

z i n e



Im Kampf mit einem Ork: Gérard Kraus (rechts) wird angefeuert von BesucherInnen des Burgfestes Butschebuerg 2003. (Foto: MAL)

tasy-Welt verkörpert der Spieler einen Abenteurer auf Schatzsuche. Auf einer Karte bewegt er Zauberer, Krieger, Diebe ... und die Monster. Die können meistens nur gemeinsam von den Spielern überwunden werden. Bei den Kämpfen und anderen Aktionen wird viel gerechnet und gewürfelt: Erhebt ein Krieger sein Schwert gegen einen Drachen, so wird nachgeschlagen, welche Eigenschaften der Figur einberechnet werden, wie hoch die Widerstandskraft des Fabeltieres ist und wer einen Kampfbonus hat - dann wird mit einem 20-seitigen Würfel das Ergebnis ermittelt.

"Beim Live-Rollenspiel wird nicht mit Würfeln gekämpft, sondern mit Latexschwertern - da zählt Geschick, kein Glück", erklärt Gérard Kraus den Unterschied zu D&D. Wichtig sei auch, dass man seine Rolle lebt, sich so anzieht, sich so bewegt, so redet wie die Figur, die man verkörpert. "Das ist der Gipfel einer Spielerkarriere", versichert der MAL-Präsident.

Am 28. August organisiert sein Verein das fünfte "Live Action Roleplaying Game" (Larp) in Schiffingen in den alten Tagebauzonen. Herr der Ringe und Harry Potter hätten bei vielen Jugendlichen ein Interesse an der Fantasywelt geweckt, so Gérard Kraus. Wer den Film gesehen habe, möchte vielleicht mal so ein Abenteurer nachspielen, selbst gegen einen Ork kämpfen.

Orks sind so ziemlich das hässlichste, dem man in der Fantasywelt von Kayschidu begegnen kann, erfährt man auf der Website der MAL - "es sind verabscheuenswürdige Bestien, die mit Menschen wenig gemein haben." Wer würde da ein Ork sein wollen? Das seien Nicht-Spieler-Charaktere, die von der Spielleitung eingesetzt werden, um die richtige Stimmung zu erzeugen, erläutert Gérard Kraus. Am 28. sollen die Orks von belgischen Kollegen dargestellt werden. Der MAL-Präsident zeigt uns ein Hackbeil aus latexverkleidetem Holz, das täuschend echt aussieht: "Selbstgemacht. Extra für die Orks", verkündet er stolz.

### Young blood

Mit ihren Spielwaffen und Kostümen sind die Larper gern gesehene Gäste bei Burgfesten. Anfangs sei er aus Interesse hingegangen, immerhin basiere die Fantasywelt auf dem Universum des Mittelalters, so Gérard Kraus. "Zu der Zeit spielte ich bei den Larps den Barden Pujol Silverlocks. Auf einem der Verkaufstände habe ich ein weitärmeliges Hemd gefunden, gelb mit blauen Streifen, genau wie ich es mir für diese Figur vorgestellt hatte." Mittlerweile organisiert die MAL auch Animationen für Kinder. Statt nur den Confréries zuzuschauen dürfen die Kleinen dann schon einmal das Latexschwert schwingen. "Wir passen natürlich auf, dass sich niemand verletzt. Die meisten von uns haben eine pädagogische Ader", betont der Rollenspieler.

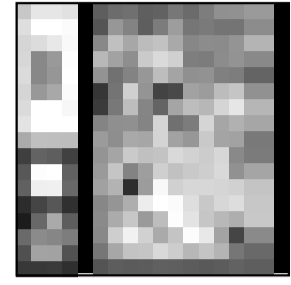
Ob die düsteren Aspekte der Fantasywelt nicht eine Gefahr für

Jugendliche darstellen? Gewiss, man lebe seine Rolle sehr intensiv. Aber die meisten könnten nach einem Larp wieder aus ihrer Rolle schlüpfen versichert Gérard Kraus. Das Prinzip seiner Gruppe sei, sich selbst nicht zu ernst zu nehmen. Er zumindest erkennt die dunklen Seiten seines Hobby nicht: Im fantastischen Genre werden männliche Ideale verherrlicht, Konflikte nur durch Gewalt geregelt. "Man könnte auch Druiden oder Weise ins Spiel bringen, die in Diplomatie wetteifern würden. Aber dann würden drei Viertel der Teilnehmer meckern - wozu ein Schwert haben, wenn nur palavert wird?", bedauert der Spieler. "Kämpfen ist ein männliches Balzritual aus Urzeiten."

