

Die Rettung der letzten Zauber-Weiden-Welt

Ein Fantasie-Rollenspiel im Freien auf dem EXPO-Projektgelände "Aus Hecken werden Häuser - Die grüne Spielstadt"
Copyright: Arbeitsgemeinschaft „Weidenr(o)ute“



Die Vorgeschichte

„Meine liebe Zuhörerschaft!

**Ich erzähle Euch heute eine geheime und zugleich dramatische Geschichte,
die sich in der Vergangenheit hier zugetragen hat...**

Könnt Ihr Euch vorstellen, dass Ihr Euch in einem Zaubergarten aufhaltet? Ihr müsst nämlich wissen, dass dieser Park kein gewöhnlicher ist. Noch vor geraumer Zeit hörte man nachts Geräusche wie kleines zartes Knacken, Sägen und Schmirgeln. Das kam von den Gnomen, die sich hier ein Zuhause geschaffen haben und mit ihrem handwerklichen Geschick aus den Weidenzweigen ihre Möbel für ihre unterirdischen Häuser anfertigten. Was man noch hörte, war leises Gekicher. Das waren die Kobolde, die mit ihrem schalkhaften Gehabe, den Menschen Streiche spielten und hierhin kamen, um sich darüber ordentlich auszulachen. Wenn man dann noch genauer hinhörte, vernahm man auch das Gemurmel der Ents. Das sind Hüter der Bäume, große knorrige Gestalten, die auf die Weiden aufpassten, so dass ihnen nichts geschah. Ich selbst bekam zwar Gnome und Kobolde zu Gesicht, aber Ents habe ich auch noch nicht gesehen. Einer von Euch vielleicht anderswo?

Was sich nun Zutrug, konnten die Ents auch nicht aufhalten, und es steht nicht in ihrer Macht, dies zu irgendeiner Zeit aufzuhalten. Denn ein Komplott bössartiger Mächte, der an diesem Ort getroffen wurde, wird Einfluss haben auf das frühere Leben der Gnome, Kobolde, Ents hier in dem Weidenpark und auch für ihre Freunde, die öfter zu Besuch kamen wie die befreundeten Elfen, gutartige Trolle, oder auch der ein oder andere Druide. Mit anderen Worten: Fremde Mächte bedrohen das Leben der Zauberwesen, gerade hier, wo wir stehen.

Diese fremden Mächte sind einige machtsüchtige Menschen der Stadt, die sich mit dem bösen Zauberer Mamonos zusammengetan haben, und böse Dämonen heraufbeschwören. Ziel ist es, mit Hilfe der Dämonen, die Fläche mit einem Fluch unbewohnbar für Zauberwesen zu machen. Denn die Stadt-Macht-Menschen wollen mit der Magie von Mamonos die Fläche zubetonieren, grau, eintönig und staubig werden lassen, um kleine hässliche Menschenhäuser darauf bauen zu lassen, für dessen Bau sie viel Geld bekommen; ein Vorhaben getrieben von Unwissenheit der Zauberwelt gegenüber.

Das hat sich herum gesprochen, und all die Gnome, Kobolde, Ents und ihre Freunde haben sich auf dem Messdorfer Feld versteckt und wissen nicht, ob sie nun warten sollen oder von dannen ziehen. Nun wartet man natürlich auf Hilfe. Das fliegende Pferd Iskadril, das ab und wann auf die Weidenfläche fliegt, um sich dort auszuruhen und zu grasen, wunderte sich darüber, dass die Bewohner nicht mehr da waren. Sofort flog es fort und rief bei den anderen Völkern um Hilfe, bei den Elfen, Rittern, Zauberern, Späher und Zwergen.

Und Ihr, die Ihr Euch heute hier befindet könnt Euch einreihen in diese tapferen Heerscharen, um den Kampf um diese Zauberwelt zu gewinnen und dabei noch Geheimnisse des alten Wissens, der Zauberkunst, Kampfeskunst und Heilkunst zu erfahren. Die Ihr lieber nicht jedem erzählt, sondern achtsam damit umgehen müsst. Bei diesem Abenteuer wird sich zeigen, ob Ihr ein guter schwertkämpfender Ritter, ein weiser Druide, ein zäh beeindruckender Zwerg, ein Blitze schleudernder Zauberer, eine wendige Elfe oder ein tüchtiger Späher seid.

Eins dieser Völker allein kann den Bann nicht lösen, den die Menschen mit Mamonos heraufbeschworen haben. Deshalb müssen sie sich alle zusammen tun und das Abenteuer gemeinsam bestehen. So stellt Euch nun den Aufgaben, die Euch zugedacht wurden!“