

Larpmeystergilde XI: Der Unheilvolle Bund

Ein Erlebnisbericht

Nachdem ich langsam widerstrebend beginne, mich wieder in der Realität zurechtzufinden, versuche ich, noch so viel wie möglich von meinen Erinnerungen der letzten Wochen festzuhalten. Ich hoffe, es wird nicht zu verwirrend; wenn doch, fragt einfach nach.

Vermutlich stimmt die aufgeführte Reihenfolge oft nicht mit der real geschehenen überein. Das liegt daran, dass ich mich zwar an viele Ereignisse lebhaft erinnern kann, aber kein gutes Gedächtnis für zeitliche Abläufe habe. Davon abgesehen sind diese im Nachhinein auch weniger wichtig...

Von den wichtigsten Personen habe ich, soweit ich welche finden konnte, Photos zusammengetragen. Siehe Datei „Dramatis Personae“.

Nur als kurze Einleitung: ich habe die Woche vom 2. bis 9. September 2007 auf einem Larp (Liverollenspiel) der Larpmeystergilde verbracht. Das war ein DSA (Das Schwarze Auge, verbreitetes deutsches Rollenspielsystem)-Larp und somit auf dem DSA-Kontinent Aventurien angesiedelt. Genau genommen im Bornland, was im aventurischen Nordosten liegt und von Klima und Vegetation dem nördlichen Russland ähnelt. (Der Landstrich, in dem alles spielte, heißt Sewerien, und die Namensähnlichkeit zu Sibirien ist Absicht.) Das Bornland hat keinen einheitlichen König oder Kaiser. Es besteht aus vielen kleinen Ländern, deren Herrscher (Bronnjaren genannt) sich nach eigenem Gutdünken Baron, Graf, Herzog oder Fürst nennen und keinem Monarchen unterstellt sind. Wie es den Menschen in einem solchen Land geht, hängt also ganz vom Herrscher ab, dem auch niemand reinreden kann. Jeder Adelige hat einen Sitz in der bornischen Adelsversammlung, die zweimal jährlich in Festum tagt und u.a. den Adelsmarschall wählt, der das Bornland nach außen hin vertritt und mitunter als Streitschlichter konsultiert wird.

Die Larpmeystergilde ist ein Larp-Orga-Team, das u.a. für seine extrem hohen Ambientestandards bekannt ist. Alles, was sichtbar ist, muss ambientetauglich sein (nicht zu verwechseln mit dem bösen a-Wort ‚authentisch‘). Es geht nicht darum, die Leute zu gängeln, sondern darum, das Spielerlebnis möglichst intensiv zu gestalten und Aventurien wirklich erlebbar zu machen. Das bedeutet auch, dass man ab Time-In 24/7 Intime zu sein hat, OT-Blasen sind verpönt und haben vor allem in Spieler-Nähe zu unterbleiben. Wenn das Larp also einmal begonnen hat, IST man der Charakter. Das ist anstrengend, aber meiner Meinung nach einfach grandios. Noch dazu, weil nach DKWDDK-System (Du kannst, was Du darstellen kannst), also bis auf simple Kampfregeln wertelos gespielt wird. Das stellt natürlich hohe Ansprüche an Spieler und Spielleitung, um nicht irgendwelche ich-kann-alles-Powergamer-Charas herumlaufen zu haben. Aber interessanterweise sind mir solche auf DKWDDK-Cons noch selten bis nie begegnet...

Innerhalb der Bornland-Kampagne gibt es ein Land namens Herzogtum Waldmark (südlich von Notmark, für alle Aventurien-Kenner) und eines namens Baronie Wolfsstein. Beide waren ursprünglich ein Land namens Waldstein, das dessen Regent Hjalmar vor etwa 200 Jahren aber unter seinen drei Söhnen aufteilte. So entstanden Waldmark, Waldeck und Wolfsstein. Erlan von Waldeck starb dummerweise kinderlos und hinterließ nur ein schlecht leserliches Testament in dem entscheidende Stellen durch Tintenkleckse verdeckt sind, und seit dem streiten sich die Nachkommen der anderen beiden um den Grenzverlauf.

Mittlerweile (1026 BF) haben wir gute 200 Jahre schönste Erbfehde zwischen Wolfsstein und Waldmark hinter uns. Man hat Spaß daran, einander zu hassen und sich das Leben schwer zu machen, führt regelmäßig Krieg und ist generell nicht gut aufeinander zu sprechen. Waldmark hat traditionell die besseren militärischen Strategen hervorgebracht, weshalb die Waldmark inzwischen auch fast doppelt so groß wie Wolfsstein ist. Herzog Hakon von Waldmark ist ein recht typischer

Bronnjar – er herrscht nach Gutdünken, wie es sein Recht ist, ist für sein aufbrausendes Gemüt und seine Stimmungsschwankungen bekannt. Die Wolfssteiner hingegen fühlen sich traditionell eher Kunst, Kultur und Geschichte verpflichtet und sind für das Bornland untypisch fortschrittlich (nach heutigen Standards; im Bornland nennt man das „weich“). Baron Rowin von Wolfsstein ist der klassische gute Herrscher, der gut für seine Leute sorgt und damit auch den lieben langen Tag beschäftigt ist, worunter sein Familienleben nicht selten leidet. Er hat vier Kinder – die Erstgeborene und designierte Nachfolgerin Viviane (19), dann ein Sohn namens Janne (17), und dann noch zwei Töchter namens Larona (15) und Talja (13).
Soweit so gut.

Meine Rolle auf diesem Larp war die der Baronin von Wolfsstein, also die Gemahlin von Rowin und Mutter seiner vier Kinder. Eine NSC-Festrolle. Dass ich die Baronin spielen soll, erfuhr ich ca. 2 Wochen vor dem Larp, ihren Namen immerhin 3 Tage später. Innerhalb einer Woche trommelte ich mir an Infos zusammen, was ich kriegen konnte, und der eigentliche Charakter entstand dann an einem Abend (wer mich und die Art kennt, wie ich Charas baue, weiß, dass das für meine Verhältnisse irre schnell ist). War gar nicht so einfach, da alles unter einen Hut zu bekommen. Aber ich hab's hinbekommen. Hat nen Heidenspaß gemacht, ein bisschen wie puzzeln. Und das Resultat hat bei den beteiligten Mitspielern Gefallen gefunden. :)

Blieb nur noch der Fakt, dass ich mit meinen 21 eine fast 40jährige Frau spielen sollte, die vier Kinder hat und seit 20 Jahren mit einem Mann verheiratet ist, dem ich nie begegnet war. Das gab mir schon ein sehr mulmiges Gefühl. Überhaupt kannte ich quasi niemanden der Spieler oder NSCs, lediglich zwei der SL-Leute flüchtig.

Aber kaum war ich da, war das überhaupt kein Problem! Mit Jean-Mi lag ich fast sofort auf einer Wellenlänge. Doro und Max, die Spieler von Viviane und Janne (es waren nur die ältesten beiden Kinder auf dem Larp anwesend) kommen an, sehen sich – und fangen an sich in bester geschwisterlicher Manier zu zanken, da sind wir noch beim Zelt-einräumen und von SCs weit und breit keine Spur. Und so kam eins zum anderen... Generell war die NSC-Besetzung auf diesem Larp absolut traumhaft. Jede Rolle ein Volltreffer, der absolute Hammer.

Ich werde mich bemühen, den Plot nur kurz *hüstel* zusammenzufassen (der immerhin geplanterweise 25 Seiten betrug, aus über 200 Einzelszenen bestand und natürlich live noch viel komplexer wurde):

Der Herzog von Waldmark hatte zu seiner Vermählung eingeladen. Da die Wolfssteiner ja irgendwie auch noch zur Familie gehören, waren auch wir eingeladen, plus einige bornische Adlige und Recken, die mit und für den Herzog schon gekämpft haben (in vergangenen Larps der Bornland-Kampagne). Es gab insgesamt wohl 6 Startergruppen an Spielern: eine Elfenstartgruppe, die einen ganz eigenen Plot hatte und später mit dem Rest zu tun bekam, eine Tulamidengruppe (Tulamiden sind Arabern vergleichbar), die als Leibwächter des Beys (der Bey al Khedif ist der Bruder der Braut) und seiner Frau der Beysa anreisten, eine Hochzeitsgäste-Gruppe, eine Gruppe im Flügellager (30 km vom Hauptlager entfernt!!!), eine Amnesie-Startgruppe, die ohne Briefing los musste und auf dem Con die gelöschte Erinnerung an die letzten 6 Wochen ihres Lebens wieder finden musste, und eine Wochenendstartgruppe mit Spielern, die keine ganze Woche Zeit haben und später dazu kamen. Die meisten Startgruppen wurden unterwegs in die Waldmark auch erstmal flugs überfallen... Räuber, Attentäter, Schattenwesen – alles was das Herz begehrt.