Anders als bei Magic und Dungeons & Dragons nehmen an den Larps auch viele Frauen teil. In Luxemburg etwa ein Viertel, schätzt der MAL-Präsident. Meistens allerdings in Frauenrollen: Hexen, Heilerinnen, manchmal Amazonen und vor allem Elfprinzessinnen. Dass Frauen Männerrollen spielen oder umgekehrt kommt vor, wird aber eher als Jux angesehen, berichtet Gérard Kraus. Schließlich sei der Körper Teil des Spiels und es sei schwierig, Stimme und Bewegungen überzeugend zu verstellen.

Der MAL-Präsident spielt meist einen 08/15-Krieger oder übernimmt die Spielleitung. Seine Lieblingsfigur aber ist ein Dieb, nicht aus einem Larp sondern aus D&D. "Im Rollenspiel kann man gegen die Gesetze verstoßen, Dinge ausleben, die in unserer Gesellschaft nicht erlaubt sind", sagt Gérard Kraus. Und wie geht es dem Dieb? Bei D&D können Figuren Erfahrungspunkte ansammeln und im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden. "Gut geht es ihm. Besser gesagt: ihr. Die Diebin Missy Legallow liegt gut verstaut in einem Ordner und wartet auf die nächste Partie."

Raymond Klein



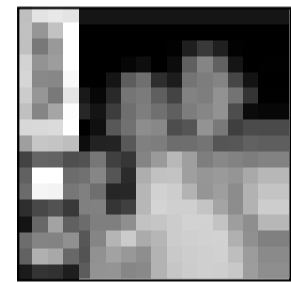
### Family Guy: d'Simpsons Nr. 2

(CK) - Fir all déi, déi d'Simpsons gären hunn, gëtt et eng Fortsetzung "digne de ce nom". Di nächst Generatioun vun de Simpsons heescht **Family Guy!**

D'Rezept ass dat selwecht: de Peter Griffin, e fetten, domme Familjepapp, deen an enger Spillsaachefabrik schafft, seng Fra Lois née Pewterschmidt, den dräizéngjäregen Chris, deen en Talent entwéckelt fir d'Zeechen, dat siechzéngjäregt Meg, wat éiweg zur cooler Clique wëll gehéieren, de Brian, de Familjemupp dee schwätze kann, an de klenge Stewie, deen als Puppelchen nëmmen dat eent wëllt: d'Welt beherrschen.

Am Vergläich zu de Simpsons ass den Humor méi entwéckelt: et ginn amerikanesch Serie parodéiert an et gi masseg Referenzen par rapport zu Sex, Alkohol, oder Gewalt. Et kann ee keng Serie kucken ouni eng Kéier d'Aen an de Mond grouss opzerappen a sech futti ze laachen. E Muss a Genoss fir all Simpsons-Fan!

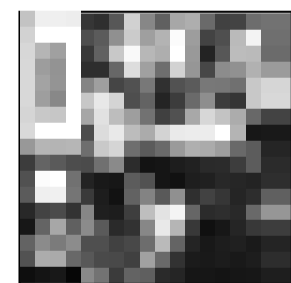
**D'Family Guy Collection ass kierzlech op DVD erauskomm mat alle Serien (Season 1 - 3 + Extras, insgesamt 7 Discen).**



### Don't pop, shake!

(RK) - Preiserhöhungen auf Alkopops? Kein Problem: Wer will, kann sich die Mode-Drinks selbst mixen. Der Bacardi Breezer zum Beispiel ist nichts anderes als ein klassischer

