

# Die letzte Fahrt der Demeter

## Seereise mit Dracula

*Wir schreiben das Jahr 1897. Ein bunt gemischtes Völkchen schiffte sich an Bord des Schoners Demeter ein, um von Varna am Schwarzen Meer nach London zu reisen. Neben dem raubeinigen Kapitän und seiner Mannschaft sind zahlreiche Passagiere an Bord gekommen. Unterschiedliche Gesellschaftsschichten treffen zusammen, von der einfachen Krankenschwester, die in England ihr Glück machen will, über verschiedene Handelsreisende bis hin zu dünnkelhaften Aristokraten. Sie alle sind gezwungen, mehrere Wochen auf engstem Raum zusammenzuleben ... doch keiner von ihnen wird London lebend erreichen, denn im Laderaum des Schiffes lauert etwas abgrundtief Böses.*

Termin.....	29.10. bis 1.11.2015
Ort.....	Traditionsschiff Pippilotta, Ostsee
Veranstalter .....	Operation Brainfuck-Orga
Homepage.....	<a href="http://www.operation-brainfuck.de">www.operation-brainfuck.de</a>
Genre.....	Horror
Unterbringung .....	Schiff
Verpflegung .....	Vollverpflegung
Teilnehmer, Kosten.....	28 SCs ab 249,- Euro
Regelwerk.....	Eigenes

Früh zeigte sich, dass die Reise unter keinem guten Stern stand. Bereits in der ersten Nacht beging ein Matrose Selbstmord, der zuvor aufgrund einer unerklärlichen Raselei in die Brigg gesperrt worden war – nicht jedoch, ohne vor seinem Ableben noch eine mysteriöse Warnung auszusprechen. Die Mannschaft wisperte von dunklen Zeichen, während sich die aufgeklärteren Seelen unter den Passagieren über deren Aberglauben lustig machten. Irgendwann mussten aber auch sie einsehen, dass übernatürliche Kräfte an Bord ihr Unwesen trieben.

Je weiter die Fahrt voranging, desto gedrückter wurde die Stimmung. Mehr und mehr der düsteren Geheimnisse der Mitreisenden kamen ans Licht, mal in Form von tränenreichen Geständnissen, mal in lautstarken oder gar gewalttätigen Konflikten. Schließlich griff Wahnsinn um sich und ein Charakter nach dem anderen wurde aus Furcht, Eifersucht, Wut, Enttäuschung, Verblendung oder reiner Machtgier getötet oder brachte sich selbst um. Zuletzt war nur noch der Kapitän am Leben, der sich, mit einem schaurigen Lied auf den Lippen, am Steuerrad festband, bevor auch er elendig zugrunde ging.



### Geschichte ohne Happy End

Dieser Ausgang der Geschichte stand bereits zu Beginn des Spiels fest. Kein Kampfgeschick, keine clevere Plotlösung und auch kein noch so ausgefeiltes Ritual hätten daran etwas ändern können.

Das Con thematisierte das Schicksal jenes unglücklichen Schiffes, auf dem der wohl berühmteste Vampir aller Zeiten nach England kam: Graf Dracula – und die literarische Vorlage besagte nun mal, dass die Demeter „mit keiner lebenden Seele an Bord“ anlandete.



Statt der Suche nach Lösungen standen die Charaktere mit ihren Emotionen und Geheimnissen im Zentrum des Spiels. Hierbei handelte es sich um vorgegebene und miteinander verknüpfte Rollen. Ziel des Spiels war es, gemeinsam eine gruselige Stimmung aufzubauen und zu erleben. Das fiel allerdings oft schwerer als gedacht, da manchmal schon ein einziger

blöder Spruch oder bissiger Witz reichte, um die mühsam aufgebaute Anspannung wieder zu lösen.

Eine weitere Besonderheit in der Herangehensweise war die Aktstruktur. Das Spiel war in drei Akte gegliedert, zwischen denen jeweils eine circa einstündige Pause lag. In dieser Zeit konnten die Teilnehmer Ideen für den Fortgang des Spiels austau-

schen und Absprachen miteinander treffen, mit dem Ziel, die Dramatik zu steigern. Nach einem etwas zögerlichen Start beim ersten Aktwechsel wurde diese Möglichkeit beim Wechsel vom zweiten in den dritten Akt von zahlreichen Spielern genutzt. Die Akte bestimmten auch jeweils den erlaubten Level der gespielten Gewalt zwischen den Charakteren. Während im ersten Akt keine drastische Gewalt erlaubt war, durften sich die Spielfiguren im zweiten Akt gegenseitig schwer verletzen und im dritten töten. Das sorgte nicht nur dafür, dass niemand mitten im Spiel plötzlich keinen Charakter mehr hatte, es unterstützte auch das langsame Eskalieren der Konflikte.

Trotz dieser mehr als ungewöhnlichen Herangehensweise hatten sich mehr als genug Larper gefunden, die bereit waren, sich auf dieses Experiment einzulassen. Innerhalb von nur 24 Stunden nach Beginn der Anmeldephase hatten knapp doppelt so viele Spieler versucht sich anzumelden, wie es Plätze gab.

## Segel setzen

Wenn man zu einem normalen Spiel zu spät kommt, verpasst man im schlimmsten (oder besten?) Fall die immer gleiche





SL-Ansprache. Bei dieser Veranstaltung konnte es passieren, dass die Spiellocation nicht mehr am ursprünglichen Ankunfts-ort aufzufinden war. Gespielt wurde auf einem echten Traditionssegelschiff, das mit den Teilnehmern auf der Ostsee unterwegs war. Zum Glück für alle Zuspät-kommer musste nur der Ankerplatz für die Nacht in einen nahegelegenen anderen Hafen verlegt werden, damit die eigent-liche Fahrt am nächsten Morgen beginnen konnte. Schließlich war das gemeinsame Segeln ein wichtiger Bestandteil des Er-lebnisses (bei manchem allerdings inklusi-ve leichter Seekrankheit).

Die außergewöhnliche Location hat sehr zum Spielgefühl beigetragen. Da auf einem solchen Segelschiff jede Menge Arbeit an-fällt, für die viele Hände gebraucht werden, musste das Rollenspiel aber manchmal et-was zurückstehen. Wenn es galt, die Se-gel zu setzen, mussten nicht nur die Spie-ler von Matrosencharakteren mit anpacken, sondern auch die der feinen Herrschaften unter den Passagieren. Auch in der Kombü-se hatte jeder Mitreisende mal Dienst.

Und auch ganz unabhängig von der Rolle durfte jeder, der wollte, mal ein

Stündchen das Steuerrad übernehmen. Dabei stellte man schnell fest, dass es gar nicht so einfach ist, ein derartiges Schiff auf dem vom Kapitän vorgegebenen Kurs zu halten.

Alles in allem ist so ein Segelcon eine spannende Erfahrung – mit oder ohne Vampir im Laderaum!

*Text: Karsten Dombrowski  
Bilder: Nabil Hanano*