Bei einigen dieser Anfangs-Attentaten war ich als Räuber bzw. Attentäter dabei. Erstmal durch strömenden Regen quer durch den Wald, dann stundenlang warten auf die SCs (irgendwie hatte sich gepäckbedingt der Start der Hochzeitsgäste-Gruppe verschoben), Verstecke auskundschaften (im P&P ist einem irgendwie nie so bewusst, dass gute Verstecke für einen Hinterhalt eigentlich nie nahe am Weg liegen, und wie tief man dafür in den Wald muss), dann eine knappe Stunde reglos im Versteck hocken (immerhin hatte es aufgehört zu regnen, nur von den Bäumen tropfte es noch), wobei man sieht, dass man reglos genug ist, wenn einen selbst Wühlmäuse ignorieren und einfach

über die eigenen Füße klettern... Das hat schon was. Als die Spieler schließlich kamen, fand der Überfall weitgehend wie geplant statt, wobei wir allerdings ziemlich schnell platt waren. Ich rutschte rückwärts auf dem glitschigen Gras aus und bekam einen schönen Todesstoß, unser Bogenschütze erwischte dummerweise unseren Anführer am Kopf... das Scharmützel war innerhalb von wenigen Minuten vorbei. Immerhin lagen wir auf dem Weg und nicht im Matsch.

Als die SCs weg waren, holten wir noch ein paar andere NSCs ab und dann ging es noch mal durch den Wald, zu einem Überfall auf die Tulamidenstartgruppe. Da lautete der IT-Auftrag, den Bey zu töten (von seiner Schwester, der Braut, angeheuert), was OT natürlich nicht gelingen sollte. Allerdings war es, als die Tulamidenstartgruppe dann endlich los kam, bereits fast stockfinster. Überfälle im Dunkeln haben ihre Vor- und Nachteile. Vorteil: man braucht sich über Verstecke keine großen Gedanken machen, man wird eh nicht gesehen. Nachteil: man sieht auch die nicht, die man angreift. Dementsprechend ging das Attentat ziemlich in die Hose, weil wir den Bey überhaupt nicht sehen konnten. Ich streckte immerhin einen Waldmäcker Gardisten nieder (der ohnehin nicht vorgesehen gewesen war, aber die Spieler hatten darauf bestanden, einen Grenzposten als Wegführer mitzunehmen), bevor ich niedergemetzelt wurde. Auch hier starben wir also recht schön, haben den Spielern aber zumindest wohl einige Angst eingejagt. Die Nachtgeräusche rundherum taten ihr übriges. (Füchse sind ja so *laut*! Die kann man wunderbar als bornische Wölfe ausgeben...) Nachdem unser Wegführer Marco uns dann wieder abgeholt hatte, stapften wir im Stockfinstern quer durch den Wald zurück zum Lager. Ich konnte die Hand vor Augen kaum sehen, und die Person, die einen halben Schritt vor mir lief, nur wahrnehmen, weil ich ihre Stimme hörte. Finstere Nacht im tiefen Wald... und Marco verlief sich kein einziges Mal. Er ging voran, ließ sein Handy nach hinten leuchten, damit wir eine vage Vorstellung der Richtung bekamen, hielt die Leute beisammen und brachte uns wohlbehalten zurück auf den Weg. Innerhalb von Minuten war auch das im Gebüsch versteckte Gepäck wieder gefunden, und wir machten uns auf den Rückweg zum Lager. Hier auf dem Weg konnte man zumindest Umrisse der anderen erkennen – und ab und an über uns einen wunderschönen, klaren Sternenhimmel (einer der größten Vorteile, wenn man weit abseits der Zivilisation spielt). Wir waren durchgefroren und kaputt, als wir schließlich ankamen, und jeder einzelne tief beeindruckt von Marcos Orientierungssinn. Der Hammer.

Abends also kam ich zum ersten Mal als Baronin von Wolfsstein ins Lager und hatte zuerst ein paar leichte Schwierigkeiten, ins Gefüge hineinzukommen, was sich aber recht schnell gab, und ab dem Morgen steckte ich völlig in meiner Lagerrolle, was mir viel besser gefiel als das Räuberdasein. ☺

Grundsätzlich drehte sich der Plot um einen Kult des Namenlosen (in Aventurien gibt es ein gut etabliertes Zwölgöttersystem, und dazu einen Dreizehnten Gott, dessen Name verloren gegangen ist, und der alles Böse verkörpert. Richtig richtig finster.), der sich als „die Verhüllten“ bezeichnet. Von denen gibt es 12, und einer Prophezeiung nach wird das Zeitalter des Namenlosen anbrechen, wenn sie 13 würdige Mitglieder gefunden haben. Ganz schlecht also. Die Charaktere der Amnesie-Stargruppe waren diesem Kult schon gut auf die Schliche gekommen, haben sich aber zu auffällig verhalten und sind erwisch worden. Daraufhin hat man ihnen das Gedächtnis an die letzten 6 Wochen (in denen sie alles aufgedeckt hatten) genommen und sie so platziert, dass sie dem Kult noch nützlich sein können. Die SCs wachen also auf einer Waldlichtung auf und mitten unter ihnen ein toter Drakoniter (Drakoniter sind ein Ritterorden der Hesinde, der Göttin des Wissens und der Magie) – und jede Menge Hinweise, dass sie ihn umgebracht haben. Ups. (Tatsächlich waren das natürlich die Verhüllten.) Deren Aufgabe war es also, den Namenlosen Verwirrungen und Versuchungen zu widerstehen und ihre Vergangenheit Stück für Stück zurückzukriegen.

Die Elfen erhielten einen Traum von einem alten Hochelfen, der in altem Stein verborgen das Leben des Waldes träumt und der spürt, dass er wieder erwachen muss. Er kann das aber nicht aus eigener Kraft, weswegen die Elfen ins Feenreich gehen mussten um vom dortigen lokalen Herrscher das alte magische Lied (das der betreffende Spieler mit etwas Gruppenunterstützung am Vortag der Con erst geschrieben hat *lol*) zu lernen, mit dem man den Hochelf erwecken kann. Dummerweise

hatten sie einen Verräterelfen unter sich, der einer der Verhüllten war und den Hochelf, sobald er erwacht war, umbrachte und sein magisches Schwert stahl. Ups.

Das Flügellager hatte mit einem mehr oder minder böartigen Druiden zu tun. Im Norden des Bornlandes gibt es eines der Schwarzen Königreiche, Gloriana. Dort wird auf schwarzmagische Art die Essenz der Erde abgebaut, eine magische Flüssigkeit namens Theriak. Da, wo das Theriak gewonnen wird, stirbt das Land, aber wo man nur einige Tropfen vergießt, sprudelt Leben (fast Tote werden quicklebendig, in der Wüste grünt und blüht es usw.). Dementsprechend beliebt und wertvoll ist das Zeug, sodass sich ein Schmugglerpfad quer durch das Bornland zieht. Der Druiden nun weiß davon, und findet es unerträglich, dass auf diese Weise das Gleichgewicht der Kräfte gestört wird (da die Essenz der Erde ja aus dem Norden in den Süden transportiert wird). Daher hat er mithilfe einer Flüssigkeit aus... hab ich grad vergessen, irgendwelche purpurnen Blüten, jedenfalls hat er mit diesem Zeug ein Waldvolk erschaffen – aus Bauern wurden halbe Tiere (Wolf, Bär...), die völlig willenlos und aggressiv sind und seinem Kommando gehorchen. Mit diesem Waldvolk will er die Schmuggler unschädlich machen und der Erde das Theriak zurückgeben. Und mit eben diesem Druiden bekamen es nun die Flügellager-SCs zu tun. Was sie da anstellten, weiß ich gar nicht genau, weil ich nie im Flügellager war. Aber sie haben wohl erfahren, wie das Waldvolk entstand und dass man sie mit Theriak heilen kann, und sie haben die Braut des Herzogs gefunden und befreit, die von dem Druiden gefangen worden war. Und sie wurden von einem SC verraten, einem Schwarzmagier, der einen Dämon auf seine Gefährten hetzte und sich daraufhin aus dem Staub machte... (Der Spieler kam anschließend mit einem anderen Charakter ins Hauptlager.) Dann hatten sie noch einen zweitägigen Intime-Marsch zum Hauptlager vor sich, während dem sie u.a. eine Grenze nicht passieren konnten, weil der Baron von Sulzsjepengurken* pikiert darüber war, nicht zur Hochzeit des Herzogs eingeladen worden zu sein und deswegen die Grenzen dichtmachen ließ. Schließlich mussten sich die Helden gemeinsam auf einem Planwagen verstecken um so nach Waldmark zu gelangen, und still ausharren während sie von dem, was draußen vorging, nur hörten... (nebenbei wurde so eine Bundesstraße überquert, ohne dass die Helden sie sehen mussten) Muss echt spannend gewesen sein.

