



Das andere Leben in dem Fantasiegebilde Tulderon: Ein Schütze übt sich an der Armbrust, in Kastors Katakomben kann man das Fürchten lernen und den Eingang zur Burg bewachen Ritter.

FOTOS: KÖNAU/TULDERON

Ritter, Tod und Teufel

PARALLELWELT Einmal im Jahr wird die Wasserburg von Heldrungen zum Schauplatz eines Spiels ohne Grenzen.

VON STEFFEN KÖNAU

HELDRUNGEN/MZ - Für einen Moment steht alles still. Die meisten Männer - Ritter, Beamte und Edelleute - haben sich in sichere Nischen geflüchtet. Die meisten Damen sind immer noch verschwunden. Dunkle Wolken hängen am Himmel, ein Sturm kündigt sich an. Dann plötzlich gellendes Geschrei. Elfen, Bauersfrauen, Hexen und bunte Geschöpfe der Nacht brechen aus den Tiefen der Burg. Jagdzeit in Tulderon, der Stadt, die auf keiner Landkarte verzeichnet ist. Ritter flüchten. Furchteinflößende Dämonen stolpern und stürzen. Die wackeren Kerle von der Stadtwache schauen hilflos zu.

Es ist Ladies Night an diesem Nachmittag in Tulderon, dem temporären Gemeinwesen, das seit neun Jahren jeden Sommer Quartier auf der Wasserburg im nordthüringischen Heldrungen bezieht. Für 96 Stunden wird die fast 500 Jahre alte Feste am Südrand der Goldenen Aue südöstlich von Bad Frankenhausen zu einem Ort außerhalb der Zeit. Ladies Night bedeutet, dass die Frauen der Stadt die Männer jagen. Wer nicht rechtzeitig fliehen kann, läuft Gefahr, erwischt und um eine Trophäe erleichtert zu werden.

Vom Zahnarzt zum Zauberer

Tara Tobias Moritzen schaut sich das Spektakel von einem sicheren Platz oben auf einem Baugerüst an, das von der laufenden Sanierung der Burg des Grafen Ernst II. von Mansfeld kündigt. Moritzen ist der Mann hinter den Kulissen, der Chef der „Orga“ genannten Väter der Stadt. Ende der 90er Jahre war der Mann aus Schleswig-Holstein selbst noch Spieler in Tulderon. Als die damaligen Organisatoren dann das Handtuch warfen, tat es ihm leid um die Spielidee. „Wir haben dann gesagt, okay, dann machen wir das eben weiter“, sagt der 41-Jährige, der beim Braunschweiger Fantasy-Verlag Zauberfeder arbeitet. „Tulderon“, sagt Tara Moritzen, „ist ja eine einzigartige Stadtsimulation, die erst durch ihre Bewohner zum Leben erweckt wird.“

Es sind Ingenieure, Handwerker, Angestellte und Studenten, die hier über ein langes Wochenende aus



In der Parallelwelt wählt sich jeder seine Verkleidung aus - vorgeschrieben wird so gut wie nichts.

der Rolle fallen und sich selbst neu erfinden. Der Schüler wird zum Ritter, der Zahnarzt zum Zauberer, die Verkäuferin steckt sich Elfenohren an und wer draußen vor dem Tor, das für Besucher geschlossen bleibt, eben noch als ganz normaler Deutscher mit Handy, Laptop und Armbanduhr ankam, fällt mit dem so genannten Charaktercheck und dem Umstieg in seine Gewandung genannte Tulderon-Kleidung aus Zeit und Raum.

Jetzt schreiben wir das Jahr 5028, die Männer in den weißen Rittergewändern, die grünen Waldelfen und der korpulente Mann mit dem Arzttäschchen leben in einer feudalen Stadt jenseits der Gegenwart, in der das Geld „Kupfer“ und „Silber“ heißt, das Lokalblatt „Stimme des Herolds“ und die Regierung von der aklonischen Krone eingesetzt wird, seit das Gemeinwesen vor zwei Jahren den Status einer Freistadt verloren hat.

