



Unicornus

ISSN 1430-8185

Ausgabe 7 (April - Juni) 1996

DM 5,00



*Das Magazin über historisch Begebenheiten
und allerley Spilkünsten*

Termine von
mittelalterlichen
Märkten,
Rollenspiel- und
Literollenspiel-
Veranstaltungen;
Wissenswertes
und
Nützliches
aus der
Mittelalter-
und
Spiele-Szene
sowie
mancherlei Aktuelles
aus den Reihen
des
Bruchköbeler
Vereins
EINHORN e.V.



Eine Publikation des EINHORN e.V.

Verein für Historie und mittelalterliches Ambiente
Verein für Simulations-, Gesellschafts- und Rollenspiel



... aus dem Inhalt

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Vorwort / Comic	3
Veranstaltungsrückblick	4
.....	5
.....	6
.....	7
Musik im LARP: <i>Das Charakter-Fallera</i>	8
Bericht: <i>Rollenspiel im Netz</i>	9
.....	10
.....	11
Reihe: <i>Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Das Einhorn</i>	12
.....	13
.....	14
Private Kleinanzeigen	15
Fortsetzungsgeschichte: <i>Das Band der Freundschaft</i>	16
.....	17
.....	18
(Anzeige)	19
Die Meckerzeilen	20
.....	21
.....	22
.....	23
.....	24
.....	25
Termine	26
.....	27
.....	28
Regelmäßige Veranstaltungen	29
Filmkritik: <i>Jumanji</i>	30
<i>Der Persönliche Abenteuerer Talent Test</i>	31
.....	32
Abonnement-Auftrag	33
Nachbestell-Service	34
Vorschau auf die nächste Ausgabe / Quellennachweis	35
Anmeldeformular des EINHORN e.V.	36

Die Redaktion ist unter folgenden Internet-Adressen erreichbar:

Redaktion - 100543.30@compuserve.com
 André Weckeiser - weckeiser@stud-mailer.uni-marburg.de
 Sebastian Urbach - 100675.3555@compuserve.com
 Marcus Marozsan - 100527.1045@compuserve.com

Die  **nicoenus**-Homepage wird in
 absehbarer Zeit erreichbar sein.

 **nicoenus** ist eine Publikation der Arbeitsgemeinschaft Vereinszeitschrift des EINHORN e.V. im Auftrag des Vorstands.

Die in diesem Heft vertretenen Meinungen und Aussagen entsprechen nicht immer dem Standpunkt der Redaktion des  **nicoenus** oder des Vorstands des EINHORN e.V.. Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autoren selbst verantwortlich. Für möglicherweise aufkommende Unstimmigkeiten aufgrund der Inhalte der Beiträge kann seitens der Redaktion oder des Vorstands des EINHORN e.V. keine Haftung übernommen werden.

Impressum

Herausgeber:

EINHORN e.V.

*Verein für Historie und
mittelalterliches Ambiente*

*Verein für Simulations-,
Gesellschafts- und Rollenspiel*
i.A.d.V. Marcus Marozsan

Chefredakteur:

(Vi.S.d.P.):

André Weckeiser (aw)

Redaktion:

Marcus Marozsan (mm)

Birgit Albert (bal)

Sebastian Urbach (su)

Diana Bamby (db)

weitere Mitarbeiter

dieser Ausgabe:

Michael Rink (hawk)

Andreas Quitt (aq)

Joachim Damm (joe)

Norman Arnold (nar)

Anke Tröder (at)

Wolfram Tröder (wt)

Wilfried Kercher (wk)

Andrea Marré (am)

Layout und Satz:

André Weckeiser

mit Epistula-Satz

Anzeigenverkauf und

verwaltung:

André Weckeiser

Druck und Gesamtherstellung:

R. Weber Kopierladen, Marburg

Vertrieb:

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise:

Quartalweise (¼jährlich)

Redaktion:

c/o André Weckeiser

Kantstraße 10 / App.20

35039 Marburg a.d.Lahn

Tel.: (06421) 16 47 05

Preise:

5,00 DM,

für Vereinsmitglieder des
EINHORN e.V. kostenlos

Vorwort

Es ist doch zum verrückt werden! Da hat man genügend Zeit, um die Ausgabe bequem zu produzieren und am Ende wird es doch wieder stressig. Zu allem Überfluß ist die halbe Redaktion genau während des Erscheinungstermins auf einem Live-Rollenspiel, sodaß die Hektik noch größer ist.

Nichtsdestotrotz haltet ihr die neue Ausgabe der Unicornus in der Hand, im bewährten Umfang mit verschiedenen Neuerungen.

Aufgrund vieler Zuschriften zum Thema Vereinsinterna vor allem von den vereinsfremden Abonnenten haben wir die vereinsbezogenen Seiten wie die Vorstandsseite, die §§-Ecke und die Messages & News auf ein herausnehmbares Doppelblatt in die Heftmitte verschoben.

Leser, die nicht dem Verein angehören, bekommen so eine klare Trennung und können, wenn sie der ganze Vereinskram stört, das Blatt herauspufen und in die Ecke werfen. Vereinsmitglieder können dieses hingegen abheften und sammeln.

Noch ein Wort zu den Veranstaltungsberichten: Wenn diese einmal als sehr kritisch erscheinen sollten, hat das sicherlich seinen Grund gehabt. Es wird aber kein Veranstalter mit rein bösem Willen „niedergemacht“; das liegt uns fern. Sollte also stärkere Kritik in einem Bericht vorliegen, so hat das sicherlich seinen Grund.

Bedanken möchte ich mich noch bei allen Lesern, die uns so fleißig Leserbriefe geschrieben haben. Hoffentlich war dies nicht nur eine einmalige Erscheinung!

In diesem Sinne

Euer

André

die historics



© '94 by Piper

Veranstaltungsrückblick

Erfahrungsgemäß startet die Saison der LiveRollenspiele früher als die Mittelaltermärkte, da man LARPs im Winter und Frühling besser veranstalten kann als mittelalterliche Märkte. Außerdem gelten der Barbarossamarkt in Gelnhausen und das Ritterfest auf der Burg Freienfels mittlerweile als inoffizielle Startveranstaltung der Saison.

Somit liegt der Schwerpunkt diesmal deutlich auf den LARPs, was sich in der nächsten Ausgabe sicherlich wieder ausgleichen wird.

Die Abkürzungen sind wie folgt: CON (Spiele-Con), LARP (LiveRollenspiel) und MAM (mittelalterlicher Markt).

Micro-Con 5, Pfadfinderhaus im Odenwald (LARP)

19. - 21.01.96

Die Einladung

Der MicroCon 5 fand vom 19.-21.01.96 im Georg-Verst-Heim im Odenwald statt. Es war ein reiner Einladungscon, der auf ca. 50 Leute begrenzt war. Der Veranstalter „Die Gilde“ (hauptsächlich Volker Riehl, der sich inzwischen jedoch von der Gilde getrennt haben soll) wollte auf diesem Wege allen danken, die bei mehreren LARPs im vergangenen Jahr tatkräftige Unterstützung geleistet hatten. Das größte Dankeschön dabei war der niedrige Con-Beitrag mit 60,- DM für NSC's bzw. 70,- DM für SC's bei Vollverpflegung (für Gilde-Mitglieder noch 10,- DM günstiger!).

Die Anmeldung

Da sich der Autor relativ spät entschloß, am MicroCon 5 teilzunehmen, waren nur noch NSC-Plätze frei und so mußte er sich auf etwas mehr Arbeit, dafür aber auch auf mehr Spaß (!?) einstellen. Ein paar Tage vor Beginn des LARPs trudelte eine etwas dürftige Charakterbeschreibung für den NSC, den der Autor die meiste Zeit über spielen sollte, ein: Claudius Ventaris, Oberer Solarispriester. Eine Auflistung mehrerer Zaubersprüche und Fähigkeiten sowie 5 Sätze Hintergrundinformation waren auf ein Charakterblatt gekritzelt. Na ja, das mußte reichen.

Die Ankunft

Dank einer guten Beschilderung konnte man das (ehemalige?) Pfadfinderhaus ohne Probleme erreichen, obwohl es, mitten im Wald gelegen, nur auf Feldwegen zu erreichen war. Dort angekommen

luden alle ihr Gepäck ab und bezogen ihre Zimmer. Wie schön sauber doch so ein NSC-Schlafraum vor einem Larp sein kann! Nach dem Ausladen der Autos fuhren fast alle dieselben in das nächstgelegene Dorf, um das Ambiente rund um das Haus nicht zu verderben (nochmals Danke für den Taxi-Dienst, Robert!); eine sehr löbliche Anweisung der Spielleitung, die eigentlich selbstverständlich sein sollte. Wieder zurück, ging der Rest des Nachmittags mit Anmelden, Umziehen und Einleben drauf.

Die Regeln

Bei der Anmeldung erhielt jeder das neueste Exemplar des Schwert-Schwurs (LARP-Zeitschrift der Gilde), sowie ein von Volker Riehl entwickeltes Regelwerk, „Dreamland“ (nur 8 DIN A5 Seiten umfassend), das eine vereinfachte Version des Regelwerks „Schwert & Magie“ der Gilde darstellt. Nach der o.g. Lektüre war es nun noch notwendig, mehr Hintergrundinformationen über die Welt, auf der nun gespielt werden sollte, zu bekommen. Da es sich hierbei um einen Ravenloft-Con handeln sollte, lag es nahe, sich die Informationen aus einem AD&D-Rollenspielbuch zu besorgen. Dieses war bei der Spielleitung (Ein-Mann-Show: Volker Riehl) zu bekommen. Nach eingehendem Studium o.g. Literatur konnte es endlich losgehen. Womit? - Natürlich mit dem Abendessen in Form von Nudeln (reichlich) mit wahlweise Tomaten- oder Käsesoße. Alkoholfreie Getränke wie Wasser, Orangen-, Apfelsaft und Milch waren während der gesamten Con kostenlos, Bier und Met mußten in harter DM erstanden werden.

Das Spiel beginnt

Voller Vorfreude stürzte sich der Autor in seine erste Aufgabe, die darin bestand, den Spielern die An-

kunft auf Ravenloft zu erleichtern und darin einmünden sollte, die Spieler auf dieser grausamen Welt zu unterstützen. Um das Spiel interessanter zu gestalten, wurden die Spieler in zwei Gruppen aufgeteilt, die fast gleichzeitig nach Ravenloft gelangten. Nach kurz andauernder allgemeiner Verwirrung entschlossen sich alle, im nahegelegenen Gasthof ein Zimmer zu mieten. Trotz horrender Preise (aufgrund mangelnder Kenntnis des örtlichen Währungssystems seitens des Wirts!) wollte niemand mit der Scheune vorliebnehmen.

Die erste Nacht

Wie so oft versammelte sich der größte Teil der Abenteurer gegen Abend im Schankraum des Gasthofs. Jeder der Neuankömmlinge versuchte mit mehr oder weniger großem Erfolg zu ergründen, warum und wie er auf diese Welt gelangt war. Nur wenige achteten dabei auf ein dunkel gekleidetes Pärchen mit bleicher Haut, daß scheinbar nur auf Konversation aus war. Doch auch Claudius Ventaris, der obere Solarispriester, sollte eines besseren belehrt werden. So wurde er durch den Blick der schönen dunkelhaarigen Frau so verzaubert, daß er gar nicht mitbekam, wie sie ihre Zähne in seinen Hals schlug und ihm einen großen Teil seines Blutes ausaugte. Von da an fühlte er sich sehr schwach, schien aber dennoch der edlen Dame keinen Wunsch abschlagen zu können (so ein Mist, jetzt beißt schon ein NSC den anderen, wie soll denn da der Priester-NSC den Spielern helfen?). Das war's dann wohl. Aufgrund akuter Schwächeanfälle, die auch nicht durch Heilversuche der Spieler zu verschuchen waren, mußte sich Claudius Ventaris früher als geplant in sein Quartier zurückziehen.