* Sjepengurken war ursprünglich, denke ich, etwa so groß wie Wolfsstein und Waldmark zusammen. Dummerweise haben die vor einigen Generationen angefangen, ihr Gebiet immer unter allen Nachkommen aufzuteilen, weshalb es inzwischen stolze 27 Baronien von Sjepengurken gibt. Immer wieder ein Spaß, Spieler damit zu veralbern: „Der Baron von Sjepengurken...“ – „Ja welcher denn? Sulzsjepengurken? Sandsjepengurken? Gradnochsjepengurken?... Davon gibt's 27!“ Die Spielerblicke waren jedes mal wieder genial!

Im Hauptlager waren die Hochzeitsvorbereitungen im vollen Gange, gestalteten sich aber schwierig. Es waren extra Traviageweihte (Travia ist die Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe) angereist, um die Ehe zu schließen – genauso genommen ein Traviageweihter und seine Frau, die einfach nur göttlich gespielt haben und von früh bis spät genau das verkörperten, was man sich unter Traviageweihten vorstellt. Immer freundlich, umeinander besorgt; ihr Zelt das sicherlich Gemütlichste von allen, stand immer für Gäste offen, sie hatten stets Gebäck und Süßigkeiten dabei... Großartig! Jedenfalls weigerten sich diese Geweihten recht schnell, den Bund zu schließen, da der Herzog ständig am Rumturteln mit seiner Konkubine war und auch von Diskretion auch überhaupt nichts zu halten schien. Es war also abzusehen, dass er kein Treueversprechen gegenüber seiner Braut halten würde.

Die Braut blieb tagelang verschwunden (weil der Druiden des Flügellagerplots sie ja gefangen hatte). Ihr Bruder berichtete einige Dinge und irgendwie konnte sich keiner recht erklären, warum der Herzog die Frau denn nun heiraten wollte, die er nie getroffen hatte und die laut Berichten des Bey völlig mittellos und nicht einmal adelig war. (Sie hatte dem Herzog wohl eine große Mitgift versprochen, allerdings waren inzwischen ihre Eltern zu Tode gekommen und hatten ein Testament hinterlassen, das allen Besitz ihrem Bruder hinterließ und ihr nichts. Wovon wiederum der Herzog nichts wusste. Ups.)

Mehrfach kamen vereinzelte Bauern ins Lager, die um Steuererlässe bettelten oder versuchten, etwas zu stehlen. Einer wurde getötet, ein anderer auf Geheiß des Herzogs frühmorgens aufgepeitscht (klassische bornische Gastfreundschaft, seine Gäste mit dem Geschrei eines verprügelten Mannes zu wecken...). Schließlich fand sich ein ganzer Bauernmob am Lager ein, klagte über die hohen Steuern und die schlechte Ernte... bis auf ganz wenige Ausnahmen griffen die Spieler nicht ein, und sahen zu, wie der Herzog seinen Gardisten befahl, die Bauern niederzumetzeln („Alles, was sie weniger an Steuern zahlen, bekommt ihr weniger an Sold!“ – böseartig, aber sehr effektiv)... Spätestens hier hatte sich der Herzog unbeliebt gemacht, aber natürlich war das sein Recht, und die Spieler hätten ja eingreifen können...

Und dann gab es noch einen Regenbogen mitten im Lager, den leider niemand fotografiert hat. Und einige Spieler schnappten sich tatsächlich Spaten, um an seinem Ende nach einem Schatz zu suchen. Solche Spieler muss man einfach lieben!

Nebenbei wurden zunächst geheime Friedensverhandlungen zwischen Wolfsstein und Waldmark geführt, die aber recht schnell öffentlich wurden, sodass auch die Spieler in die Feinheiten der bornischen Politik Einsicht erhielten. Dann gab es Überfälle auf das Lager, woraufhin der Herzog Söldner heranbestellte, um seine Truppen zu verstärken. Deren Moral war aber nicht von der besten Sorte, besonders weil der Berater des Grafen von Notmark (ein wunderschön schleimiger Bösewicht, dem man auf einen Kilometer ansah, dass er schlichtweg böse war, aber nie irgendwas nachweisen konnte. Geil!) ihnen erzählte, dass sie ja wohl bald überflüssig werden würden, wenn der Frieden mit Wolfsstein zustande käme. (Das war jedenfalls der Hauptgrund, warum der Herzog nun endlich die Fehde beilegen wollte – diese ewig lange Grenze (Waldmark umgibt Wolfsstein fast vollständig) zu bewachen kostet einfach zu viel!) Also versuchten die Söldner, die Friedensverhandlungen zu boykottieren, indem sie die Schriftgelehrte des Kronvogtes (der als Mittler angereist war) entführten, die wiederum als einzige vernünftig alte Dokumente entziffern konnte, die für die Verhandlungen wichtig waren.

Die Helden zogen also aus, um die Schriftgelehrte gegen Lösegeld freizukaufen (und hinterher dafür zu sorgen, dass der Herzog das Lösegeld wiederbekam) und hatten mit den Söldnern einiges zu tun. Unser Sohn Janne zog (auch bei anderen Gelegenheiten) mit ihnen, was ihm bei den Spielern einiges an Sympathie und Respekt einbrachte. Die Schriftgelehrte bekamen sie aber dennoch nur tot zurück. Ups. Daraufhin mussten einige der Spielerhelden einspringen und versuchen, die Dokumente aus dem Bosparano (Latein) zu übersetzen, was zum Schluss mit einiger Zusammenarbeit auch gelang.

Dummerweise wurden die Verhandlungen unterbrochen, als ein Giftanschlag auf den Herzog verübt wurde, der natürlich prompt den Baron in Verdacht hatte (200 Jahre Erbfehde produzieren die schönsten Vorurteile). Mit einigem Flehen konnte ich einen der Magier erweichen, die Unschuld meines Gemahls zu beweisen (der war zu dem Zeitpunkt von den Adeligen und ihren Intrigen tierisch angenervt, aber praktischerweise war mein Gemahl eine so überaus sympathische Persönlichkeit, dass sich Magister Zolthan trotzdem erweichen ließ. Natürlich nachdem er endlich sein Frühstück beendet hatte. *g*). Wie sich herausstellte, war der Baron natürlich unschuldig (Rowin und ein Giftanschlag? Den Tag möchte ich kommen sehen... obwohl, nein lieber nicht). Tatsächlich hatte einer der Waldmärker Gardisten dem Herzog etwas Pulver in den Becher getan – in der Hoffnung, es würde sein Gemüt besänftigen und nichtsahnend, dass es ein Gift war. Was haben wir schallend gelacht! Der Gardist bekam eine Prügelstrafe (Wohlwissend ob der nichtvorhandenen Gnade des Herzogs bettelte er um Wolfssteiner Stockhiebe... hihi, da war Ritter Wenzel aber nur zu bereit – und ich glaub, der Gardist hat das bereut. Selbst Schuld. Die Wolfssteiner sind recht zivilisiert, aber wenn man ihren Baron fast an den Galgen bringt, werden auch sie sauer!), und die Verhandlungen wurden fortgesetzt.

Irgendwann in diesem Zeitraum fiel mir IT auf, dass meine liebe Nichte Thesia (ihre Mutter ist die Schwester meines Gemahls) Herrn Lechdan von Silberwitz, dem Vetter des Herzogs, gar seltsam viel Aufmerksamkeit widmete. Das begann mit ganz unscheinbaren Fragen und ging über unverkennbare Blicke bis hin zu der Tatsache, dass sie sich morgens aus seinem Zelt schlich... Schließlich nahm ich sie ordentlich ins Gebet – und sie offenbarte mir, dass sie und Lechdan schon

länger ein Pärchen sind, aber nicht wagen, das Ganze öffentlich zu machen, weil sie keinen Skandal provozieren wollen... Und weil die Baronin von Wolfsstein nun mal eine alte Romantikerin ist (steht im Charakterbrief, ehrlich!), habe ich mich daraufhin auch mit dem jungen Herrn von Silberwitz unterhalten und dem jungen Paar meine volle Unterstützung zugesagt. Mut zusprechen, Rowin aushorchen, Fäden ziehen – das war ein Heidenspaß, der sich über mehrere Tage zog. ☺

Dann gab es da noch einen ganzen marodierenden Trupp von Söldnern, der sich auf der Burg Raueneck festgesetzt hatte, was dem Herzog natürlich nicht recht sein konnte. Aber da es seine eigenen abtrünnigen Leute waren, hatte er auch keine mehr, um diese zur Ordnung zu rufen, weswegen wieder mal die Helden einspringen mussten. Bis Raueneck war eine gute Tagesreise (komplett Intime – das Spielareal war riesig!), auf dem Weg lag u.a. eine Perainegrotte (Peraine ist die Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde), deren Geweihter den Amnesie-SCs einiges erzählen konnte, weil sie zuvor schon bei ihm gewesen waren (was sie natürlich vergessen hatten) – immer wieder nett von Leuten, die man überhaupt nicht kennt, mit Namen begrüßt zu werden. *g* Dann durften sie noch einen kompletten Steinbruch voller Waldvolk, das den Perainegeweihten in Schach hielt, „säubern“, wobei sich einige empfindliche Verletzungen zuzogen und der Verräterelf die NSC-Elfe tötete, die von Anfang an bei den Elfen gewesen war und sie geführt hatte, weil der Hochelf vor seinem Tod einen Teil seines Geistes auf sie übertragen hatte – und die Elfenspielerin, die ihr anschließend das Totenlied sang, war wirklich böse mitgenommen (ihr hatte keiner gesagt, dass das eine NSC-Elfe war)... Als die Wunden versorgt waren und die Spieler nach Raueneck weiterziehen konnten, war es bereits Nacht und zwei Stunden später kamen sie dann an der Burg an, lieferten sich mit den Söldnern ein tolles Gefecht und kampierten schließlich dort.

