

Elementare Kräfte und Künste

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



Die Vorgeschichte

„Es war einmal - und war auch nicht! - ein zauberhafter Park...

...bevölkert von vielen ungewöhnlichen und seltsamen Wesen. So gab es hier Gnome, die sich mit ihrer Handwerkskunst ein Zuhause unter der Erde geschaffen hatten. Außerdem konnten manchmal Kobolde beobachtet werden, die mir ihrem schalkhaften Gehabe den Menschen Streiche gespielt hatten und dann den Wundergarten besuchten, um sich ordentlich darüber auszulachen. Ihre Aufgabe als Hüter der Bäume nahmen geheimnisvolle große und knorrige Gestalten, die Ents, wahr. Diese Wesen wohnten nicht wie wir Menschen in Häusern, sondern in Baumhäusern in ihrem eigenen heiligen Hain im Weidenpark. Zwischen den vielen Baumhäusern lebten und leben auch viele selten gewordene Pflanzen und Tiere: seltene Schmetterlinge und Vögel, auch Fledermäuse... und im Sommer können sich immer noch Fuchs und Hase gute Nacht sagen, wenn der Jäger sie tagsüber nicht vertrieben hat.

Noch vor geraumer Zeit hatten alle diese Parkbewohner großen Ärger mit einigen machtsüchtigen Spekulanten, die sich mit dem bösen Zauberer Mamonos zusammengetan hatten, um mit Hilfe schwarzer Magie alles natürliche und übernatürliche Leben dort zu versteinern, die Fläche zuzubetonieren, grau, eintönig und staubig werden zu lassen. Doch mit Hilfe von tapferen Heerscharen, den Rittern, Elben, Zwergen, Zauberern, Spähern und Druiden, konnte der Bann schwarzer Magie auf dem Gelände gelöst werden, den die Menschen mit Mamonos heraufbeschworen hatten.

Allerdings hatten diese Feldzüge viel Kraft gekostet. Außerdem konnten die Zaubervölker, die meisten davon Kinder, nicht immer Wache halten, sie lebten ja bei ihren Eltern und mussten die Woche in Schule und Kindergarten verbringen. Einige erwachsene Menschen, die früher dort regelmäßig im Garten nach dem Rechten sahen, kamen nicht mehr. So fand sich keiner, der oft genug achtgeben mochte auf die Erhaltung der Natur, und der Zauber-Weiden-Welt droht nun eine andere Gefahr: Verwüstung durch Verrottung! Die Umfriedungen des verlassen Anwesens sind übersät mit stinkendem Müll von ausschweifenden Gelagen ruchloser Räuberbanden: Rücksichtslose Vandalenversuchen, das ganze Gelände in Besitz zu nehmen. Aber nach wie vor hört die von unbeugsamen Rittern, Elben, Zwergen, Zauberern, Spähern und Druiden beschützte Baumhaus-Siedlung nicht auf, den bedrohten Naturfrieden zu verteidigen. Auf der abenteuerlichen Suche nach dem blauen Stein der Flussauen, dem roten Stein des Drachens, dem gelben Stein der Wurzeln und dem weißen Stein des Windes wollen sie neue Kräfte sammeln, um die lebendigen Weidenhäuser und ihre Bewohner zu retten und zu stärken.

Doch auch die bereits in einem unbewachten Moment in das Gelände eingedrungene Widersacher möchten den Zugang zur Kraft der Steine erlangen. Und das Schlimme ist: Die Spuren zu den Verstecken vom roten Stein des Drachens, dem gelben Stein der Wurzeln und dem weißen Stein des Windes sind von ihnen bereits entdeckt und verwischt worden. So kleidet euch nun ein und nehmt die letzte Spur zum grau-blauen Stein der Flussauen auf, der sich in der Nähe vom Sprung ins Glück befindet, den die Vandalen-Banden noch nicht entdeckt haben. Dort werdet ihr Karten finden, auf denen Aufgaben niedergeschrieben sind, die euch zugeordnet wurden.

Wenn ihr diese Aufgaben erfolgreich löst, kann die Zauberkraft der Steine freigesetzt werden - für das künftige Wohlergehen aller Tiere, Pflanzen, Geister und Menschen auf dem Zauberweidengelände!"