Pineapple Fizz - außer dass er so natürlich schmeckt wie ein Sugus-Bonbon ... Das gehakte Pendant zum Smirnoff Ice ist der Moscow Mule: Vodka, Limone und Ginger Ale. Der Geschmack des Campari-Mixx, einer der gelungenen Alcopops, lässt sich nicht so einfach imitieren - wir arbeiten weiter daran. Alles in allem finden sich in den selbst gemixten Cocktails weniger Zucker und mehr Vitamine, insbesondere wenn man den Fruchtsaft frisch presst. Nicht zuletzt ist der Umgang mit der Droge Alkohol ein anderer. Zum einen ist man sich bewusst, wie viel Scharfes man hineingeschüttet hat. Zum anderen ist der Alkoholgenuss eingebettet in ein Ritual: Stirren oder Shaken, Dekorieren und Servieren in geeigneten Gläsern.



### Mülltrennung

(tf) - "Der Name Krahl steht für etwas Unabgeholtenes. Für die Umkehrbewegung im Prozess des Zerfalls der Neuen Linken", schreiben die MacherInnen der Internetseite über Hans-Jürgen

Krahl. "Der Krahl", wie er manchmal ehrfürchtig genannt wurde, war neben Rudi Dutschke einer der bekanntesten Aktivisten der '68er-Bewegung in Deutschland. Wie kaum ein anderer versuchte der Frankfurter Adorno-Student, den ideologischen Müll der Traditions marxisten beiseite zu räumen und den kritischen Kern der Marxschen Theorie freizulegen. Gesellschaftskritik nach Auschwitz, das bedeutete für Krahl wesentlich, die Voraussetzungen der postfaschistischen Gesellschaft mitzureflekieren, einer Gesellschaft also, die zwar ohne Führer auskommen musste, deren Individuen aber weiterhin autoritätshörig dem Staat verbunden waren.

Die "Krahlstudien" wollen nun die Texte, Reden und Diskussionsbeiträge des im Alter von 27 Jahren bei einem Aunfall Verstorbenen wieder zugänglich machen.

[www.krahlstudien.de](http://www.krahlstudien.de)

## LIVE-ROLLENSPIEL

# Stirb, Ork!

**Gérard Kraus organisiert Rollenspiele. Seit fast zehn Jahren erkundet er die Fantasy-Welt. Hingebungsvoll widmet er sich seinem Hobby, ohne dabei die dunklen Seiten der Rollenspiel-Kultur auszublenden.**

"Ein Live-Rollenspiel ist eine Mischung aus Fantasy-Spiel und Laientheater", beschreibt Gérard Kraus, Präsident der Magic Association Luxembourg (MAL) sein Hobby. Wenn er bei den Gemeinden anfragt, um eine Burgruine oder ein Waldstück benutzen zu dürfen, spricht er von einer "Nuetsrallye". "Das ist ein Begriff, mit dem die Verwaltung etwas anfangen kann", so der Rollenspieler. Eigentlich geht es darum, dass mehrere Dutzend Personen Kostüme überziehen, durch den Wald laufen und so tun, als befänden sie sich mitten in einem Herrder-Ringe-Film.

Gérard Kraus ist ein junger Mann mit gepflegtem Bärtchen und lebendigen Augen. Er studiert englische Literatur in Wales, an der Universität von Aberystwyth - der Name könnte von Tolkien erfunden sein. Seine Spezialgebiete: Science-Fiction-Literatur und Fantasy-Filme. "In den vergangenen Jahren hatten meine Freunde und ich nicht all zu viel Zeit zum Spielen. Aber jetzt wo die meisten ihr Studium abgeschlossen haben, fangen wir wieder an."

### Würfel und Waffen

Sein erstes Spiel? Magic, natürlich. Es handelt sich um Sammelkarten, die einen Dämon, einen Zauberspruch oder ein Land repräsentieren. Beim Spielen benutzt jeder sein eigenes Deck mit aufeinander abgestimmten Karten. Magic fand sowohl bei Spieler- als auch bei Sammlernaturen großen Anklang. Ende der 90er Jahre hat die Magic Association Luxembourg Turniere mit über 50 Teilnehmern organisiert.

Nach der Einstiegsdroge Magic kam die Zeit der klassischen Rollenspiele, vor allem Dungeons & Dragons (D&D). In dieser Fan-

<http://surf.to/MAL>