Die Helden kamen, soweit ich mich erinnere, etwa gleichzeitig mit den Flügellager-Leuten wieder im Lager an, woraufhin wir dann zumindest eine Braut hatten. Die Travia-Geweihten weigerten sich aber natürlich immer noch, und die Braut schien recht überrascht, ihren Bruder zu treffen (war ihr kleiner Mordüberfall auf dem Hinweg doch gescheitert, wie unpraktisch...) und lag sich noch am selben Abend lautstark mit dem Diener der Beysa in den Haaren, mit dem sie wohl mal zusammen gewesen und ihm die ewige Liebe geschworen hatte – und ihn daraufhin sitzen lassen, wovon er natürlich nicht begeistert war. Wir (Ritter Wenzel und ich) standen daneben, schauten uns diese wunderbare Schmierenkomödie an und fragten uns, ob wir applaudieren sollen. Tja, ein heißblütiges Volk, diese Tulamiden, und Diskretion ist so gar nicht ihre Stärke. In der Hinsicht passte die Braut wunderbar zum Herzog...

An diesem Tag kam auch die Familie von Vierwinden im Lager an. Der Baron, ein Freund des Barons von Wolfsstein (Janne ist Knappe bei ihm) war schon die ganze Zeit da, seine Frau und Kinder hatten sich allerdings im Nachbarort in einem Wirtshaus aufgehalten, weil eines der Kinder krank geworden war. (OT waren sie zum Aufbau anwesend gewesen, aber wieder abgereist, weil es in Strömen geregnet hatte und das mit Kleinkindern echt keinen Spaß macht, aber mit dem festen Vorsatz, zurückzukommen.) Man glaubt gar nicht, was Kinder zum Lager-Ambiente so alles beitragen! Ronja, die Älteste (7), spielte auf eigenen Wunsch eine kleine Elfe, die die Vierwindens bei sich aufgenommen hatten, die anderen beiden waren In- wie Outtime Kinder ihrer Eltern. Muriel (4) hatte sich den wunderbaren Namen Anna-Lisa-Jenny ausgesucht, und ließ es auch nicht zu, dass jemand das etwa auf Anna-Lisa verkürzte. Die Jüngste, Anna-Joerdes (1), hieß einfach weiter Joerdes und hing irgendwie ständig auf meinem Arm... Ein wirklich wunderbares Kind mit total tollen Augen (wie Blitze, die einen wolkenverhangenen Himmel durchzucken. Krass!), das mich irgendwie mochte, was auf Gegenseitigkeit beruhte. Spätestens ab dem Zeitpunkt hat mir irgendwie jeder die „Mutter von 4 Kindern“ abgekauft. Erfahrung mit kleinen Schwestern zu haben ist unheimlich praktisch... *g* Dafür musste ich dann auch immer wieder erklären, dass die Kleine *nicht* meine ist, sondern zu den Vierwindenern gehört. Und ich glaub, beim Letzten ist das bis zum Schluss nicht angekommen. Stört mich aber auch nicht weiter. ☺

Dann wurden Dokumente gefunden, die Ardo Storrebrandt (die Storrebrandts sind eine sehr wohlhabende, extrem einflussreiche Händlerfamilie; Ardo Storrebrandt, Enkel des Familienoberhauptes, war auf Einladung des Herzogs im Lager, zur „Finanzberatung“) belasten und stark darauf hindeuteten, dass er ein Anhänger des Namenlosen sei. Verschiedene andere

Informationsquellen unterstützten diese These, sodass Herr Storrebrandt festgenommen und verhört wurde. Allerdings gelang es den Spielern am nächsten Tag, die Intrige aufzudecken (Respekt dafür, das war nicht einfach) und durch eine Seelenprüfung durch die Geweihten seine Unschuld zu beweisen, sodass er nicht gehängt wurde.

Abends kamen dann die ersten bardenähnlichen Leute dazu, sodass endlich ein bisschen Lagerfeuermusik aufkam. Ich war eigentlich schon im Zelt und dabei, meine Stiefel abzulegen (was bei den Dingen leider etwas dauert) um schlafen zu gehen, als von draußen erste Gitarrenlaut erklangen. Etwa fünf Minuten rang ich mit mir (ich war eigentlich wirklich müde), dann zog ich die Stiefel wieder an und ging nach draußen. Musik kann ich einfach nicht widerstehen. ^^ So sangen wir einige lustige, einige weniger lustige Lieder, und ab dem Abend wurde eigentlich in jeder Nacht gesungen. Zunächst war ich etwas verwundert, dass das fränkische Liedgut sich so sehr vom Dresdner unterscheidet, aber Harmonien mitsingen ist ja eigentlich nie problematisch wenn jemand vernünftig die Stimme halten kann und/oder eine Gitarre da ist, und so hab ich ganz nebenbei noch einige tolle neue Lieder gelernt (und mich im Nachhinein gewundert, dass man als Dresdner nach Franken fahren muss um Lieder von Dresdner Gruppen zu lernen), die ich daraufhin auch eine geschlagene Woche im Ohr hatte...

Einer der Flügellager-NSCs übernahm die Rolle des Wolfssteiner Hauptmanns Bronn. Schon zuvor waren wir immer wieder von den Spielern für die wunderbare Disziplin und scheinbare Kompetenz unserer Gardisten (im Gegensatz zu denen der Waldmärker und Notmärker) gelobt worden. Quasi alle Gardisten waren eigentlich Springer-NSCs, die also alles spielten, was grade gebraucht wurde, von Ambientebegegnungen über Waldvolk bis zu marodierenden Söldnern, und wenn sie mal im Lager waren, zogen sie eben einen Wappenrock über und waren Gardisten. Zu Beginn hatten wir ganze zwei Wolfssteiner Gardisten, Naja und Nessa. Die waren auch nicht viel öfter im Lager als andere Gardisten, erfüllten ihre Rollen aber sofort mit Leben und Charakter (und das auf ihrem ersten Larp, wow!) und wenn sie da waren, stand quasi immer eine von ihnen vor unserem Zelt Wache, was einfach super für die Präsenz der Truppe ist. So viel Disziplin fällt den Spielern eben auch auf. Und dann kam wie gesagt Hauptmann Bronn – und jeder wusste, wo unsere Leute ihre Disziplin her hatten. Nach kurzer freundlicher OT-Rücksprache scheuchte er unsere Gardisten quer durchs Lager, mit den schönsten Bundi-Sprüchen („Ein Wolfssteiner Gardist bittet nicht um Verzeihung – er erwartet seine gerechte Strafe!) und einem gewaltigen Charisma. Er war kaum einen halben Tag im Lager, schon kannte ihn jeder mit Namen. Man konnte sehen, wie ihm und den Gardisten das Spiel Spaß machte. Bronn war einfach der perfekte Soldat – bis in den Tod loyal, gehorsam aber auch mitdenkend und von sich aus Initiative zeigend. Und einfach zum Knuddeln gut! *g*

Am Abend feierte der Herzog seinen Junggesellenabschied (obwohl die Hochzeit noch immer sehr fraglich war), auf dem u.a. eine Sharizad (tulamidische Tänzerin) tanzte – sehr schöne Frau, kaum bekleidet, ein sehr erotischer, provozierender Tanz. Woraufhin die Braut laut schimpfend in ihr Zelt abdampfte und die Konkubine des Herzogs sich demonstrativ auf seinen Schoß setzte, sehr zum Erstaunen der Gäste. Die Sharizad ließ sich nicht stören, und sämtliche Männeraugen klebten naturgemäß an ihr. (Naja, alle bis auf die meines Herrn Gemahls, der sich nebenbei angeregt mit einer Elfe unterhielt... wie mir als der sträflich vernachlässigten Ehefrau natürlich sofort auffiel. *g*)