„Es lief wohl nicht alles so, wie es sollte“, begründet Tara Moritzen die Teilsuspendierung demokratischer Errungenschaften. Tulderon

sei eine Wirtschaftssimulation, die Ökonomie der Stadt funktioniere nur, wenn sich Geben und Nehmen die Waage halten. „Das war vielleicht nicht immer der Fall.“ Genau weiß das Moritzen auch nicht, obwohl er seit 2003 Organisator des Fantasy-Events ist. „Weil wir nur die Grundzüge entwerfen, alles andere aber bei den Spielern liegt.“

Von wegen, es gibt kein richtiges Leben im falschen. Bei den Zusammenkünften der Anhänger des

„Jeder entwirft seinen Charakter.“

Tara Tobias Moritzen
Organisator

„Live Action Role Play“ -kurz Larp- (Siehe „Andere Zeiten“) spielt nur das Spiel eine Rolle - und alle Spieler sind die Figuren, die sie selbst sein wollen. Mehrere hundert Treffen von Larp-Fans gibt es jedes Jahr in Deutschland, zu manchen pilgern Tausende, zu anderen nur ein paar Dutzend, viele sind auf mittelalterliche Spielwelten, auf Science-Fiction-Szenarien oder auf das Universum des „Herrn der Ringe“ festgelegt. Immer aber geht es um Ur-

laub vom Alltag, um das Ausbrechen aus dem Gefängnis der wirklichen Wirklichkeit und das Abtauchen in eine Fantasiewelt voller Magie, voll heldenhafter Kämpfe und zauberhafter Ereignisse.

Es sind Spiele ohne Grenzen, die auch in Tulderon mit Waffen ausgetragen werden, die niemanden verletzen können. Alle Armbrustpfeile sind dick gepolstert, alle Schwerter aus biegsamem Plastik oder Holz. Die Spannung, die alle

Spieler fühlen, kommt aus der Ernsthaftigkeit, mit der die Beteiligten Räuber und Gendarm spielen: „In Time“, der Codebegriff der Larp-Anhänger für die Zeit in der gewählten Rolle, ist jeder wirklich der Chevalier, Ultorianer-Ritter oder Krieger der Stadtwache, der er zu sein vorgibt. „Jeder gestaltet sich sein Kostüm und entwirft seinen Charakter“, erklärt Moritzen. Selbst die Kinder älterer Larp-Spieler begreifen schnell, wie das geht:

Begeistert und mit großer Ernsthaftigkeit spielen sie bei der Stadtwache mit oder verdingen sich als Boten und Bettler.

Die Wahl ist frei, die „Orga“ um Tara Moritzen, die von der Zentrale mit Laptop und Funkgerät alle Fäden zusammenhält, entwirft nur den großen Rahmen für die Fantasiewelt zwischen den Burgwällen, weißen Ritterzelten und schwarzen Schildzeichen. Für ein paar Tage kann hier jeder sein, was er in seinen Träumen gern wäre. Wer sonst am Schreibtisch sitzt, betreibt vielleicht ein Teehaus. Wer vielleicht normalerweise unauffällig durchs Leben geht, darf als Dämon mit blitzblauem Gesicht Schrecken verbreiten und arglosen Besuchern ihre Seelen abkaufen. Und wer nur 1,70 groß ist, kann sich mit Lederwams und Holzschild beim Juggerkampf mit gepolsterten Lanzen inszenieren, als sei er ein zwei Meter großer Recke.

Iwan muss das nicht spielen. Der imposante Mann im schwarzen Kittel bewacht „Kastors Katakomben“, eine Art Geisterbahn für

LIVE ACTION

Andere Zeiten

Live Action Role Playing

(Larp) bedeutet im deutschen „Live-Action-Rollenspiel“. Damit gemeint ist, dass Spieler so agieren, als wären sie wirklich ihre Spielfigur. Ihre Ursprünge hat die heute weltweit verbreitete Szene in den 90er Jahren, als Fans von Videospiele und Filmen begannen, im Stil und in den Kostümen von Kinohelden und Charakteren aus Büchern oder Spielen zu agieren.

Larp-Spiele finden in der Regel ohne Zuschauer statt, um Ablenkungen zu vermeiden. Teilnehmer an den entfernt an Improvisationstheater erinnernde Zusammenkünfte können im Rahmen ihrer gewählten Rolle frei spielen, dabei gibt es aber einige akzeptierte Regeln. Soweit möglich finden Live-Action-Rollenspiele an Spielorten statt, deren Ambiente dem Szenario der Handlung entspricht.

Weitere Infos unter:
www.tulderon.de

Abenteuerlustige, die jedes Jahr in einer ganzen Etage eines Nebengebäudes der einstigen Burg der edlen Herren von Heldrungen aufgebaut wird. Besucher müssen sich durch ein Labyrinth aus künstlichen Spinnweben, Stroboskoplicht und rotierenden Plastikschwertern kämpfen, dessen Schrecken mindestens ebenso sehr in der Einbildung wie in der Wirklichkeit existieren. „Wir haben schon Jahre gehabt, in denen weniger Leute rausgekommen sind als sich vorher eingewagt haben“, sagt der Wächter des Verlieses. Sogar ein paar hartgesottene Kerle von der Meuchelmördergilde hätten sich hier schon verlaufen.