Der Tag

Der Tag begann - wie sollte es anders sein - mit dem Frühstück. Auch hier muß man den Organisatoren ein Lob aussprechen, da für jeden Geschmack etwas geboten wurde: Tee, Kaffee, Milch, verschiedene Säfte sowie Müsli, Brot, Honig, Konfitüre, Aufschnitt und Käse.

Der Vormittag plätscherte so durch allgemeines Geplänkel dahin. Um die Mittagszeit wollte sich Claudius Ventaris dann durch ein Ritual gegen einen erneuten Blutverlust durch die junge Dame schützen. Bevor es jedoch richtig losgehen konnte, sah er sich einem Angriff von Zombies und anderen

Untoten ausgesetzt. Dieser endete auch prompt mit dem Tod von Claudius Ventaris (bevor er auch nur einen einzigen Finger für die Spieler krumm machen konnte!). Tja, anstelle von Hilfe bot Claudius Ventaris den Abenteurern nur Scherereien. Diese sorgten für sein Begräbnis: eine schöne Feuerbestattung.

Wie dem auch sei, der Autor stand von nun an für alle möglichen anderen kleinen Rollen zur Verfügung. Doch bevor es weiterging, konnte sich jeder, der Lust hatte, mit einem super Eintopf den Magen vollschlagen. Den größten Teil des Nachmittags wurde der Autor dann für den Aufbau von Dungeons benötigt. Mit viel schwarzer Folie, künstlichen Spinnweben und einer Nebelmaschine ließen sich die verschiedensten Labyrinthe in einem großen Saal der Herberge aufbauen, durch die eine Reihe von Spieler aufgrund unterschiedlichster Aufgaben hindurch mußten. Alle hatten dabei nur ein Ziel vor Augen: Zurückzukehren an den Ort, von dem aus sie nach Ravenloft gelangt waren: Nomoneto.

Doch die schlimmste Prüfung stand ihnen noch bevor. Der Herrscher der Domäne, ein Litch übelster Sorte, kam in die Grafschaft, um die Steuern beim Grafen einzutreiben. Doch wie sollte dieser die Steuern abliefern, wurde er doch kurz zuvor von den Abenteurern gepfählt, da diese Vampire auf den Tod nicht ausstehen konnten.

Daraufhin war der Litch natürlich sehr aufgebracht und rief eine Armee von Untoten zusammen, um den Tod des Grafen zu rächen. Dadurch kam es zu einer großen Schlacht, bei der sechs Helden in die Gewalt des Herrschers gerieten. Diese wurden in dessen Burg verschleppt und dort grausam gefoltert. Einem der Helden wurde das Glück zuteil, frühzeitig zu sterben. Der Rest mußte sein weiteres Leben im Kerker verbringen.

Auch hier macht die Geschichte wieder einen Schnitt, da sowohl Helden als auch Monster gierig das Abendessen, bestehend aus Pellkartoffeln mit Quark, verschlangen.

Die letzte Nacht

Inzwischen wußten die Spieler auch, wie sie wieder zurück gelangen konnten. Dazu mußten sie eine weitere Höhle betreten (diese bestand aus einem langen Gang einer Art Bunker, absolut genial!). In dieser gelang es ihnen, mit Hilfe der vier Elemente

den Eingang freizulegen, ein Rätsel zu lösen, ihre Kameraden zu befreien und, noch bevor die Untoten ihnen erneut in die Quere kommen konnten, nach Nomoneto zurückzukehren. Lediglich ihren toten Freund mußten sie zurücklassen.

Das Spiel endete in jener Nacht natürlich mit einer riesigen Feier im Schankraum und draußen am Lagerfeuer, bei welcher Met und Bier in Strömen flossen.

Der Tag danach

Der Tag nahm seinen Anfang wie jeder andere auch mit dem Frühstück. Doch welch' böse Überraschung für jeden, der seinen Rausch ausgeschlafen hatte: es gab keine einzige Brotscheibe mehr. Hier hatten sich die Organisatoren zum ersten Mal verkalkuliert. Wie kann man auch nur jemanden das Brot einkaufen lassen, der selbst kaum Brot isst??? Doch das sollte kein Hindernis für jeden alteingesessenen LARPie sein. Schließlich hatte der Autor mit einem großen Freßkorb für solche Eventualitäten vorgesorgt. Das Frühstück war also auch gerettet. Die leidige Endreinigung des Hauses soll hier aber lieber nicht näher geschildert werden. Den Abschluß versüßte sich der harte Kern der NSC's dank Volkers Unterstützung mit einer großen Pizza, die bei allen für einen schönen Abschluß eines genialen Wochenendes sorgte. (nra)



Con in Immenhausen bei Kassel (LARP)

02. - 04.02.96

Endlich hatten wir es geschafft! Wir, d.h. Ayla NiAnmannan (Andrea), Welsh Torfinson (Andreas) und Skar Mac Guinness (Kai). Das Szenario war schon in vollem Gange, als wir ankamen, da es schon Abend war und die meisten Spieler schon mittags angekommen waren. Da uns keiner auf unsere Frage nach Unterkunft antwortete, suchten wir uns selbst einen Platz in einem der Häuser. Nachdem wir alle unsere Habseligkeiten verstaut hatten, warfen wir uns in unsere Gewandungen. Viel konnten wir an diesem Abend nicht mehr über die Geschehnisse des Tages in Erfahrung bringen und gingen dann auch schlafen.

Nach einem ausgiebigen Frühstück am nächsten Morgen ging es erst einmal in den Wald, um alles zu erkunden. Wir entdeckten eine wunderschöne, verschneite Landschaft mit viel Wald und einem vereisten See. Zurück im Haus machte ich das Mittagessen (Selbstverpflegung), die anderen hatten nichts besseres zu tun, als sich gegenseitig mit Schnee zu bewerfen. Plötzlich tauchte weiter oben am Waldrand eine Gestalt mit einem gehörnten Helm auf.

Sie näherte sich langsam und wurde für einen Spieler gehalten, doch der Schein trügte. Die Gestalt meuchelte eine Frau und ging dann zum Angriff auf die anderen Spieler über. Kurze Zeit später war ein Kampf in vollem Gange. Man versuchte die Gestalt zu verletzen, doch sie schien unverwundbar. Als einer der Spieler sich zu nah an den „Gehörnten“ heranwagte, unterlag er ihm im Kampf und bekam den Kopf abgeschlagen. Der 'Gehörnte' nahm den Kopf und warf ihn in Richtung Fenster, an dem Skar die ganze Zeit „heldenhafte Ratschläge“ verteilte.

Dem „Gehörnten“ gefielen wohl die scharfen Worte des „Helden“, den Kopf gefälligst nicht in seine Richtung zu werfen, nicht, denn er rannte auf das Fenster zu.

Ich habe noch nie jemanden so schnell ein Fenster schließen sehen! Der „Gehörnte“ wendete sich wieder ab, Skar fühlte sich wieder sicher und „kämpfte“ weiter mit seinen Worten. Nach heftigen Kämpfen verschwand der „Gehörnte“, der selbst mit geweihten Waffen nur gering zu verletzen war, so schnell wie er auftauchte.

Später befragten wir eine einheimische Wahrsagerin über diese Ereignisse; sie führte uns zu einem Platz im Wald mit alten Bäumen. In einem hohlen Baum fanden wir schließlich einen Totenschädel. Nachdem der Schädel untersucht worden war, stand fest, daß dieser wohl aus einer verratenen Schlacht stammte. Denn vor vielen Jahren wurde ein Heer verraten und abgeschlachtet und es verloren viele gute Krieger ihr Leben. Um mehr über den „Gehörnten“ heraus zu finden, suchten wir im Wald nach mehr Hinweisen, um das Geheimnis zu lösen. Nach einiger Zeit fanden wir eine versiegelte Schriftrolle. Alle Anwesenden waren gespannt auf den Inhalt, der aber nur Asche war. Als die Dunkelheit herein brach, nahm „etwas“ Besitz von uns Anwesenden, als die Siegel gebrochen wurden.

Es handelte sich um die Asche eines gebackenen Dämonen, der durch das Brechen der Siegel befreit wurde. Die „Anwesenden“ wurden zu Teilen des Dämons: Es gab zwei Arme, zwei Beine, einen Bauch, eine Brust und natürlich einen Kopf. Die Anderen machten uns das Vereinen unserer Teile sehr leicht, denn sie führten uns zusammen. Erst spät am Abend schafften sie es, uns in einen Bannkreis zu bringen und uns zu erlösen.

Der Abend war hiermit noch lange nicht zu Ende, es gab noch gute Einlagen wie „Blondie-Zombie“ und „Schwul-Guhl“.

Am nächsten Tag war leider schon Zeit zum Aufbruch. Ich finde, ein Wochenende ist zu kurz für ein LARP, denn wenn man gerade ins Spiel hinein gefunden hat, ist es schon wieder vorbei. Doch trotz alledem war es ein schönes Wochenende!

Gegrüßet seien: Aal Voll (Raal Voll, Lall Voll, ...), Bornstett der barbarische Barbier (verliert Eure Mütze nicht!), Jatran (neun Finger!), Dachs (+), Hans, Tickwa, der „Gehörnte“, Ines, Virginia, Ravelli von Reben, Cassam Kabal Kitay und alle anderen, die wir wegen Gedächtnisschwund vergessen haben.

Special Greetings to Blondie-Zombie und Schwul-Guhl!

(am)



Ostermarkt auf der Ronneburg bei Büdingen/Hessen (MAM)

30. - 31.03.96

Wieder einmal war es soweit; die Ronneburg öffnete ihre Tore für einen Markt, der als teils historisch angekündigt war. Nachdem wir uns über die fehlende Terminankündigung irgend einer Veranstaltung auf der Ronneburg in der Karfunkel gewundert hatten, fuhren wir mit gemischten Gefühlen zur Burg.

Wie jedes Jahr weist der Förderkreis Burg Ronneburg e.V., der hier als Veranstalter fungiert, ausdrücklich darauf hin, daß es sich bei dem Ostermarkt um keinen reinen Mittelaltermarkt handelt, da an diesem Termin auch auf andere Anbieter Rücksicht genommen werden müsse, obwohl man im Förderkreis darüber mittlerweile auch nicht son-

derlich erfreut ist. Scheinbar scheint es da intern verschiedene Strömungen zu geben. Außerdem sei dafür ja der Herbstmarkt da, der als rein mittelalterlich gehandelt wird.

Am Fuße der Burg angekommen, bot sich uns jedoch ein völlig unerwartetes Bild: Der Parkplatz unterhalb des Burgbergs, der sonst kaum genutzt wird, da oben an der Burg eine riesige Wiese zum Parken bereitgestellt wird, war restlos überfüllt! Wir standen erst 10 Minuten im Stau, bevor wir den Weg zur Burg überhaupt erreichen konnten. Dann jedoch fuhren wir hoch, doch 100 Meter vor dem oberen Parkplatz ging gar nichts mehr. Schon den ganzen Weg nach oben standen Fahrzeuge rechts und links am Wegrand geparkt, schließlich war der Weg mit einem Stau verstopft. Kurzerhand den Wagen ebenfalls in einer Lücke am Wegrand abgestellt, gingen wir schließlich zur Burg. Die Parkplatz-Wiese, die man später überblicken konnte, stellte sich als halbleer heraus; vermutlich hatte die Feuerwehr, die für die Organisation des oberen Parkplatzes zuständig ist, Probleme mit der Regelung des hohen Besucheraufkommens.