Die Tanzdarbietungen endeten erst, als plötzlich um das Lager herum Schreie zu hören waren - die ersten Schatten griffen an. Diese Wesen wurden von den Verhüllten kontrolliert und man konnte sie durch Waffen nicht verletzen. Lediglich durch Feuer und Licht waren sie zu vertreiben, und wen sie berührten, dem saugten sie die Lebenskraft aus. Eine sehr krasse Szene. Alles drängt sich um das Lagerfeuer, überall Panik und Chaos, Helden die in kleine Gruppen mit Fackeln versuchen, die Schatten zu vertreiben – und entsetzt feststellen müssen, dass es offenbar Menschen im Lager gibt, die Fackeln löschen! In dem Moment fiel es mir überhaupt nicht schwer, in die Rolle völlig abzurutschen. Ganz automatisch flogen die Blicke hin und her – mein Mann, meine Kinder, die Familie eben. Und was hab ich Janne zusammengestaucht, damit er gefälligst beim Feuer bleibt, wo ich ihn sehen kann... Das anschließende Schmollen war super ausgespielt (Max fand es gut, hab

hinterher nachgefragt)! Zwei oder dreimal machte sich eine mit Fackeln bewaffnete Karawane auf, um zum Abort zu gelangen ohne von Schatten erwischt zu werden. Irgendwann kam in diesem Chaos auch noch Thesia von Ilmenstein, die Adelsmarschallin des Bornlandes, im Lager an (grandiose Besetzung – die Zeichnung in einem der offiziellen aventurischen Hintergrundbücher könnte ein Porträt dieser Frau sein! Und die ruhige Autorität, die sie rüberbrachte, war einfach der Hammer), was in der allgemeinen Verwirrung aber eher unterging und erst nachträglich wirklich auffiel.

Und dann schallten auf einmal Gebete quer durchs Lager. „Oh ihr Zwölfe, sendet uns Licht, denn wir fürchten die Finsternis nicht!“ (Sogar die kleine Elfe mit ihren 7 Jahren hat den Logikbruch in diesem Satz mitbekommen, aber als Liturgie war er geil.) Kaum hörten einige auf, den Spruch zu wiederholen, kam er von einem anderen Ende des Lagers wieder... Und dann kamen alle Geweihten im Lager zum Feuer und wir beteten gemeinsam und flehten die Zwölfe um Schutz für uns und die unseren an, zunächst mit einem Glaubenbekenntnis, anschließend mit flammenden Predigten der Geweihten und dann immer persönlicher, wo jede einzelne Stimme zählte... Mit 100 Mann ein Zwölfgöttergebet, das hat schon was. Sehr beeindruckende Szene. (Und mein lieber Sohn hat die Predigt komplett verschlafen. Der Junge hat aber auch nen tiefen Schlaf... ich glaub, Max hat in der Woche mehr geschlafen, als das restliche Lager zusammen... *kopfschüttel* Das muss er von seinem Vater haben. Oder... na, vielleicht auch von mir, wenn ich einmal penne, kriegt mich ja so schnell auch nichts wach. *g*)

Ebenfalls großartig bezeichnend war, als Hauptmann Bronn von einem Schattenangriff verletzt am Feuer lag und ich mich zwischen ihn und den Rauch stellte, damit er Luft bekam (so ein weiter Wollumhang ist praktisch) und ihm alle 2 Minuten befehlen musste, liegen zu bleiben, weil er sich sofort wieder in den Kampf stürzen wollte. „Ihr bleibt liegen!“ - „Ich muss Euch schützen *röchel!*“ – „Ihr könnt uns nicht schützen, wenn die Schatten Euch töten!“ – „Im Dienst für Euch lasse ich gern mein Leben!“ – „Und wer soll uns schützen, wenn ihr tot seid?!?“ Das hat riesigen Spaß gemacht. Und da haben vermutlich auch die Leute (die es bei all dem Trubel mitbekamen) verstanden, wie solche Loyalität zustande kommt (immerhin wollten die Barone von Vierwinden und Gradnochsjepergurken Bronn ja noch am ersten Abend abwerben, was ihnen aber natürlich nicht gelang). Solche Leute kann man nicht kaufen. Man hält sie, indem man ihnen wiederum Loyalität erweist. Solche Szenen, die die innere Logik des Lagers wie von selbst erklären, kamen das ganze Larp über immer wieder und waren einfach nur schön, jede einzelne.

Außerdem wurde in dieser Nacht die Beysa von Schatten getötet, und als man ihrem Mann, der schon zu Bett gegangen war, Bescheid geben wollte, fand man auch ihn tot in seinem Zelt. Allerdings war der Bey anscheinend von einer giftigen Schlange getötet worden... So richtig darum kümmern konnte sich in diesem Moment aber keiner, wegen der angreifenden Schatten, und auch dass die Braut gar nicht recht traurig oder schockiert über den Tod ihres Bruders wirkte, fiel kaum auf...

Immerhin hatten wir nach dem Gebet für einige Stunden Ruhe, und die zweite Welle der Schatten war erheblich schwächer und konnte zurück geschlagen werden. Und nachdem gegen 3 oder 4 (keine Uhr haben ist grässlich, aber Armbanduhr verstoßen eben gegen die Ambientestandards der Larpmeystergilde) endlich die letzten SCs ihre treue Nachtwache beendet hatten und im Zelt verschwunden waren, saßen wir zu fünft am Lagerfeuer (der Baron von Vierwinden, der Graf von Notmark, Ardo Stoorrebrandt, einer der Küchenjungen und ich) und hielten eine der wenigen OT-Unterhaltungen, die wirklich schön war. In der Dämmerung (gegen 6) schlichen auch wir dann endlich in unsere Zelte.

Am nächsten Tag ließ man es etwas ruhiger angehen (immerhin hatten die wenigsten viel Schlaf bekommen). Es gab einige kleinere Angriffe durch Waldvolk auf das Hauptlager, aber sonst blieb es ruhig. Einige SCs machten sich auf, um den Tempel der Verhüllten auszuheben. Der Rest blieb im Lager und nahm an einem Turnier zu Ehren des Hochzeitspaares teil (die Disziplinen umfassten bornisches Ringen, Dolchkampf, Bogenschießen, Einhandschwert, Einhandwaffe und Schild, freie Waffenwahl und ein Adelstunier mit Bidenhänder; allerdings fanden nur die ersten 4 Disziplinen überhaupt statt, da sich für den Rest keine Zeit mehr ergab).

Gegen Abend beschuldigte der Diener der Beysa die Braut, hinter dem Mordanschlag auf ihren Bruder zu stecken. Die Verdachtsmomente erhärteten sich, sodass die Braut erst einmal gefangen gesetzt wurde.

Schließlich griffen die Schatten wieder an, allerdings hatten die im Lager verbliebenen SCs sich und die Gardisten so gut organisiert, dass kaum ein Schatten mehr zum Lagerfeuer durchdrang. Man hatte an den Lagereingängen kleine Feuer postiert und durchnummeriert, und man hörte immer wieder Rufe wie „zwei auf eins“ (Zwei Schatten nahe Feuer eins), aber nirgends mehr Panik, sodass sich nach einem erneuten Segen der Traviageweihten am Feuer recht beschauliche Lagerfeuerstimmung einstellte. Nach 1 oder 2 Stunden hörten die Angriffe plötzlich auf – die Gruppe am Veitelstein, die den Tempel der Verhüllten ausgehoben hatte, war erfolgreich gewesen.

Die Szene dort muss richtig beeindruckend gewesen sein, sagen jedenfalls die beteiligten Spieler. Sie haben dort eine namenlose Messe überrascht und mehrere der Verhüllten getötet, deren Identität sie teilweise ziemlich verwundert haben dürfte (u.a. der Alchimist, der von Anfang an im Lager war und den wirklich niemand verdächtigt hätte, und die Hesindegeweihte des Barons von Wolfsstein, die sich zuvor bei vielen SCs größten Vertrauens erfreut hatte). Und sie fanden jede Menge Dokumente, die auf die Identität der restlichen Mitglieder schließen ließ. Dummerweise hielt einer der Magister die Dokumente ans Feuer, um sie besser lesen zu können, und schlug laut vor, die götterlosen Schriften zu verbrennen – was einige „tot“ daliegenden NSCs hörten und so verstanden, dass der Magier Intime die Dokumente verbrannte! Diese NSCs gaben wiederum der Hauptlager-SL Bescheid, die sich prompt zum Krisentreffen versammelte – sie glaubten ja, die Spieler hätten gerade die Dokumente vernichtet, mit denen sie den kompletten Plot hätten auflösen sollen. Händeringend wurden neue Möglichkeiten diskutiert, den Spielern nun doch noch die nötigen Infos zuzuspielen...