Ein großes Spiel

„Jaja, die haben wir nie wiedergesehen“, sagt Iwan zufrieden und schmunzelt dabei. Hier in der Parallelwelt ist das Böse nur ein Abenteuer. Der Tod ist ein Witz. Und das ganze Leben ein großes Spiel.

Mehr dazu unter:
www.mz-web.de/fotogalerien

BRANDSERIE

Fünf Autos

Vor knapp zwei Jahren hat eine Brandserie schon einmal Polizei und Feuerwehr in Eisleben in Atem gehalten. Damals hatte ein Unbekannter binnen einer Nacht in der Innenstadt fünf Pkw angezündet - drei am Klosterplatz, jeweils einen in der Halleschen Straße an Luthers Geburtshaus und auf einem Parkplatz am Schlossplatz. Der Schaden belief sich auf etwa 50 000 Euro. Der Täter konnte bisher nicht ermittelt werden.

Brandstiftungen waren auch auf dem Gelände des ehemaligen Eisleber Schlachthofes an der Tagesordnung. Regelmäßig musste die Feuerwehr dorthin ausrücken. Das Gebäude ist vor einigen Monaten jedoch abgerissen worden. Ob der Brandstifter sich nun mit den Autos ein neues Ziel sucht, ist noch unklar.

Nagelbrett sollte Feuerwehr stoppen

Brandstifter zündet Autotransporter an und will die Einsatzkräfte lahmlegen.

EISLEBEN/MZ/FRF/KT - Ein Brandstifter treibt offenbar seit kurzem in Eisleben sein Unwesen - und dies mit großer krimineller Energie. Er zündete in der Nacht zu gestern nicht nur einen Autotransporter an. Zudem wollte der Unbekannte auch die Feuerwehr daran hindern, zum Einsatzort zu fahren. In der Toreinfahrt zum Depot der Freiwilligen Feuerwehr hatte er ein Brett gelegt - zwei Meter lang, durchzogen mit vielen großen Nägeln. Damit sollten vermutlich die Reifen eines Feuerwehrautos beim Ausrücken zerstört werden. Einsatzkräfte fanden das Nagelbrett jedoch rechtzeitig.

Der Unbekannte hatte einen Autotransporter in Brand gesteckt, der in der Nähe des Geländes abgestellt war, auf dem alljährlich die Eisleber Wiese stattfindet. Der

Transporter sowie sechs der zehn geladenen Pkw wurden durch das Feuer völlig zerstört. Der Sachschaden beträgt laut Polizei 160 000 Euro. Der Feuerwehr gelang es, vier Neuwagen vor dem Feuer abzusichern. Zudem verhinderten die Löschtruppen, dass der Brand auf ein angrenzendes Gebäude übergriff. Ob das auch gelungen wäre, wenn das Nagelbrett am Feuerwehrdepot nicht entdeckt worden wäre, ist fraglich.

„Ich wollte gerade ins Bett gehen, da habe ich draußen Geschrei gehört“, berichtet eine Anwohnerin. Schemenhaft habe sie eine Frau und einen Mann gesehen. Kurz darauf stand das Führerhaus des Lkw in Flammen. „Dann hat es immer wieder laut geknallt.“

Die Brandserie hatte vor gut einer Woche begonnen. Damals sind



Der vordere Teil des Transporters ist völlig ausgebrannt.

FOTO: KLAUS WINTERFELD

am Schlossplatz in Eisleben drei Autos angezündet worden. Auch dort hatten Anwohner in der Nacht einen lauten Knall gehört. Auch wenn die Ermittler am Schloss-

platz sowie jetzt an dem Transporter keine Brandbeschleuniger gefunden haben - für die Polizei steht fest, dass es sich in beiden Fällen um Brandstiftung handelt.

UMFRAGE

Auf Distanz zu Unis im Osten

HALLE/BERLIN/DPA - Westdeutsche Schüler und Abiturienten hadern beim Gedanken an ein Studium immer noch mit dem Osten Deutschlands. Nur 13 Prozent der 16- bis 24-jährigen würden an eine ostdeutsche Hochschule gehen, heißt es in einer Umfrage der Hochschulinitiative Neue Bundesländer. Ein gutes Viertel kann sich das überhaupt nicht vorstellen, der Rest ist unentschlossen. Hauptgründe sind Zweifel an einer guten Ausbildung und Karrierechancen. Gegenüber 2009 haben sich die Einstellungen gegenüber ostdeutschen Hochschulen aber verbessert. Damals konnten sich gerade mal fünf Prozent der jungen Leute für einen Studienort in Ostdeutschland erwärmen. Für die Umfrage wurden rund 500 junge Erwachsene befragt.