So gingen wir schließlich in die Burg. Oder besser: Wir drängelten in die Burg! Ab dem ersten Burgtor das gleiche Bild zu Fuß, nämlich ein sich Zentimeter vorwärts bewegender Stau. Der Grund dafür war der jedes Jahr auf neue gemachte Fehler. Mehrere Stände standen in dem schmalen Hohlweg zum oberen Burghof, wo die Besucher in Trauben davor stehen blieben, um zu schauen, was es gab, wodurch sich aufgrund des fehlenden Platzes alles nach hinten aufstaute.

Als wir uns an den Ständen vorbei gedrängelt hatten, lichteten sich die Massen etwas, wodurch wir beruhigt die Burg begehen konnten.

Fazit des Standangebotes: Erstaunlicherweise haben sich dieses Jahr selbst die Standbetreiber um ein historisches Äußeres bemüht, die gar keinen Mittelalter-Stand haben, wie z.B. der Süßigkeitenverkäufer oder der Stand mit dem Holzspielzeug. Alles in allem fühlte man sich (fast) wie auf einem richtigen historischen Markt. Kompliment also an alle Standbetreiber!

Ansonsten war das Angebot so groß wie noch nie. So viel Stände hatte man zuletzt auf dem Handwerkermarkt im Herbst gesehen. Und weiterhin verwunderlich ist der große Besucherandrang trotz fast völlig fehlender Werbung für die Veranstaltung.

Dieser Markt wird dem Förderkreis wieder einen schönen Betrag eingebracht haben, um den Erhalt der Ronneburg weiter sichern zu können. (aw)



Musik im LARP:

Das Charakter-fallera

nach der Melodie: „Im Frühtau zu Berge ...“

Ein Krieger sitzt heulend im Fluß. fallera
weil er sich neue Kleidung kaufen muß. fallera
die Rüstung ist verrostet
weißt du was so was kostet.
Ein Krieger sitzt heulend im Fluß. fallera.

Der Wirt der Taverne er flucht. fallera
Barbaren haben den großen Saal gebucht. fallera
sie feiern alte Siege.
zerschlagen neue Krüge.
Der Wirt der Taverne er flucht. fallera.

Ein Magier im Keller er flennt. fallera
weil er keinen Zauberspruch mehr kennt. fallera
vom sa ufen und vom fressen.
hat er sie all vergessen.
Ein Magier im Keller er flennt. fallera.

Ein Elf hat im Wald sich verirrt fallera
der Met hat das Hirn ihm wohl verwirrt fallera
die Elfen soll'n nicht saufen,
sonst könn n sie nicht mehr laufen.
Ein Elf hat im Wald sich verirrt, fallera.

Der Ork dort im Walde ist voll. fallera
er trank zu viel vom Schnaps vom alten Troll. fallera
er muß sich übergeben,
so ist nun mal das Leben.
Der Ork dort im Walde ist voll. fallera.

Die Zwerge im Kühlschrank sie frier'n. fallera
sie können sich die Beine nicht rasier'n. fallera
sie tanzen ohne Hosen.
um die Butterdosen.
Die Zwerge im Kühlschrank sie frieren fallera.

Text: jede Menge (Live-) Rollenspieler
Gesammelt von Wilfried Kercher

Fortsetzung folgt ...



Rollenspiel im Netz

Multimedia - Das Wort des Jahres 1995! Seine große Bedeutung erhielt es nicht zuletzt durch den noch immer währenden Boom einer seit Jahrzehnten als Insider-Technik existierenden technischen Marktnische: Dem Internet.

Jetzt ist das Internet nicht nur etwas für Computerfreaks und potentielle Hacker, auch die Rollenspieler, LARP-Veranstalter und Spielefirmen haben die Netze für sich entdeckt.

Die kommerziellen Netze

Lange bevor das Internet zu dem großen Wachstumsbereich weltweit wurde, gab es kommerzielle Anbieter mit eigenen Netzen, die auch Bereiche für Rollenspieler anboten. Zu nennen wäre da vor allem der US-Amerikanische Netzbetreiber CompuServe Inc. In Columbus, Ohio. Dieses zentral betriebene Netz bietet zu seinem Hauptcomputer Modemzugänge in aller Welt (In Deutschland derzeit 14 Nummern z.B. in Hannover, Frankfurt, München, usw., in der Schweiz 4 und in Österreich 1 Nummer) und hat nach letzter Zählung die 400.000er Grenze überschritten.

Die Kosten lassen sich sehen: Die Mitgliedschaft kostet monatlich 19,95 DM für 5 Stunden freie Online-Zeit, d.h. 5 Stunden per Modem aktiv in das Netz eingeklinkt zu sein. Jede weitere Stunde kostet 4,95 DM, es wird genialerweise in Sekunden abgerechnet, damit man nur wirklich die Zeit be-

zahlt, die man auch verbraucht hat (Nicht wie angebrochene Einheiten bei der Telekom!).

Das CompuServe-Netz ist in Foren auf gegliedert, die man mit der kostenlos mitgelieferten Software per Mausklick anwählen kann. Die Foren sind entweder nach Themenbereich oder nach Firmen gegliedert. Außerdem gibt es ein

eMail-System, in dem man zwischen den Mitgliedern Nachrichten verschicken kann. Neuerdings ist alles noch an das Internet mit voller Nutzungsmöglichkeit angeschlossen.

Für Rollenspieler gibt es in CompuServe verschiedenen interessante Foren. Das wohl be-

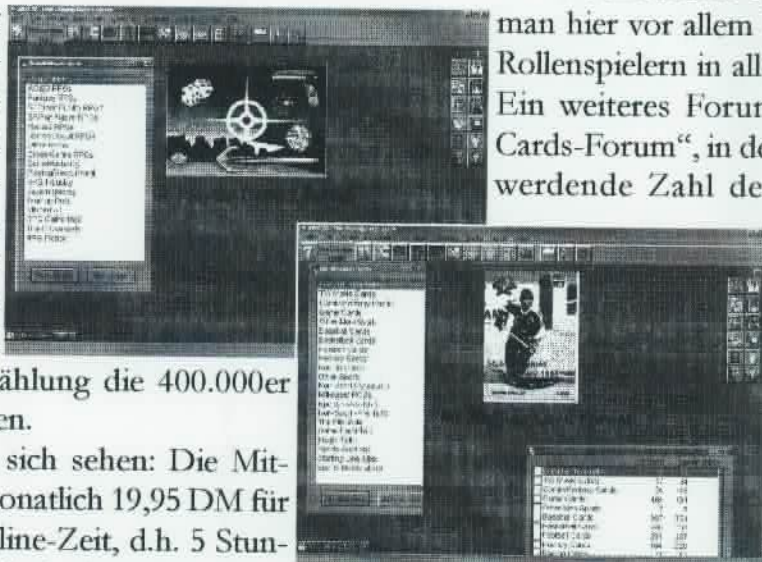
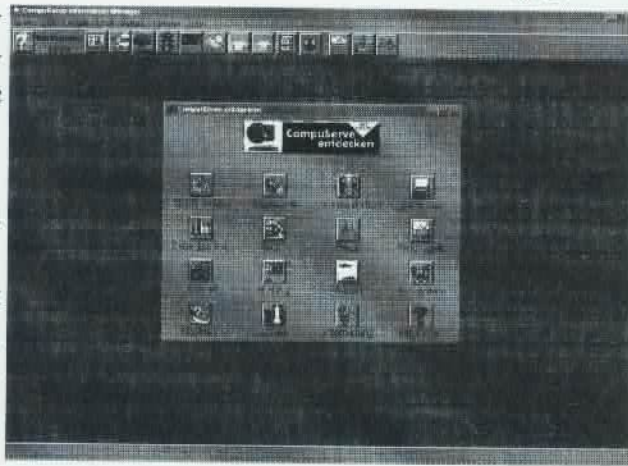
kannteste Forum ist das „Role-Playing-Games-Forum“, das direkt aus den USA geleitet wird und entsprechend englischsprachig ist. Neben Software für Rollenspieler (z.B. Programme zum Erstellen von 08/15-NSCs) und Informationen zu verschiedenen Spielsystemen findet man hier vor allem Kontakt zu anderen Rollenspielern in aller Welt.

Ein weiteres Forum ist das „Trading-Cards-Forum“, in dem die immer größer werdende Zahl der Karten-Tauscher

Kontakte zu Gleichgesinnten finden oder Informationen zu neu erschienenen Karten. Dieses Forum beschränkt sich aber nicht nur auf die Fantasy-Karten wie Magic, sondern

auch Sport und andere Themenkarten.

Weiterhin gibt es noch ein „Science-Fiction & Fantasy-Literatur-Forum“ sowie Teilbereiche für



Rollenspieler in anderen Foren von Firmen wie Pearl oder Markt & Technik. Diese im einzelnen vorzustellen würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

Auch andere weitaus neuere Netzbetreiber wie EuropeOnline, AOL oder das Microsoft Network haben und werden die Rollenspieler als Zielgruppe entdecken, wobei dies erst noch im Aufbau begriffen ist.

Das Internet

Das Gegenstück zu den zentralisierten und kommerziellen Netzen ist das Internet. Ursprünglich als von der US-Army entwickeltes internes Kommunikationsnetz ging es früh an den offenen Markt. Dieses Netz wird von keiner Firma betrieben und hat keine Verwaltung, denn es besteht gewissermaßen nur aus einzelnen Computern, sogenannten Servern, die alle untereinander verbunden sind und mit der entsprechenden Software angewählt werden können, ist man erst einmal mit seinem Homeserver, dem eigenen Einwahlcomputer, im Netz verbunden.

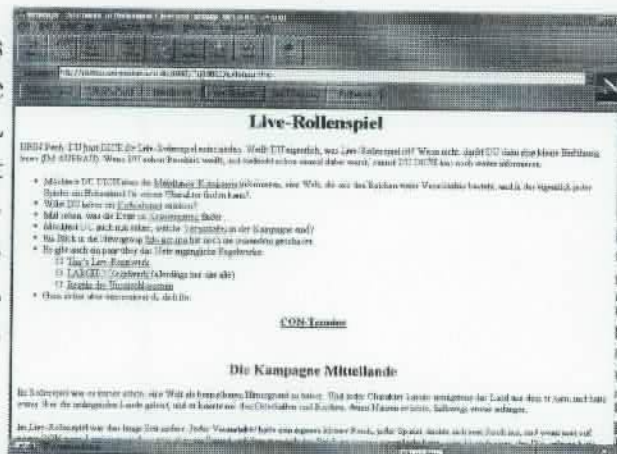
Später entwickelte die Firma Cern in der Schweiz das sog. WorldWideWeb (kurz: WWW), das dem Internet eine grafische Oberfläche mit Bildern, Ton und Videos überstülpt. In diesem WWW werden dann auf den o.g. Servern sog. Homepages eingerichtet, also private oder öffentliche Seiten der verschiedenen

privaten oder kommerziellen Anbieter, die wie Seiten einer Zeitung aufgebaut sind.

Da das Internet heute sehr stark zu Forschungs- und Kommunikationszwecken genutzt wird, hielt es sehr früh auch in Deutschland Einzug vor allem an den Universitäten. Dort entdeckten fachlich versierte Studenten schnell die Möglichkeit, eigene private Homepages auf den Uni-Servern abzulegen, um wiederum anderen

Studenten die Möglichkeit zur Nutzung zu geben.