Während dessen war die Stimmung im Lager recht ausgelassen. Lechdan von Silberwitz hatte angefangen, kräftig mit dem Herzog zu bechern um diesen abzufüllen und so eine Zustimmung zu seiner Hochzeit mit meiner Nichte Thesia zu bekommen. Und weil die Spieler von Lechdan und Thesia irgendwie gigantische Mengen aller möglicher guter Alkoholika (so ziemlich alles außer normalem Wein und Bier) in Intime-Flaschen dabei hatten und damit äußerst freigiebig waren, ging es bald im ganzen Lager sehr lustig zu. SCs und NSCs wurden gleichermaßen betrunken und spielten noch umso betrunken, der Herzog verkündete lauthals, dass er der Hochzeit seinen Segen erteilen werde, dass er seinen Knappen Ademar mit meinem Sohn Janne vermählen wollte und dass er den Baron von Wolfsstein zu umarmen wünschte. Der war allerdings nicht auffindbar (weil Jean-Mi gerade an der SL-Krisensitzung teilnehmen musste), allerdings schaffte ich es etwa eine Stunde später, als der Herzog längst seinen Rausch ausschloß, ihn oben am Gesindehaus (wo der Fundus, das SL-Hauptquartier und die Waschräume und Toiletten untergebracht waren) abzufangen und ihm mit breitem Grinsen die frohe Nachricht über die bevorstehende Hochzeit zu überbringen, was ihn sichtlich überrumpelte (toll ausgespielt!). Aber da Rowin ja ein herzensguter Mensch ist und der Herzog bereits dem ganzen Lager verkündet hatte, dass diese Hochzeit stattfinden würde, konnte er schlecht nein sagen. :) So verbrachten wir den Abend laut feiernd und in ausgelassener Stimmung, und kamen sogar dazu, eine Flasche des Wolfssteiner Mets zu trinken, den Jean-Mi dabei hatte (einfach umetikettiert, aber total schick!). Allerdings erwies sich der Vanillemet als zu vanillig, weswegen man ihn nur gemischt mit normalem Met vernünftig trinken konnte...

Auch dieser Abend wurde sehr lang, aber auch sehr lustig, und wir kamen tatsächlich im späten Abendverlauf dazu, mal eine kleine OT-Familienunterhaltung (Jean-Mi, Doro und ich, Max pennte wiederum längst) abzuhalten, natürlich außerhalb des Lagers um keine Spieler zu stören, was sehr schön war. Vor allem Doros ständige Bemerkungen a la „Könntet ihr *aufhören* euch wie ein altes Ehepaar ohne Worte zu verständigen?“ *g* Das war aber auch wirklich gruselig, wie schnell wir auf einer Wellenlänge lagen...

Auch in dieser Nacht kamen wir erst in der Morgendämmerung in die Zelte.

Am nächsten Morgen wurde ich geweckt, als einige SCs offenbar lauthals Einlass in unser Zelt begehrten. Nachdem ich sie zusammengestaucht hatte, dass es jawohl nicht angehen kann, dass Leute in ein Zelt kommen, in dem eine Dame schläft, und mich daraufhin in Ruhe anziehen konnte,

ließ ich mir unter viel gespielter Verwirrung erzählen, dass unsere Hesindegeweihte offenbar eine Dienerin des Namenlosen war und dass ihr Gepäck durchsucht werden musste, um weitere Anhaltspunkte zu bekommen. Während also zwei SCs die Sachen der Hesindegeweihten durchsuchten (mein Kompliment an die Spielerin – unterhalb der Decken hätte man bei mir nichts Intimetaugliches gefunden, bei ihr gab es nichts außer dem Schlafsack, was nicht ambientetauglich war), spielten wir schockiert (wär besser gekommen, wenn wir es nicht OT gewusst hätte, aber was soll's): „Rowin – sie hat unsere *Kinder* unterrichtet!“ – „Gütige Zwölfe...“ War schon ne sehr schöne Szene.

Schließlich gab es eine Versammlung, auf der der Stand der Ermittlungen besprochen wurde, und dann brach ein großer Teil der Helden zum Stachelberg auf, wo jemand, der sich als der Lenker des Waldvolkes bezeichnete, zu Verhandlungen eingeladen hatte. (Tatsächlich lag dort, glaube ich, ein Hinterhalt, was sich die Spieler aber schon dachten, weshalb dort wenig echte Gefahr für sie lag.) Im äußerst spärlich besetzten Lager liefen derweil die Hochzeitsvorbereitungen. Die Braut des Herzogs hatte sich in der letzten Nacht abgesetzt, und ein Magier hatte ihren zurückgebliebenen Schleier befragt und so herausgefunden, dass sie tatsächlich für den Mord an ihrem Bruder verantwortlich gewesen war. Der Herzog war deprimiert, aber auch entschlossen, zumindest die nun stattfindende Hochzeit seines Vetters zu genießen. Die Verhandlungen wurden vollendet und der Friedensvertrag aufgesetzt. Die Traviageweihten übten mit den Anwesenden einige mittelalterliche Tänze, damit man sich des abends nicht zu sehr blamierte – was im Übrigen großen Spaß machte. Ich bastelte mit Thesia an den Utensilien für ihr Kleid... und auf einmal waren Söldner im Lager, geführt von einigen Verhüllten (schwarze Kutte, goldene Maske), die das Lager übernahmen und uns in die Taverne trieben. Und unter einer dieser Masken erkannte ich zu meinem Schrecken Janne (OT wusste ich, dass er es war, aber nachdem auch der Traviageweihte ihn erkannt hatte, nahm ich das Wissen als IT hin), was wir natürlich nicht wahrhaben wollten. Ein weiterer der Verhüllten war ganz offensichtlich der Berater des Grafen von Notmark, der großen Spaß daran hatte, seinen Herrn gefangen zu setzen (was die Spieler verblüffte, hatten sie doch den Grafen für einen Bösewicht gehalten) und uns zu verhöhnen, während Rowin, Viviane und ich schön theatralisch zusammen brachen und Thesia sich unter dem Tisch versteckte. Schließlich wurden wir getrennt in unsere jeweiligen Zelte gebracht und bewacht. So saßen wir zu dritt (Rowin, Viviane und ich) in unserem Zelt, lugten immer wieder vorsichtig durch die Zeltlaschen und versuchten mitzubekommen, was da vor sich ging. Während dessen nähten Doro und ich noch nebenbei an einem Band, was für das Siegeln des Friedensvertrags notwendig sein würde und an das OT wieder mal keiner gedacht hatte. *g* Nach einer Weile, in der man rundum Schreie, plündernde Söldner und einen sich zum neuen Herrscher von Waldmark proklamierenden Ademar (der Knappe des Herzogs) hörte und rundum offenbar die Banner der verschiedenen Adelshäuser in den Dreck geworfen wurden (wobei die Verhüllten lauthals verkündeten, dass das Vierwindener Banner ruhig hängen bleiben konnte, was uns IT böse schockierte), brachte man die anderen Gefangenen ebenfalls in unser Zelt, wohl um uns besser bewachen zu können. So kam auch Thesia zu uns, in Tränen aufgelöst (wie fies, die Frau kann Theater-Heulen. So seh ich aus, wenn ich nen echten Nervenzusammenbruch hab. Wow!), die uns berichtete, dass da draußen unter der Maske Janne war, der ihr angeboten hatte, mit ihm gemeinsam zu leben und verschont zu werden (die beiden Spieler von Janne und Thesia hatten sich auf Anhieb super verstanden und man hatte beide die ganze Woche oft zusammen gesehen), woraufhin wir so richtig die Krise bekamen. Als Viento (SC, offener Phexgeweihter – Phex ist der Gott des Handels, des Glücks, der Händler und der Diebe), der vermutlich nur mitbekommen hatte, dass wir offenbar wirklich verzweifelt waren, anfang eine große Rede zu halten, die wohl motivierend sein sollte („Das ist eine Prüfung des Glaubens, ich musste das auch durchmachen, wenn Euer Glaube stark ist, werdet Ihr bestehen...“), fuhr ich ihn schroff zusammen. „*Ihr* wisst, was *wir* durchmachen? Das ist *mein Sohn* da draußen!!!“ Wie der Spieler mit weit aufgerissenen Augen spontan drei Schritte rückwärts taumelte, werd ich so schnell nicht vergessen...