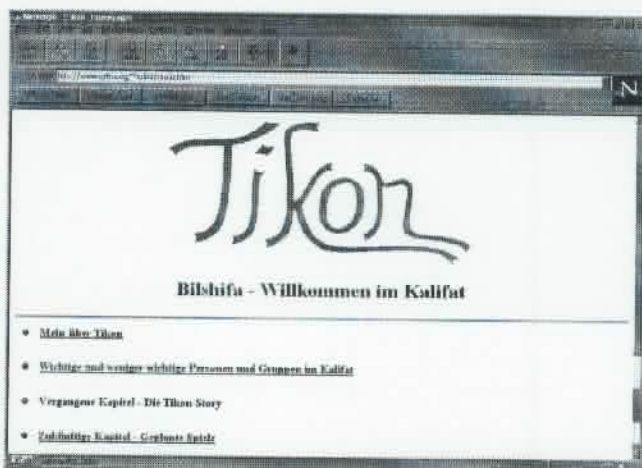
Nachdem das Internet in den letzten zwei Jahren einen starken Auftrieb bei den privaten Nutzern erhielt, gingen auch viele Firmen mit eige-



nen Servern ins Netz und stellten ihre Angebote zur Verfügung. Für den privaten Nutzer sind vor allem die sog. Service-Provider das Bindeglied zum Internet, denn sie ersetzen den eigenen Server und bieten Einwahlnummern in ihren lokalen Gebieten an. Die Anzahl der Internet-Nutzer wird derzeit weltweit auf ca. 4 Millionen geschätzt.

Private Bereiche im Internet

Viele Rollenspieler bieten zum Thema Rollenspiel und Liverollenspiel eigene Seiten im WWW an. Hauptsächlich handelt es sich um Studenten, die durch ihre Uni die Möglichkeit haben,



Homepages auf dem Uni-Server anzubieten. Oftmals gehören diese Studenten Live-rollenspiel-Gruppen und -Veranstaltern oder Spielvereinen an, die dann wiederum Seiten anbieten. Als Beispiel sind da zu nennen: Die LARP-Gruppe „That's Live“ bzw. Der Verein „Die Tafelrunde“ unter <http://rphibm1.physik.uni-regensburg.de/~c4383/larp/>; Die Gruppe Largho aus Bremen (Adresse leider unbekannt); „Die Unentschlossenen“

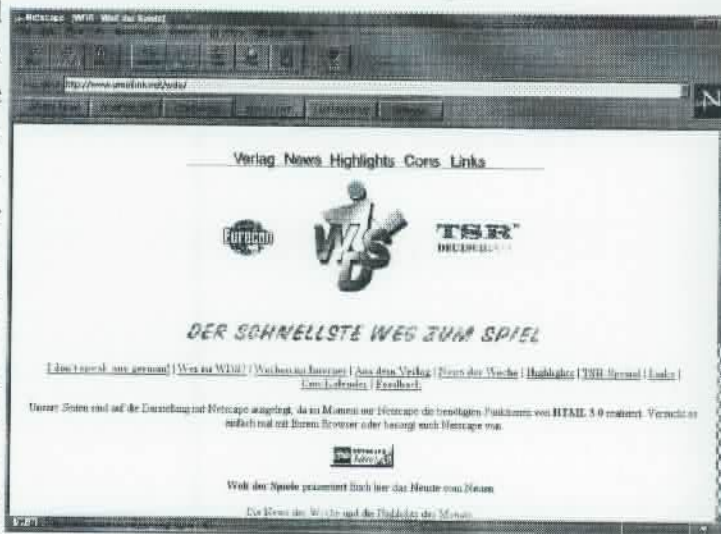
aus Oldenburg (Adresse leider auch unbekannt) sowie das Kalifat Tikon in der Schweiz unter <http://www.grfn.org/~folini/main.htm>, bestens bekannt als Herausgeber der LARP-Zeitschrift Leif's H.O.R.N. aus Habakuks Schreibstube. Weitere Adressen erhält man, wenn in einem der Internet-Search-Server (Such-server) das Stichwort „Rollenspiel“ als Suchwort eingibt. Dies ist außerdem immer aktuell.

Firmen im Internet

Auch Spielefirmen haben das Internet für sich entdeckt.

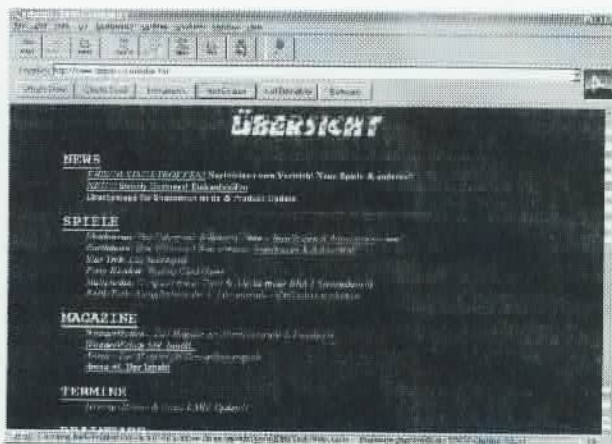
So hat z.B. Welt der Spiele, Frankfurt, einen eigenen Server (<http://www.omnilink.net/wds/>), wo man die neuesten Angebote anschauen und auch gleich

online bestellen kann. Dort erhält man außerdem eine große Übersicht an Con- und LARP-Terminen sowie eine Aufstellung vieler aktiver Gruppen und Vereinen in Deutschland.



Auch FanPro, ihres Zeichens Herausgeber von so klingenden Produkten wie Shadowrun und BattleTech, bietet unter <http://www.fanpro.com/index.htm> einen eigenen Server mit aktuellen Informationen und Bestellservice an.

Auch hier fängt die Entwicklung erst an. Dies zeigt, daß der Computer und die Bereiche Rollenspiel und LARP nicht zwei verschiedene Welten sein müssen.



Selbst diejenigen, die nicht den Computer im Schlaf bedienen können, haben mit einem einfachen Modem und einem Zugang über einen kommerziellen Anbieter oder über eine Uni problemlos die Möglichkeit, die Angebote zu nutzen.

Auf jeden Fall fördern die Netze die Kommunikation und Zusammenarbeit der verschiedenen Gruppen und Veranstalter untereinander und verwandeln die Welt in ein globales Dorf. (aw)

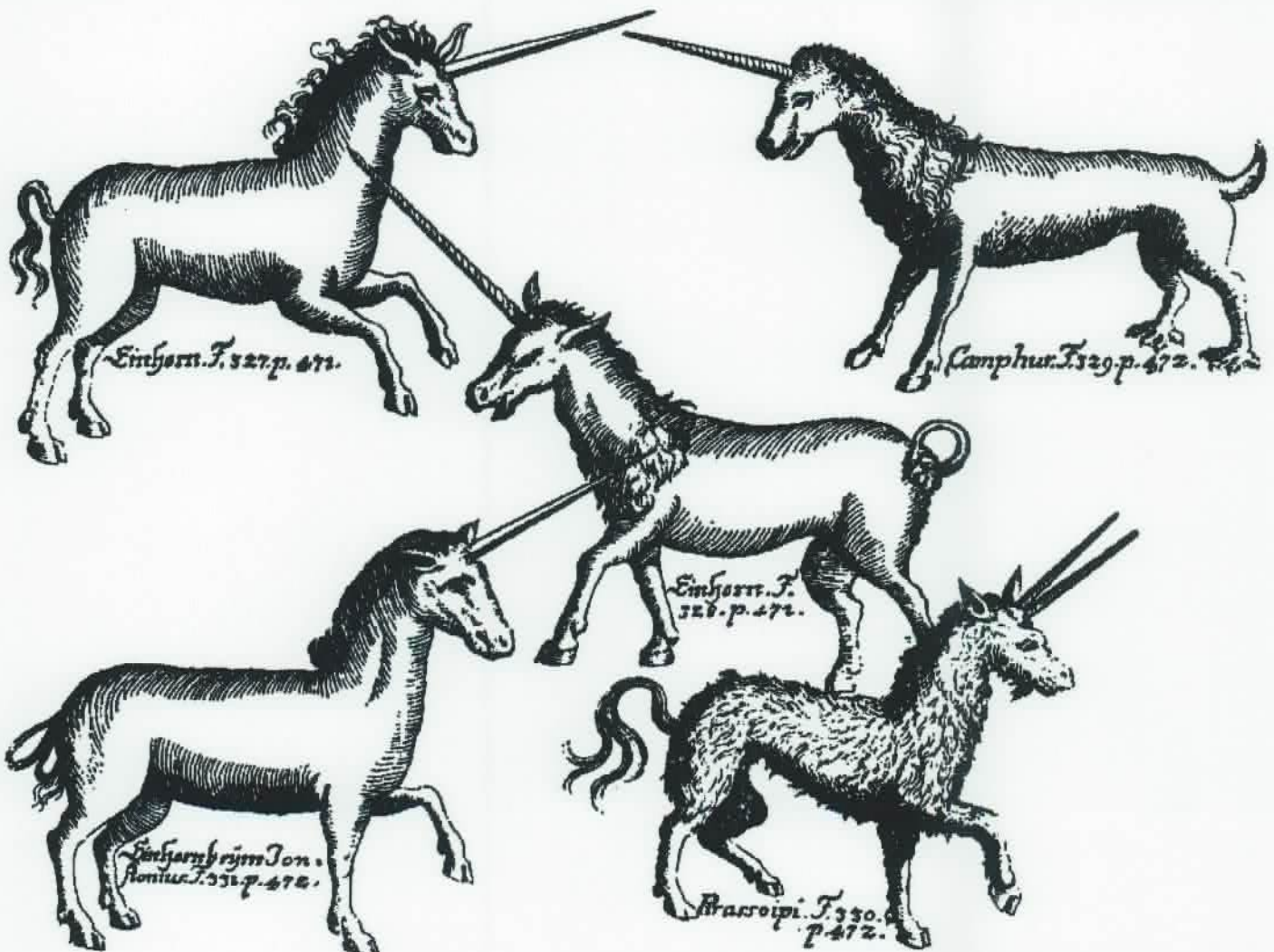
Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Das Einhorn

Einhörner beflügeln noch heute genauso unsere Phantasie wie vor Tausenden von Jahren. Über die Jahrhunderte gesehen kann man aber nicht von *dem Einhorn* reden, wie es sich heute in unserer Phantasie zeigt, als weißes Pferd mit Ziegenbart und gedrehtem Horn auf der Stirn.

Man sieht sich in der Geschichte einer Menge einhörniger Gestalten gegenüber. Die älteste bekannte Aufzeichnung über ein einhörniges Tier stammt aus dem alten China und wird auf das Jahr 2697 v. Chr. datiert. In ihr ist auch eine gute Beschreibung des chinesischen Einhorns, des „Kinlins“ zu finden. Sie erinnert erstaunlicherweise an europäische Vorstellungen: Es hat den Körper eines Axis-Hirsches, Pferdchufe, einen Ochsen-schwanz und einen behörnten, wolfsartigen Kopf.

In der chinesischen Vorstellung jener Zeit ist das Kinlin der König der 360 bekannten Tierarten und soll ein Alter von über 1000 Jahren erreichen können. Außerdem hatte es noch eine ganz besondere Rolle: Es brachte die Kinder, wie in unserem Raum der Storch.

Aber auch in Indien ist schon sehr früh ein einhörniges Tier bekannt. Von hier aus verbreitete sich das Einhorn auch in die Köpfe der Europäer. Es handelte sich dabei um einen einhörnigen indischen Esel, der das erste Mal in Europa in einer Länderkunde und in der Naturwissenschaft auftrat. Ist seine Färbung auch recht abenteuerlich, so erinnert sein Aussehen doch an das uns bekannte Einhorn: Er war mindestens so groß wie ein Pferd und hatte einen weißen Körper mit einem roten Kopf



Verschiedene Einhorn-Arten aus Pomets Arzneikunde, 17. Jh.

und blauen Augen. Das berühmte Horn, mit einer Länge von etwa einer Elle, war dreifarbig, an der Stirn weiß, in der Mitte schwarz und die Spitze ist blutrot.

Dieses merkwürdige Tier taucht zuerst in den Schriften des Griechen Ktesias auf, der aber nie behauptet hat, es selbst

gesehen zu haben. Es ist auch nicht wahrscheinlich, daß Ktesias je selbst in Indien gewesen ist. Und dennoch findet man in seinen Schriften Beschreibungen von Einhornjagden, die vorwiegend wegen des heilkräftigen Horns veranstaltet



„Kardunn“ aus einem irakischen Manuskript des 13. Jh.

wurden.

Etwa hundert Jahre nach den Aufzeichnungen des Ktesias bereiste nun der Grieche Megasthenes wirklich Indien und fand dort eine „Sonderart“ des schon bekannten Einhorns; das „Kartazoon“, wie es in der Landessprache bezeichnet wurde. Seine Beschreibung ähnelt der eines Nashorns: Die Füße werden als ungegliedert wie die eines Elefanten beschrieben und der Schwanz soll dem eines Schweines ähneln. Allerdings steht das Horn zwischen den Augenbrauen und ist schwarz. Zum ersten Mal wird das Horn als gewunden beschrieben, eines der klassischen Einhornmerkmale.

In den Berichten des Megasthenes findet sich jedoch ein gesondertes Kapitel über das Nashorn, so daß man davon ausgehen kann, daß Einhorn und Rhinoceros nicht als ein und dasselbe Tier verstanden wurden. Und dennoch werden Eigenarten des Nashorns auf das Einhorn übertragen, so z.B. die Tatsache, daß Nashörner ihren Gegner bei einem Kampf den Bauch mit ihrem Horn aufschlitzen. Später wird diese Kampftechnik den Einhörnern zugeschrieben.

Die Schriften und Berichte von Ktesias und Magasthenes sind die wichtigsten Quellen für die später verfaßte Einhornliteratur, sogar bis in das

Mittelalter hinein.

In der römischen Literatur taucht das Einhorn sogar in den Kriegsberichten Caesars auf. In dem berühmten Jägerlatein-Kapitel des „Bellum Gallicum“ wird das Einhorn als eines der in den hercynischen Wäldern (dem heutigen Harz) lebenden Tiere beschrieben. Dem Aussehen nach soll es sich dabei um ein Rind mit Hirschfigur handeln, dessen eines Horn zwischen den Ohren aufragt und mehrere Spitzen haben soll. Allerdings hat Caesars Einhorn Kniegelenke im Gegensatz zum Elch, dessen Ähnlichkeit mit dem Einhorn unverkennbar ist.

Interessant ist, daß weder Griechen noch Römer eine bildliche Darstellung eines Einhorns hinterlassen haben.

Im Mittelalter wurde das Einhorn zu dem, was wir heute kennen. Es ist nicht mehr dasselbe Tier wie in der Antike, obwohl es mitunter die gleichen Eigenschaften und Attribute hat. Noch immer werden dem Horn des Fabelwesens wundersame Heilkräfte zugeschrieben, aber gleichzeitig wird es von der Kirche sowohl als göttliches Geschöpf als auch als Teufelswesen angesehen.

Selbst in der Bibel sind Hinweise auf das Einhorn zu finden, es ist jedoch nicht ganz klar, ob es sich dabei nicht vielleicht um Übersetzungsfehler handelt.

Das erste Mal ist von einem „Monokeros“ in der Übersetzung des Alten Testaments von 72 jüdischen Gelehrten aus dem Hebräischen ins Griechische die Rede. In dieser im 3. Jahrhundert vor Chr. auf Wunsch des ägyptischen Königs Ptolemaeus angefertigten Übersetzung

wird das hebräische Wort Re'em, eventuell eher als Stier zu übersetzen, als Monokeros gedeutet. Woher diese jüdischen Gelehrten ihre Vorstellung



von einem Einhorn bezogen, ist unbekannt, vielleicht sind die Berichte Ktesias irgendwie an den ägyptischen Hof gelangt.

Dementsprechend setzt sich der „Übersetzungsfehler“ fast bis in die heutige Zeit fort. Auch Martin Luther spricht in seiner Übersetzung von Einhörnern, z.B. GOTT HAT SIE AUS ÄGYPTEN GEFÜHRET, SEINE FREUDIGKEIT IST WIE EINES EINHORNES (4. Mos. 23,22), oder HILF MIR AUS DEM RACHEN DES LÖWEN UND ERRETTE MICH VON DEN EINHÖRNERN (Ps 22 (21), 22).

Schlägt man heute eine moderne Übersetzung der Bibel auf, so wird man kaum eine Spur von den legendären Einhörnern finden, die einzigen behörnten Tiere der Bibel sind Wildstiere oder Büffel. Nur einmal wird in der Ursprache des Alten Testamentes ein Einhorn erwähnt: Der Prophet Daniel spricht im Zusammenhang mit seiner Vision, in der er in die Burg Susa entführt wird, von einem einhornigen Ziegenbock.

Im Laufe des Mittelalters findet das Einhorn immer mehr Eingang in die theologische Mythologie und erhält schließlich seinen Ruf als reines und ewig unschuldiges Tier.

Der Ursprung des Einhorns ist nach wie vor ungeklärt, mit Sicherheit kann man jedoch sagen, daß Rhinoceros und Einhorn schon immer als verschiedene Tiere angesehen wurden. Vermutlich ist das Einhorn aus einer Profilansicht einer Antilope oder eines Bergschafs, das von einem Jäger vor Tausenden von Jahren beobachtet wurde, entstanden oder kommt von einem einhornigen Tier aus fernöstlichen Regionen wie Indien, dem Himalaja oder China. Erst viel später ist von dem sogenannten See-Einhorn die Rede.

Albertus Magnus erwähnt im 13. Jahrhundert neben Monokeros, dem einhornigen Wildesel und dem Unicornis, ein „Meereinhorn“, einen Fisch mit einem ungemein kräftigen Horn. Es wird aber kurioserweise nie mit dem eigentlichen Einhorn in Verbindung gebracht.

Leider konnte bis heute kein Beweis für eine wirkliche oder mögliche Existenz des Einhorns erbracht werden, höchstwahrscheinlich ist es nur ein Produkt der menschlichen Phantasie und ebenso wirklich oder unwirklich wie ein gutes Gedicht. (db)



**Biflumen in cruore tholose versus
claret, cur vga ictu flore virgo non
generaret gilbertus in cronicis.**

**Rinoceron si vgni se inclinare valet,
cur verbū patris celici virgo nō gene-
raret ysidorus ⁊ alanus.**

Private Kleinanzeigen

Live-Rollenspieler aufgepasst !!!

Baue Polsterwaffen (Schwerter, Äxte, Dolche, Stäbe oder Sonstiges) nach Wunsch in jeder Größe sowie Polsterpfeile und Katakult-Geschosse. Der Kern besteht IMMER aus Fiberglas (außer bei Geschossen), der Mantel wahlweise aus Tape oder Latex. Tel.: 06421/164705 (abends).

Du brauchst ein Kettenhemd!?

Es macht sich gut an der Wand, es ist sehr kleidend, es sieht ziemlich teuer aus (ist es aber nicht), es ist pflegeleicht und frißt nicht viel (Öl), kurz: Man braucht es einfach! Kettenhemden nach Maß! Form, Größe und Material auf Wunsch. Informationen und Bestellungen bei Andreas Quitt, Baumweg 2, 63454 Hanau, Tel.: 06181/20353 (Bitte nur ernstgemeinte Anfragen!)

Werte Leser!

Die Nutzung der Privaten Kleinanzeigen-

Seite ist völlig kostenfrei.

Die Anzahl und Länge der

Anzeigen ist (fast) nicht begrenzt.

Natürlich werden übertrieben lange (z.B. eine Seite) oder übertrieben viele

Anzeigen gekürzt.

Zuschriften bitte an:

Redaktion Unicornus

Private Kleinanzeigen

c/o André Weckeiser

Kantstraße 10/App.20

35039 Marburg/Lahn

„Freude und Glückseligkeit in Flaschen“

[Anzeige]

Historischer Weinverkauf und Lagerleben im Rabennest

für mittelalterliche Märkte und Feste



Anke und Wolfram Tröder

Lingscheider Hof 11

53902 Bad Münstereifel

Tel.: 02253/180296

Diana Bambey & André Weckeiser

Kantstraße 10 / App. 20

35039 Marburg/Lahn

Tel.: 06421/164705

Lager mit mehreren Zelten und Ausstattung.

Der Wein wird in altertümlichen

Apothekerflaschen dargeboten.

Das Band der Freundschaft

Die Fortsetzungsgeschichte von Michael Rink

Mit diesem Teil wird nun die Fortsetzungsgeschichte abgeschlossen. Nachdem wir zur Geschichte schon in mehreren Leserbriefen sowohl positive als auch negative Resonanz erhalten haben, freuen wir uns doch weiterhin auf Zuschriften. Alle die Geschichte betreffende Leserzuschriften werden an den Autor weitergegeben.

Hohk saß auf dem Felsvorsprung, dem Ort, an welchem er den Drachen getroffen hatte. Hier im Gipfel eines gewaltigen Bergmassivs atmete der junge Mann dünne, kühle Luft ein.

Irgendwie wirkte dieser Ort trostlos und leer und Hohk fragte sich erschauernd, warum er sich ausgerechnet hierhin geträumt hatte. Während Hohk noch über die zerklüftete und wolkenverhangene Welt spähte und gedankenverloren auf und ab ging, vernahm er plötzlich ein Rauschen, wie das Schlagen von gewaltigen Schwingen. Ein bedrohlich wirkender Schatten legte sich dunkel über Hohk und dessen Umgebung.

Hohk schaute furchtlos in den Himmel über sich und war nicht sehr überrascht, als er den Drachen erblickte, der mit sichtlicher Mühe versuchte, seine Position zu halten.

„Komml“, fauchte der Drache und glitt noch ein paar Meter tiefer, wobei er seine gewaltigen Lederschwingen wild flattern ließ.

Hohk verstand. Schnell schwebte er zu dem Drachen empor und nahm im Nacken des freundlichen Ungeheuers Platz.

Sofort sauste der Drache mit weit ausholenden Flügelschlägen über die Berge dahin. Der Fahrtwind riß Hohk beinahe von dem Schuppentier herunter, doch er schaffte es gerade noch, sich in der dicken, rauhen Haut festzukrallen und seinen Körper dicht an den des Drachen zu drücken. Mit unglaublicher Geschwindigkeit jagte der Drache dahin, einem fernen Ziel entgegen, das nur er zu kennen schien.

Olf schrie vor Schmerzen auf, als er versuchte, sich aus seinem Strohlager zu erheben. Arme und Schultern, Brust und Nacken und vor allem der Kopf taten höllisch weh. Stöhnend sank er zurück und rührte sich nicht mehr. Seine Lippen und Augenpartien waren geschwollen, ein Zahn angebrochen und auf seinen Ohren lag ein ungeheurer Druck, als würden sie jeden Moment platzen.