Ich wünschte, ich hätte OT nicht vorher gewusst, dass Janne ein Verräter ist. So fiel es mir echt schwer, den Schock auszuspielen, weil ich eben darauf vorbereitet gewesen war. Aber irgendwie funktionierte es schon, und es war ohnehin Trubel in dem viel zu dicht besetzten Zelt... und dann

kamen auf einmal Söldner herein und zerrten Viviane nach draußen, weil die Söldner eine Geisel brauchten, um die zurückkehrenden SCs von der Rückeroberung des Lagers abzuhalten. Das war wirklich böse und nicht vorgesehen gewesen (es lebe der NSC-Plot) – und deswegen richtig effektiv, um endlich echte Panik bei mir aufkommen zu lassen. Irgendwie schafften es einige der Spieler, die Rückwand des Zelts (die war durch Schnüre verbunden) zu öffnen und es begann eine rasante Flucht querfeldein zu Fuß, bei der uns Viento immer weiter trieb. Einige hatten es in den Wald geschafft, wir waren am Ende eine Gruppe von 6 oder 7 Leuten, die über das Feld floh. Hinter uns hörten wir Kampflärm, was nur bedeuten konnte, dass die SCs vom Stachelberg zurück waren und das Lager wieder übernahmen. Schließlich ließ sich Rowin nicht länger davon abhalten, ins Lager zurück zu gehen und nach Viviane zu sehen. Nachdem ich ihm das Versprechen abgenommen hatte, dass er nicht ins Lager gehen würde, wenn dort noch gekämpft würde, sondern nur nachsehen würde, lief er in Richtung Lager davon. Ich brach verzweifelt in die Knie und endlich flossen die ersten Tränen (ich kann so was nicht auf Kommando, ich brauch dazu echte Emotionen bzw. muss mich in solche reinsteigern). Arme Spieler, sie sahen ziemlich überfordert aus, und sogar Viento fiel zur Abwechslung mal nichts zu sagen ein.

Als wir sahen, dass Rowin nach kurzer Absprache mit den Gardisten, die ihm vom Lager entgegenkamen, nicht anhielt sondern weiter ins Lager lief, nahmen wir das als Zeichen, dass das Lager wieder unter Kontrolle war und folgten ihm. Ich stolperte also zurück ins Lager, und sah vor allem „Leichen“ und Chaos. Vor dem Tavernenzelt fand ich Rowin – und sah Viviane leblos am Boden liegen. Er zog mich, gegen einigen Widerstand meinerseits, weg und schluchzte, jemand habe ihr die Kehle durchgeschnitten – und wenige Schritte von ihrem Leichnam entfernt brachen wir weinend zusammen und hielten einander fest. Was in den nächsten fünf Minuten geschah, nahm ich IT nicht wirklich wahr. (OT wurde ganz unauffällig mit der SL diskutiert, ob Viviane das nicht doch überlebt haben könnte.) Erst als jemand meinte, Viviane sei noch am Leben, sprang ich auf und lief zu ihr, während Rowin am Boden zerstört hocken blieb und bat, man solle ihm keine falschen Hoffnungen machen. Erst als ich ihm unter Freudentränen bestätigte, dass Viviane lebte, wenn auch schwer verwundet, kam auch er dazu. Zwischenzeitlich war, wohl mit den SCs vom Stachelberg, eine Perainegeweihte angereist, die ihre Göttin um ein Wunder für die Verletzten bitten wollte, und mit vereinten Kräften trugen wir Viviane aus dem Lager aufs Feld, wo andere dasselbe mit anderen Verletzten taten, und wir kauerten im Gras, hielten unser Kind im Arm, hörten das bewegende Lied der Perainegeweihten und beteten – und die Göttin erhörte unser Flehen. Die Verwundeten wurden soweit geheilt, dass sie sicher überleben würden, und wir weinten Tränen des Glücks. Und im Hintergrund begann Viento, ein Totenlied für unsere tapfere Gardistin Nessa, die im Kampf um das Lager gefallen war, zu singen... *schnief* Und dann hockte sich die Perainegeweihte zu uns und erklärte Thesia, die immer noch heulend neben uns saß, dass wohl doch etwas Gutes in Janne gewesen sein musste, weil er sie ja retten wollte, und dass ihre ehrliche Zuneigung seiner Seele vielleicht trotz aller Frevel den Weg in eines der Zwölfgöttlichen Paradiese bereiten könnte... Da war's dann für mich endgültig vorbei. Das waren genau die Worte, die ich als Mutter in diesem Moment hören wollte, und ich konnte nur noch dasitzen und heulen wie ein Schlosshund. Eine total bewegende, wunderbare Szene, die ich tief in meine Erinnerung eingemeißelt habe.

Bin ich froh, dass sich die SL überreden ließ, dass Viviane doch nicht tot war sondern der Kehlschnitt abgerutscht. Janne war schon heftig genug, noch mehr Kinder an einem Abend zu verlieren, wäre definitiv übel gewesen.

In den kommenden Stunden wurden Wunden versorgt, Leichen begraben und Vorbereitungen für das anschließende Festbankett getroffen. Ich bin ehrlich froh, dass wir Jannes Leichnam nicht sehen mussten. Irgendwann kam jemand und sagte uns, dass er tot sei. Rowin entfuhr ein „Den Zwölfen sei Dank“, während ich wieder losheulte. Diese widerstreitenden Gefühle (Er hat sich dem Namenlosen verschrieben! - Aber er ist mein Sohn!) waren spieltechnisch eine wahnsinnige Herausforderung, und auch ohne seinen toten Körper sehen zu müssen echt übel. So konnten wir zumindest ein bisschen auf Verdrängung spielen, und so stürzte ich mich mit Feuereifer erneut in die Hochzeitsvorbereitungen, und Rowin in den Abschluss des Friedensvertrages.

Das Bankett war echt riesig, die Küche hatte sich selbst übertroffen und wir saßen am Kopfende der Tafel beim Brautpaar (in Vertretung der abwesenden Brauteltern), und schon kurz darauf lief ich durchs Lager um Laternen zu organisieren, weil es inzwischen dunkel geworden war, und dann standen Viviane, Thesia und ich in unserem Zelt und schmückten die Braut (unser Hochzeitspaar plant auch seine RL-Hochzeit, und sie hatten das echte Brautkleid dabei, welches total traumhaft schön war und uns alle in große Begeisterungstürme versetzte). Brautstrauß, alle Komponenten die das Verslein fordert, und natürlich das Brautgeschenk (anstelle von Ringen). Nebenbei erdachten wir noch unter üblem Zeitdruck eine Geschichte dazu. (In Aventurien ist es anscheinend üblich, nicht einfach Ringe zu tauschen sondern man schenkt dem anderen etwas, was mit der Beziehung zu tun hat, und erzählt die dazugehörige Geschichte. Nun hatten die beiden jeder eine Kette mit in Metall gefassten Murmeln, und so erfanden wir nach einigem Kopfzerbrechen die Geschichte, wie sich beide kennen gelernt hatten: auf der Adelsversammlung zu Festum ist es nicht unüblich, Kinder im heiratsfähigen Alter mitzubringen, u.a. damit diese potentiellen Partnern begegnen können. Und so kam es eines Tages, dass Thesia, gelangweilt von der ganzen Politik, draußen im Hof mit Murmeln spielte – und eine davon rollte einem gewissen jungen Herrn direkt vor die Füße... *g*) Ständig rannte irgendwer, oft genug ich, zwischen unserem Zelt und irgendjemand anderem (Bräutigam, Garde, den Geweihten...) hin und her, um irgendwas noch in letzter Minute zu organisieren. Dann hatte ich auf einmal das Brautgeschenk verlegt und bekam total die Krise, fand es aber gleich darauf zum Glück wieder (man sollte so was einfach nicht aus der Hand legen!). Trauzeuge sein ist richtiggehend stressig. Aber schön!!!!

Dann war es soweit: draußen versammelten sich alle vor dem Pavillon des Herzogs, der unserem Zelteingang direkt gegenüber lag. Viviane, Thesia (in einem weiten Umhang verhüllt, damit noch niemand das traumhafte Kleid sah) und ich unter unserem Vordach, alle anderen links und rechts des kurzen Weges zwischen Pavillon und unserem Zelt. Dort am Tisch unter dem Pavillon saßen der Herzog und der Baron, und der Friedensvertrag wurde laut vorgelesen und unter allgemeinem Jubel von beiden sowie vier gemeinsamen und jeweils vier eigenen Zeugen (insgesamt also zwölf), darunter anwesende Bronnjaren und viele SCs, unterzeichnet und gesiegelt. Dann verschwanden wir im Zelt, befreiten Thesia von ihrem Umhang und warteten, bis Rowin erschien, um in Vertretung des Brautvaters die Braut zum Altar (dem Tisch unterm Pavillon, der jetzt in schönsten Traviifarben geschmückt war und wo die Traviageweihten warteten) zu geleiten. Die Gardisten beider Lager bestanden darauf, Spalier zu stehen, die Kinder der Vierwindener streuten Reis, und dieses eine Mal wurde eine Ausnahme vom Blitzverbot auf Larmeystergilde-Cons gemacht, was ich völlig in Ordnung fand, weil es dadurch jetzt tolle Hochzeitsfotos gibt:



Der Weg zum Altar:

Finria die kleine Elfe, und Anna-Lisa-Jenny von Vierwinden streuen Reis. Hauptmann Bronn steht Spalier mit Ritter Wenzel (nur als Arm im Bild). Im Hintergrund Viviane (im grünen Kleid), die die Schleppe des Brautkleides trägt, und ich im Zelteingang.



Das Paar vor dem Altar



Das Umlegen der Kette

Die Geschichte sorgte, als sie dann schlussendlich erzählt wurde, für großen Beifall, und provozierte Viento zu seiner tollsten Rede auf dem ganzen Con: „Und die Murmel rollte direkt vor seine Füße... muss ich mehr sagen?“

Rechts im Hintergrund der Herzog, Trauzeuge des Bräutigams.



Ein wunderhübsches Brautpaar schneidet gemeinsam den Hochzeitskuchen an.



Sind sie nicht süß? ^^

Den Rest des Abends wurde kräftig gefeiert und getrunken. Es gab ein ziemlich spontan stattfindendes Theaterstück, das einfach nur grandios war, inklusive böser Anspielungen auf örtliche Gegebenheiten (das Land Markwald, dessen Herzog sich bedächtig über den zu runden Bauch streicht, währen seine Konkubine auf seinem Schoß sitzt; die Hauptmänninnen Falkja und Haga (als Anspielung auf Hauptmann Falk und Hauptmann Hagen, die Waldmärker Hauptleute, über die wohl schon seit mehreren Cons IT-Gerüchte kursieren...)), klischeehafter Storyelemente (der Bauernsohn, der die Tochter des Herzogs retten muss; sein Sidekick der kurzsichtige Messerwerfer... den Namen hab ich vergessen; der böse Magier mit seinem verkrüppelten dämlichen Gehilfen und seinem abscheulichen Monster...), niedrigstem Niveau und einem Chor, der einfach nur zum Brüllen komisch war – die hätten wunderbar in jedes mittelalterliche Spektakel gepasst. Und das bei 8 Minuten Vorbereitungszeit. Großartig! Das, zusammen mit dem tatsächlich stattfindenden Tanz, ließ uns tatsächlich für einige Zeit völlig in Aventurien versinken. Einfach traumhaft.

Und dann konnte jeder im Laufe des Abends, ganz gemütlich und im eigenen Tempo, ins OT gleiten. Eine großartige Idee – immerhin hing man da eine ganze Woche dicht mit Leuten zusammen, die man nun endlich einmal fragen konnte, wie sie denn nun wirklich heißen und was sie im realen Leben so tun. Zu Beginn benutzten wir dafür noch ambientetaugliche Metaphern (das Wort „Orks“ wird nie wieder dieselbe Bedeutung für mich haben), aber ich glaub, als wir bei Radioastronomie ankamen, wurde es wirklich schwierig, aber war auch nicht mehr nötig. Alles in allem ein wirklich zauberhafter Abend, der ein völlig gelungenes Con wunderbar abrundete. Und wieder kam ich erst im Hellen ins Zelt (wo mir zum ersten mal richtig auffiel, dass Doro und Jean-Mi sich auf fast die gleiche Weise in ihren Schlafsäcken vergraben. Das muss sie von ihrem Vater haben... *g*)...

Als ich morgens dann irgendwann erwachte, war das ganze Lager schon am Abbauen. Wir zogen trotzdem noch mal Gewandung an und machten noch einige Familienfotos, bevor dann das allgemeine Abbauen und Zeug zusammensuchen kam, und dann der schwere schwere Abschied von so vielen Menschen, die ich in dieser Woche lieb gewonnen hatte. Einige konnten sich wohl erst abends loseisen, was ich vollstens verstehen kann. Uns drängte irgendwann der Zug, und ich war völlig tot vor lauter Schlafmangel – aber rundum glücklich.

Ich bin sehr dankbar für die Möglichkeit, diese Woche zu erleben, diese tolle Rolle zu spielen und diese wunderbare Intime-Familie und die Menschen dahinter kennen zu lernen. Ich kann nur erahnen, was für ein riesiger Aufwand das alles für die SL war – das Gelände organisieren, den Plot erstellen, die NSCs besetzen, und dann natürlich die Durchführung an sich, die es massiv in sich hatte. Vor so viel Mut und Leistung kann ich nur beeindruckt meinen Hut ziehen. Und wer auch immer für die NSC-Besetzungen verantwortlich war, gehört heilig gesprochen. Einfach nur wow.

Sollte es je die Gelegenheit geben, werde ich die Baronin ganz sicher mit dem größten Vergnügen wieder spielen. Ich bin ja ohnehin dafür, dass wir mal auf Wolfsstein spielen...

Bianca alias Isida von Wolfsstein

Hier noch ein paar meiner Lieblingsszenen und –aussprüche, die ich da oben im Text nicht oder kaum vernünftig unterbringen konnte:

[Am zweiten Morgen beim Frühstück. Das Wetter ist regnerisch trüb und eklig. Ein Beispiel, wie unnachahmlich lieb sich Waldmärker und Wolfssteiner doch haben:]

Lechdan: „Wenn der Herzog sich die Wolfssteiner einlädt, trauert sogar das Wetter!“

*[Vermutlich auf einen Wink seiner Braut hin hat er sich am Abend brav für den Ausspruch entschuldigt... *g*]*

[Die Waldmärker und Notmärker Gardisten üben sich neben dem Lager an ihren Waffen. Zu diesem Zeitpunkt waren sie bei den Spielern schon als inkompetent bekannt (wofür sie OT nur bedingt etwas konnten). Das wurde spätestens bei folgendem Dialog zwischen Spielern klar (leider weiß ich nicht mehr, welche Spieler das waren):]

SC1: „Oh je, Not trifft Elend!“

SC2: „Na, wohl eher ‚Not trifft Elend nicht‘!“

[Nachdem Janne mehrfach mit den Helden gezogen ist und sich daher großer Beliebtheit erfreut, und Viviane ebenfalls durchgehend positiv aufgefallen ist, kam es zu diesen netten Worten von Magister Davor an den Baron von Wolfsstein und mich:]

Magister Davor: „Eure Kinder scheinen ja allesamt geradezu unanständig gut geraten.“

[Öhm, ja. Das sind die Momente, wo man sich als NSC das Plotwissen ganz dringend verkneifen muss...]

Gundulor von Gausenstein, der Berater des Grafen von Notmark, muss vor dem Tavernenzelt ein Huhn nachahmen, weil er beim Würfeln verloren hat – und der Graf lässt vorher noch das ganze Lager zusammentrommeln, damit es auch jeder mitbekommt.

Sehr witziger Anblick!

[Der letzte Abend, nach schönsten OT Unterhaltungen. Verabschiedung von Max (Janne) und Doro (Viviane):]

Max: „Gute Nacht, ehemaliges Schwesterchen!“

Doro: „Gute Nacht, toter Bruder!“

[Ein prägendes Wort dieses Larps war „Gesichtsähnlichkeit“, die Erklärung, warum manchmal verschiedene Personen mit dem selben Gesicht rumlaufen (NSCs haben nun mal meist mehr als eine Rolle). Das führte dann auch zu folgendem Scherz-Dialog: (nachdem der Baron von Vierwinden plötzlich abreisen musste, weil die Verhüllten ja am Auffliegen waren, war sein Spieler ab dann in viel einfacherer Gewandung als Bauer Friederich im Lager)]

„Bauer Friederich, was tut Ihr im Zelt der Baronin von Vierwinden?“

Friederich: „Sagt’s nicht dem Baron!“

[Am Sonntag, während der Aufstellung für die Familienphotos. Der Spieler von Travinian Herdmann, dem Traviageweiheten, schaut sich unseren Stammbaum an und deutet auf Jannes Namen.]

„Da fehlt aber ein Datum...“

*[Gemeint war natürlich das Todesdatum, weil Janne ja am Vortag verstorben war. Da merkt man, wie überaus taktvoll Traviageweihete doch sind... ich schätze, nach einer Woche in so einer herzensguten Rolle braucht man ein wenig ausgleichende Bössigkeit. *g*]*

[Der zweite Abend, an dem im Lager Musik gespielt wird. Wir sitzen noch beim Abendessen, ich höre die Musik und seh einen Barden.]

Ich: „Ich glaube, ich muss ganz dringend da hinüber...“

Rowin (grinsend): „Ich weiß.“

[Eine der Gelegenheiten, wo sich einerseits die Vorabsprache, andererseits die Chemie zwischen uns richtig gut bezahlt gemacht hat. Nicht bedeutend für den Plot, aber wundervoll für die Atmosphäre. Was halt so ein altes Ehepaar ist...]