„Bewege dich nicht, bleibe still liegen!“. Die überflüssige Bemerkung kam von der rothaarigen Schönheit. Olf wollte schon zu einer spitzen Erwiderung ansetzen, doch

jede noch so kleine Bewegung des Kiefers brachte einen stechenden Schmerz mit sich. Olf zuckte schmerzlich daran erinnert zusammen.

„Ach ja! Es wäre besser, wenn du auch nicht zuviel reden würdest. Dein Kiefer ist stark geprellt.“

Warum fällt ihr das immer zu spät ein?, beschwerte Olf sich in Gedanken. *Langsam fange ich an, diese Person zu hassen!* Neben Olf - er konnte nicht sehen, wohl aber hören - jaulte der Junge auf und fluchte ausgiebig.

„Es ist gleich geschafft, Ricky!“, redete die Frau beruhigend auf den Jungen ein. „Deine Schulter hat sich verrenkt und ich muß sie dir wieder einrenken, das verstehst du doch?“

„Nein, das verstehe ich nicht“, kam die ängstliche Antwort. „Es wird bestimmt sehr weh tun!“

„Ja, das wird es, Ricky-Schatz, aber du willst doch deinen Arm richtig gebrauchen können, wenn wir uns an dem Wirt rächen wollen!“

Olf traute seinen Ohren nicht. „Rächen...?“, platzte es aus ihm heraus. Sofort bereute er es. Ein tiefes Stöhnen ausstoßend erlebte er die Quittung seines geprellten Kiefers auf diese heftige Bewegung hin.

Die Rothaarige lachte amüsiert auf, wurde aber gleich wieder ernst.

„Das willst du doch, oder Ricky?“

„Natürlich will ich es dem fetten Schwein heimzahlen!“, fluchte der Junge aufbrausend. „Na mach schon, Yori! Laß es schnell geschehen!“

Olf verstand die Welt nicht mehr. Ein kleiner Knabe, bestimmt nicht älter als zehn Jahre ...

Ein leises Knacken gefolgt von einem um so lauterem Heulen unterbrachen Olf's Gedanken. Das Heulen wurde zu einem Wimmern, das von der sanften Stimme Yories begleitet wurde. Schließlich verstummte der Junge ganz.

Bald darauf kniete sich Yori neben Olf und betastete Olf's Körper. Normalerweise hätte Olf ihre Berührungen liebend gerne gespürt, doch jetzt löste jedes noch so kleine Antippen große Schmerzen aus, unter denen sich der gepeinigste Olf hin und her wand. Dann begann die schreckliche Person auch noch an ihm rumzuknoten

und zu massieren. Olf hätte sie am liebsten umgebracht. Aber nach einiger Zeit entkrampfte sich der Körper und die Schmerzen ließen merklich nach. Olf überlegte mit geschlossenen Augen, daß er die Sache mit dem Umbringen wohl doch nicht zu machen brauchte. Denn je länger Yori ihre geschickten Finger über Olf's Körper gleiten ließ, desto angenehmer wurde diese Behandlung. Olf seufzte zufrieden und ließ sich einfach treiben.

Hohk genoß jeden Atemzug, den er auf dem Nacken des Drachens erlebte. Es schien, als würde Hohk sein ganzes Traumland durchreisen.

Große, kleine, bekannte und abstrakte Ländereien und Wesen tauchten auf, schossen an Hohk vorbei und verschwanden in der Ferne. Schillernde Farben, vielfältige Geräusche; egal, wohin Hohk auch sah, nichts glich dem anderen, alles war einzigartig, phantastisch!

„Wir sind gleich da!“, fauchte der Drache. Auch jetzt nach einer ewig erscheinenden Zeitspanne waren seine Flügelschläge noch kraftvoll und kontrolliert.

„Ist das hier alles in meinen Träumen?“, brüllte Hohk gegen den Fahrtwind.

„Das hier sind Traumwelten aus allen Träumen, die Du bis jetzt gehabt hast. Jeder Traum bedeutet eine neue Welt!“ Der Drache sank etwas tiefer und verlangsamte den Flügelschlag. Immer weiter glitt das ungleiche Paar herab, immer länger dauerte es, bis eine Traumwelt überflogen war.

Unter Hohk zog eine weiße Eiswüste dahin, kahl und trostlos, kalt und lebensfeindlich. Jetzt wechselte das Eis die Farbe, aus weiß entstand grau und aus grau wurde beige. Sanddünen erhoben sich wie ausgetrocknete Wellenzüge und umzingelten ein dunkelblaues Gewässer, in welchem riesige Körper schwammen. Hohk konnte nicht erkennen, um was es sich da handeln konnte. Wahrscheinlich waren es Fische. Es mußten Fische sein, denn was lebt sonst im Wasser?!

Hohk betrachtete diese Welt genauer.

Sie erinnerte ihn irgendwie an den alten Fischer Zugjo und dessen vermoderte Hütte am Strand, wo Olf und Hohk auf ihn gestoßen waren. Exel, der Zwerg und Serina, die geheimnisvolle Magierin!

Hohk fühlte sich an sie alle erinnert.

Beim Gedanken an Serina überlief es Hohn heiß und kalt. Deutlich sah er ihr wunderschönes Gesicht, ihre unter der grünen Robe erkennbaren Rundungen vor sich. Er sah ihr Lächeln, spürte ihre Berührung, als sie ihn von dem Übelkeitsgefühl befreite. Wärme, Liebe, Geborgenheit, dies alles hatte Serina Hohk gegeben. Wie konnte er sie nur vergessen?

„Jetzt ist der junge Fisch ins Netz gegangen“, lachte der Drache amüsiert.

„Wie meinst du das?“, gluckste Hohk und fuhr sich verlegen durch das struppige, dunkle Haar, während sich seine Wangen rötlich verfärbten.

„Du weißt genau, wie ich das meine!“, antwortete der Drache keck.

„Nun, naja. Äh ... also ich, äh ...“ Hohks Gesicht erreichte nun ungefähr den roten Farbton von den Haaren Yories. Der Drache lachte erneut, wobei kleine Rauchschwaden aus seinen Nüstern stoben.

„Komm schon! Das muß dir doch nicht peinlich sein ... äh, hmm ...“

„Was ist?“, erkundigte sich Hohk unsicher. Der Drache schielte mit einem Auge in Hohks Richtung.

„Mir fällt gerade ein, ich weiß gar nicht, wie Du heißt!“ Hohk dachte darüber nach, überlegte angestrengt. Den Namen das Drachen kannte er auch nicht, zumindest konnte Hohk sich an keinen Namen erinnern.

„Du hast recht!“, erwiderte er belustigt. „Wir kennen uns beide nicht mit Namen!“

„Nun dann sollten wir dem Abhilfe schaffen! Mein Name ist Sschoarr!“, tönte der Drache feierlich.

„Und ich werde Hohk genannt!“, verkündete Hohk nicht minder gehoben. Kurze Zeit blieben die beiden stumm. Doch Hohk bohrte noch nach Sschoarrs Bemerkung mit dem Fisch im Netz.

„Sag mir, Sschoarr, woher wußtest Du, daß ich gerade an ..., äh was ich gerade gedacht hatte? Oder hatte ich etwa einen Tagtraum und habe unbewußt im Traum geredet?“

„Nein, nein!“, beruhigte Sschoarr seinen kleinen Begleiter. „Du hast bestimmt nicht im Tagtraum geredet.“ Wieder lugte Sschoarr mit einem Auge auf Hohk. „Wir Drachen sind magische Wesen, unsterblich und mächtig. Wir schöpfen Kraft aus kosmischen Energien, wie den Strahlen der Sonne, um ein Beispiel zu nennen. Diese Kraft haben wir gelernt zu benutzen, zu lenken. Und doch lenkt uns diese Kraft, ist einfach da, wirkt auch selbständig ohne unser Zutun. So ermöglicht mir diese Kraft deine Gefühle zu erkennen. Deshalb wußte ich von Deiner Serina!“

Hohk wußte nicht, was er jetzt noch sagen sollte; also schwieg er einfach und dachte sich seinen Teil. *Drachen sind magische Wesen? Sschoarr kann meine Gefühle deuten?*

„Das ist korrekt!“ schaltete sich Sschoarr ein. Jetzt wurde Hohk ungehalten ob dieser Beschattung. Ärgerlich schnauzte er Sschoarr an. „Ich finde das gar nicht so toll mit dem Gedankenlesen. Kannst Du nicht aus mir herausbleiben? Schließlich habe ich ein Recht auf meine Privatsphäre!“

„Hast du denn irgend etwas zu verheimlichen?“, erkundigte sich Sschoarr mit unschuldiger Stimme. „Schämst du dich für deine Gefühle, daß ich, immerhin ein Freund

und dann noch ein Drache, sie nicht lesen darf?“

Hohk stutzte. Auf diese Frage fand er keine ausreichende Antwort.

„Nein. So ist das nicht. Ich meine das nur so aus Prinzip, weißt Du. Ich meine, wenn jemand immer genau das wüßte, was Du denken würdest, würde Dich das mit der Zeit nicht nerven und ärgern?“ Sschoarr nickte bedächtig und beließ es dabei.

Mittlerweile war der Küstenstreifen einer Waldregion gewichen, die grün und braun aus Nadel- und Laubbäumen bestanden, deren Kronen den Blick auf den Waldboden verdeckten. Sschoarr begann über dem Wald zu kreisen. Er suchte anscheinend etwas Bestimmtes.

„Ha! Volltreffer!“, lobte der Drache sich selbst und flog auf eine große Waldlichtung zu, die sich wie ein hellgrünes Auge aus dem Rest der Region abhob. Blätter wirbelten herum, Äste knackten, als der Koloß mit einem dumpfen Pochen auf der Lichtung aufsetzte.

„Wir sind da!“, wandte sich Sschoarr an seinen Begleiter. Hohk kletterte vom Nacken des Drachen herunter und musterte erstaunt die Umgebung. Ein hellgrüner Moosteppich bedeckte die Lichtung und schien auch noch weiter in den Wald hineinzureichen. Der Wald wirkte vertraut.

„Wie bei uns zu Hause.“, flüsterte Hohk tief berührt und große Augen machend schritt er voran, in den Wald hinein. Es roch angenehm nach Laub und Moos. Die Geräusche der Waldtiere, das Rauschen der Baumkronen, das Knarren und Knacken von Ästen. Dies alles ließ in Hohk das Bild seines Heimatwaldes entstehen.

„Wie zu hause.“

Plötzlich wurde die Umgebung schemenhaft, löste sich auf, versank in völliger Schwärze. Undeutlich vernahm Hohk vertraute Stimmen.

„Ich glaube, er kommt zu sich!“

„Na, wird ja auch langsam Zeit!“ Hohk öffnete die Augen und starrte auf die hölzerne Decke der Scheune. Stroh raschelte, als er sich bewegte. Ein kleines Stechen am Kopf sowie ein unangenehmes Pochen in den Ohren erinnerten ihn unsanft an die Auseinandersetzung in der Spelunke.

„Na, Du Held. Wie fühlst Du Dich. häh?“ Olf hockte grinsend neben Hohk und kaute vorsichtig an einem Apfel.

„Miserabel, danke der Nachfrage“, erwiderte Hohk muffig. Jetzt, als er Olf den Apfel verspeisen sah, bemerkte Hohk erst die große Leere in seinem Magen. Seit der Rast unter der Tanne kurz vor Limitir hatte er nichts mehr gegessen. „Haben wir ganz zufällig noch so eine Leckerei!“, fragte Hohk lauernd.

„Aber natürlich!“ Die hübsche Frau mit den roten Haaren beugte sich zu Hohk herab und reichte ihm lächelnd

einen Apfel.

„Dankel!“ Schnell war der Apfel verspeist und dann der nächste und der nächste. Am Ende hatte Hohk sechs Äpfel verdrückt, bevor er gesättigt seufzte.

„Hohk, darf ich Dir unsere neuen Freunde vorstellen?“

Olf trat feierlich zwischen den Jungen und die Frau.

„Zu meiner Rechten siehst du die äußerst attraktive und genauso gefährliche Frau mit Namen Yoril!“

„Yoriette“, korrigierte die Schönheit schnell.

„Also gut, Yoriette. Nun, Yoriette, Du siehst hier vor Dir sitzend meinen besten Freund Hohk!“ Hohk nickte höflich und Yoriette tat es ihm gleich. „Und zu meiner Linken steht der überaus rachsüchtige ... au!“ Mit einem Schienbeintritt ließ der Küchenjunge Olf wissen, was er von dieser Titulierung hielt, „... und äußerst freche Knaube Ricky! Warte, das zahle ich Dir noch heim!“

Ricky lachte hämisch und flüchtete vor Olf mit einem Satz in den nächsten Strohhaufen. Olf jagte hinterher, stoppte dann aber ab und griff sich stöhnend an den Kopf.

„Oh, Mann! Scheint, ich bin noch nicht richtig fit, uff!“

Vorsichtig kam Olf zu Yoriette und Hohk zurück, die sich beide ein Lachen verkniffen. „Was ist das bloß für eine unfreundliche Stadt!“, beschwerte sich Olf, während er sich seinen Nacken massierte.

„Zuerst knöpft uns so ein korrupter Gardist eine Unmenge an Wegezoll ab und dann fallen in der erstbesten Kneipe gleich drei Besoffene Schläger inklusive dem Wirt über uns her. Super, wirklich Klasse!“

Yoriette übernahm die weitere Massage und sagte zukersüß: „Daran wirst Du Dich wohl gewöhnen müssen, Olfilein! In dieser Gegend sind Schlägereien und Kämpfe an der Tagesordnung!“

„Ich denke, Limitir ist eine friedliche, reiche Handelsstadt?“, mischte sich Hohk in das Gespräch ein.

„Ist sie auch!“, erwiderte Yoriette betont. „Und das ist ja auch der Grund, warum in Limitir soviel Gesindel und schräge Burschen ihr Unwesen treiben. Hier gibt es was zu holen! In keiner Stadt gibt es mehr kriminelle Subjekte als hier! Die Zahl ist so groß, daß es ein richtiges Diebesviertel in Limitir gibt. Dort kannst Du keinem trauen und mußt immer wachsam sein, wenn du nicht ausgeraubt oder gar getötet werden willst!“

„Na gottseidank haben wir uns gestern Nacht nicht in dieses Viertel verlaufen.“, schloß Olf erleichtert.

Yoriette begann zu grinsen und schaute wissend zu Ricky, der im Strohhaufen sitzend das ganze Gespräch mitverfolgt hatte.

„Da muß ich euch allerdings enttäuschen. Ihr seid mit-tendrin!“

EINHORN e.V.

- *intern* -

Nr. 1 (7/96)



Aufruf

Am 6/7. Juli soll in Bruchköbel-Roßdorf ein großes Dorffest gefeiert werden, um damit die Freigabe der alten B45 zurück zur Ortschaftsstraße festlich zu besiegeln. Leider ist es nicht möglich, die alte B45 komplett ZU sperren, weil für die Busunternehmen keine passenden Umleitungen im Ort vorhanden sind.

Auf der Sitzung am 26.03.96 wurde aber beschlossen, das Fest doch zu feiern; und zwar in der Oberdorfstraße (Zufahrt zur Mehrzweckhalle) und am alten Rathaus, worüber ich sehr froh bin, denn das bedeutet für unseren Verein GELD !!!

Das Fest ist zu 95% auf Kommerz ausgelegt und somit besteht auch für uns die Möglichkeit, richtig was in unsere Kasse zu bekommen. Um auf ehrliche Art und Weise an das Geld anderer Leute zu kommen, werden überall Freß- und Saufbuden aufgestellt, die dann Schichtweise mit den Mitgliedern der verschiedenen Vereine als Personal besetzt werden. Am Ende der Veranstaltung wird alles zusammengerechnet, die Kosten abgezogen, eine Spende für einen wohltätigen Zweck abgezogen und dann das Restgeld anteilmäßig auf die Vereine aufgeteilt. Das bedeutet für uns, wir brauchen 10 Leu-

te (soviel werden übrigens von allen Vereinen gestellt), die das Wochenende abwechselnd Dienst schieben!

Bis jetzt haben sich gemeldet: André, Diana, Martin, Sebastian, Joe, Frau Holle, Mike, Andi, Andrea.

Ich hoffe, wir bekommen 10 Leute zusammen, da sonst die Anderen Doppelschichten machen müssen. Weiterhin werden André und ich nebenbei ein bißchen Jonglieren und ein paar Kinderbelustigungen in die Wege leiten, für die Leute gebraucht werden. Ulli hat zugesagt, ein Abalonetunier zu veranstalten in Verbindung mit ein paar anderen Spielen, um unseren Verein vorzustellen und bekannt zu machen. Ihr seht, es werden noch einige Leute gebraucht !!!

Sofern wir genug Geld einnehmen, werden wir darüber diskutieren, ob wir es uns leisten können, dieses Jahr eine Con zu veranstalten. Also kommt zu Hauf und meldet Euch beim Ulli im Laden oder bei mir: Joachim Damm, Am Barbarossabrunnen 14, 63694 Limeshain, 06047/7293 oder Dienstags beim Spielen in der Mehrzweckhalle in Roßdorf. (joe)



Die Vorstandsseite

r e

W o

das Universum aus den Fugen gerät und den Bewohner in eine mystische, phantastische, aber auch grausame Welt entläßt!!!

Hallo, hier schreibt zur Abwechslung mal ein Beisitzer und nicht nur unser 1. Vorsitzender. Für die meisten Aktiven hat es sich langsam rumgesprochen: Der Joe ist aus dem Osten zurück und mischt wieder im Verein mit! (Ein Reim, ein Reim! Die Red.) Ja, so ist das wirklich und nun erstmal zu der Einleitung: Diese war das Motto unserer 4. und leider letzten Con in Erlensee. Aber nicht nur das, so wurde seit jeher eigentlich bei uns im Verein gelebt und gespielt. Wo aber nun ist das Universum, das aus den Fugen gerät, geblieben???

Vielleicht in Roßdorf in der Mehrzweckhalle, wenn die Hausmeisterin wiederum behauptet, von nichts zu wissen, sich aber doch alle nach ihr richten müssen oder wenn 3 Leute in unserem Raum sitzen (der wirklich keine Atmosphäre hat, aber besser als keiner!) und sich bloß über Gott und die Welt unterhalten oder ist unsere Unnormalität vom Freund genauso wie unsere Spiele, Möbel, etc. in Erlensee einfach einbehalten worden? Wenn letzteres zutrifft, was ich denke, wird es höchste Zeit, daß wir sie zurückerlangen und

uns selber wieder in das mystische, phantastische, aber auch grausame Universum entlassen.

Wie das aber tun? Ich weiß es selber nicht genau, aber ich frage mich: Wo sind die Leute geblieben, denen früher kein Weg nach Erlensee zu weit war (Roßdorf liegt auch noch auf Erlensee 1 - für die Battletecher!). Vielleicht sind viele aber auch nur faul und erwachsen geworden und müssen bloß wieder aufgerüttelt werden. Es könnte aber auch sein, daß wir einfach nur neue Leute mit neuen Ideen brauchen, weil unsere eigenen Ideen zu normal geworden sind.

Wie dem auch sei, ich denke, der Vorstand und ich werden auch weiterhin versuchen, das Universum zu sprengen und Euch mit neuen und verrückten Ideen zu unterhalten. Für gute Sachen und tolle Spielideen von Eurer Seite sind wir aber immer zu haben, denn wir sind immer noch verrückt genug, denn sonst wären wir nicht Euer Vorstand!!!

Also viel Spaß beim Lesen der Unicornus und spielt schön

Euer

Joe



Die §§-Ecke

NÜTZLICHES UND WISSENSWERTES ZUM VEREINSRECHT

Hallo EINHORN-Mitglieder,

Ihr seid sicher gewohnt, daß unser Erster Vorsitzender André diesen Artikel schreibt. Da ich neu im Verein bin und Interesse habe, am aktiven Vereinsleben teilzunehmen, habe ich ihn kurzerhand gefragt, ob nicht noch ein tatkräftiges Redaktionsmitglied gesucht wird. Lange Rede, kurzer Sinn; wie Ihr seht, bin Ich in die Redaktion aufgenommen worden und bin erfreut, gleich einen Artikel schreiben zu dürfen. Da der André vor lauter Arbeit kaum noch Land sieht, hat er dieses meiner Meinung nach sehr wichtige Kapitel an mich abgetreten und hat - hoffe ich - einen würdigen Nachfolger gefunden.

Heutzutage läuft sehr viel Verwaltung und Organisation ausschließlich über den PC. Da dachte ich mir, daß man auch über die Vereinsverwaltung mit Hilfe der EDV Bescheid wissen sollte.

Die EDV-Verwaltung von Vereinen stützt sich hauptsächlich auf den § 55, Absatz a im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB). Wie die meisten Vereinsmitglieder sicherlich wissen, wird dies von ein paar Vorstandsmitgliedern im Alleingang durchgeführt. Was sie sicherlich nicht wissen, ist, das hinter der gesamten Führung von Mitgliederlisten, Adressendatenbanken, Abo-Verzeichnissen und ähnlichem ein ganzer Haufen Arbeit steckt. Ein ganz wichtiger Abschnitt ist z.B. § 55a, Kapitel 1, Abschnitt 1:

...die Grundsätze einer ordnungsgemäßen Datenverarbeitung eingehalten, insbesondere Vorkehrungen gegen einen Datenverlust getroffen sowie die erforderlichen Kopien der Datenbestände mindestens tagesaktuell gehalten und die originären Datenbestände sowie

deren Kopien sicher aufbewahrt werden.

Was soll uns dieser Abschnitt sagen? Diejenigen, die diese Daten pflegen, haben also die Aufgabe, die Vereinsdaten zu sichern. Die Art der Datensicherung ist jedoch ihnen überlassen. In Fall des EINHORN e.V. werden die Daten auf einem Streamer gesichert, also auf einem Magnetband. Diese Prozedur muß laut Gesetz mindestens täglich geschehen. Die Daten dürfen aber auch öfter gesichert werden, was aber sicherlich nicht in unserem Interesse liegen wird, da der Arbeitsaufwand dann doch zu groß wäre. Weiterhin müssen die gesicherten Daten auf den Magnetbänder so aufbewahrt werden, daß Sie jederzeit lesbar sind und zur Verfügung stehen. Dies sollte einen kurzen Einblick in die Aufgabe der EDV-Verwaltung unseres Vereins darstellen. Für Anregungen oder Kritik zu vergangenen oder zukünftigen Themengebieten sind wir jederzeit offen. (su)



Messages und News

AAAAAAAH, SEBASTIAN!!

Du hast mir mit Deiner Absage zum Netz-Artikel fast das (planerische) Genick gebrochen!

RACHE IST BLUTWURST!!!

Rubberduck? Du lebst?
Rubberduck, ich kriege Dich!!!

Heß André

Ja ja heißt:

Leck mich am A.I

Gez. Maddin

Lieber Schatz!

Danke für Deine Hilfe im Dschungel von platzenden Artikeln und Copyshops mit vol-

lem Terminplan

Dein Knuddel

An alle die einem 'kleinen Mädchen' die Gugel runter gezogen haben:

Auf dem nächsten LARP habe ich die vermißten 'Elfenohren'!

Ayla NiAnmannan

Bei Söggres' Bierkrug, Du verdammter 'Gehörnter', wir haben Dich besiegt

Welsh Torfinson

Muß isch g'rad mah abblache!

Brauch me'r ga' nett d'rüber redde!

Könn'tsch g'rad verrückt wer'n!

Es lebe die hessische 'Hochkultur'

Vielen Dank für den LARP-Bericht Andrea (Ayla)

Ich hab Dich lieb!!!!!!!

Dein Andy (Welsh, Kassenswart, etc.)

kommende Termine des EINHORN e.V.

23.04.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

30.04.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

07.05.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im

Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

14.05.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

21.05.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30

Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

28.05.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

04.06.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

Die Spielkultur in Hanau

Das Fachgeschäft für
*Rollenspiele, Gesellschaftsspiele,
außergewöhnliche Geschenkartikel,
Jonglier- und Zauber-Utensilien,
Fantasy- und Science-Fiction-Literatur, uvm.*
bei



WIR BIETEN:

REICHHALTIGE SONDERANGEBOTE
ZINNMINIATURENAUSSTELLUNG
DIE MÖGLICHKEIT, SPIELE AUSZUPROBIEREN
KONTAKTE ZU ANDEREN SPIELERN

Schauen Sie doch einfach mal 'rein

Wir freuen uns auf Ihren Besuch

Hospitalstraße 16, 63450 Hanau, Tel.: 06181 / 257 847

DIE MECKERZEILEN

(und andere Leserbriefe)



Zur Unicornus Ausgabe 5:

Hallo André,

(...), finde ich derartig lange Vereinsinterna als Nichtmitglied gelinde gesagt öde. Ansonsten ist das Heft recht gut gestaltet, obwohl ich dem einen Leser Recht geben muß, ein paar Schriften weniger ist einfach hübscher. Das ist aber irgendwo Geschmackssache und somit egal.

Die Story ist nicht nur lang, sondern auch -weilig, ja sogar beides. Was mich noch etwas gestört hatte, ist die Hetzerei gegen Händler und im besonderen Markus Hailer. Von dem mag man nun halten was man will, aber erst im Conreport zur Saga ihn herauszupicken und dann in einer Kleinanzeige noch was schreiben, von wegen „billiger als bei den Profis“ (...) ist absoluter Mist. Du kannst von Markus und den anderen Händlern halten was Du willst, aber sowas gehört nicht in eine Zeitung. Nebenbei gesagt, da die Profihändler, im Gegensatz zu Dir, Umsatzsteuer, Personalkosten, Mieten für Geschäftsräume und und und zahlen dürfen, müssen sie teurer sein als Du.

Doch was ziemlicher Bockmist war, sind die Conreports.

Auf dem Thing (WinterThing-Liverollenspiel, Anm. D. Red.) habe ich mich mit Axel (von Saga) und ein paar anderen NSC's, SL's und Spielern unterhalten. Durch die Bank weg fanden alle, daß Du da ziemlichen Mist geschrieben hast. Die Krönung war ja wohl die Kritik am Zuckerwattestand vor der Ronneburg. Man merkt in diesem Report echt, daß Du vom organisieren einer Con oder sonstwas wenig Ahnung hast. Du bemängelst Sachen, die teils unvermeidbar sind. Außerdem recherchierst Du scheinbar gar nicht. Im Report zur „Con together II, TNS“ fanden wir auf einer A4-Seite sage und schreibe 9 inhaltliche Fehler und Falschaussagen. Ich weiß nicht mehr alle im Kopf, aber ein paar

wären:

- Mystica e.V. ist in Usingen eingetragen (wie kommst Du auf Butzbach?)
 - Das Haustierverbot ist in allen JH üblich. Spieler die mit Dreckstiefeln (wo sollten die eigentlich herkommen? Ohne Regen!) durchs Haus laufen sind egal. Aber Tiere in der Küche sind nur erlaubt, wenn sie tot oder fürs Essen sind
 - Ich war NSC-Koordinator, und wurde als solcher bei der Empfangsrede vorgestellt, und mußte somit die NSC's „herumkommandieren“. Wer soll das eigentlich gewesen sein, der sich bei Euch ausgeheult hatte? Kein NSC, das steht mal fest.
- Die Teilnehmerzahlen sind hübsch, leider sah es anders aus. Es waren 78 Spieler und 18 NSC's. Woher hast Du bloß diese Zahlen?
- NSC's und SL's konnten sehr wohl jede Menge ohne mich tun. Nur zwei Aktionen mußte ich stoppen, da sie gegen den Plot liefen.
 - Plot? Es gab 5 (in Worten „Fünf“) verschiedene, unabhängige Plots. Das war ein Experiment, daß aber nicht so toll ankam. Die Plots waren folgende:
 - die Träne der Solaris war geklaut (von den drei Drow in der Hüttel)
 - der Spukturn (zwei Geister spukten herum)
 - die Überfälle der Räuber, da ihr Anführer in Camilla verliebt war
 - die Inquisition, da Wiederbelebungen durchgeführt wurden
 - 2 Nekromanten haben den Geist eines Lichs (auf CT1 ins Totenreich geschickt) wieder geholt, und mußten dazu ein paar Sachen finden und dann ihre Kraft demonstrieren
- Von den kleinen Plots unter Spielern schweige ich mal ganz. Ein Großteil der Teilnehmer hatte das übrigens sehr wohl kapiert, nur fanden sie es nicht.
- Ich wüßte gerne welche vereinsinterne Cons Du

meinst? Wir hatten bisher nur zwei Einladungscons (MicroIII+V), die aber nicht vereinsintern waren.
- Naja, ich war 95 auf gut 25-27 Cons und Du? Was schreibst Du eigentlich für Fantasien auf?

- Unser Kampf- und Rüstungssystem kam allgemein sehr gut an, man kann es nicht allen Recht machen. Aber besser als das von DragonSys ist es allemal. Bei uns wird wenigstens nur der Charakter verletzt, nicht der Spieler ...

- Das die SL nicht perfekt war, sehen wir alle ein. Aber für das „unfähig“ hätten wir gerne eine Entschuldigung im nächsten Heft. Denn wenn die SL beim Fragebogen gut wekommt, und die gesamte Con eine 2-3 hatte, kann von Unfähigkeit wohl keine Rede sein.

Der Con Report zur Saga war auch sehr lustig zu lesen ... vor allem wenn man weiß, daß ihr schon einen Tag vorher da wart, wer zu früh kommt, darf sich über videoguckende SL's nicht wundern!

Ach, da fällt mir noch was ein zur „Con together II“ ...

Das es keine Beschränkung der Magie gab ist absoluter Schwachsinn! Da hat wohl jemand das Regelwerk nicht gelesen ... Man hat eine bestimmte Zahl an MP (Magiepunkte, Amn. d. Red.) pro Tag drauf, die von den Gesamt-MP der Sprüche abhängt, für die man dann seine Sprüche kloppen darf. Leider, das stimmt, haben sich einige Spieler daran nicht gehalten und losgelegt wie sie wollten. Da können wir aber nichts für! Mehr als Ermahnen konnten wir nicht tun.

Nebenbei gesagt, wir spielen „High-Fantasy“, was jeder der nach fragte erklärt bekam. Wenn Du damit nicht klar kommst, solltest Du Dich mehr an Mittelaltermärkte und Cons halten, die in Allerland und Teilen von Draconia spielen. Ist aber wieder mal Geschmackssache, also Stoff für jahrelange Diskussionen ...

Nebenbei gesagt, der motivierte Spieler des Hauptmanns, war NSC! Daniel hatte sich als Spieler angemeldet, und ist am Montagabend zum NSC mutiert.

Der „Report“ zum Con im Schnoggelloch war aber der größte Mist. Er hat mir aber auch gar nichts gesagt, obwohl ich da war. Seltsam.

(...)

Volker Riehl, Usingen.

Werter Volker,

Vereinsinterna müssen sein, da dies eine von einem Verein herausgegebene Zeitschrift ist. Diese öde zu finden, ist Dein gutes Recht. Wir haben den Nichtmitgliedern insofern ab dieser Ausgabe Rechnung getragen, daß wir die vereinsinternen Seiten als herausnehmbares Faltblatt in die Heftmitte verbannt haben.

Hetzerei gegen Händler hat nicht stattgefunden! Daß Markus Hailer in dem Saga-Report „herausgepickt“ wurde, geschah nicht aufgrund seiner Funktion als Händler, sondern als Spieler, denn solches war er dort auch. Auch wenn man Händler auf einem Larp ist, hat man sich gefälligst so zu benehmen, daß das Ambiente erhalten bleibt. Außerdem ist er nicht nur mir so aufgefallen. Weiterhin gibt es so etwas wie freie Meinungsäußerung, und gerade das gehört in eine Zeitung wie diese.

Die Anzeigen sind jedoch reine Privatsache der inserierenden Personen und selbst für den Inhalt verantwortlich. Daß das in beiden Fällen meine Person ist, war reiner Zufall. Im übrigen war mit „Profi-Firmen“ nicht Markus Hailer in Person gemeint, sondern eher ein pauschaler Ausdruck.

Zu den Reports merkt man, daß Du Live-Rollenspieler bist und Dich mit mittelalterlichen Märkten und reinen Spiele-Cons nur am Rande beschäftigt; der Zuckerwattestand ist sehr wohl für Mittelalter-Enthusiasten ein unzumutbarer Zustand und bei uns noch recht milde weggekommen. In der Karfunkel herrscht darüber ein schärferer Ton! Außerdem ist selbst der Veranstalter (Förderkreis Burg Ronneburg), dem ich auch angehöre, selbst nicht sehr erfreut über derartige Stände.

Mir vorzuwerfen, ich hätte vom organisieren einer Con keine Ahnung, ist pure Spekulation. In den letzten 4 Jahren habe ich als Vorsitzender unseres 60köpfigen Vereins mehrere Spiele-Cons mit 200-300 Teilnehmern organisiert. Weiterhin habe ich als Organisator sowohl beim DragonSys-Larp in Rothmannsthal 1993 als auch auf kleineren Privat-Cons mitgewirkt. Seit zwei Jahren bin ich überdies mit einem eigenen Verkaufsstand auf mittelalterlichen Märkten unterwegs. Ich denke, dieser Hintergrund genügt!

Zu den sogenannten Falschaussagen:

Der Bericht wurde nicht nur von mir alleine verfasst, sondern spiegelt gewissermaßen den Eindruck des gesamten Rabennest-Lagers sowie vieler Spieler um uns wider. Die Informationen haben wir sehr wohl von NSC's, wobei namentliche Nennung in persönliche Schuldzuweisung ausartet und albern ist. Nur soviel:

- Ein Tierverbot ist unserer (nicht meiner) Meinung nach unsinnig, denn Stiefel machen auch bei trockenem Wetter

Dreck. Außerdem sollen die Tiere, in diesem Falle Hunde, nicht in die Küche, sondern allenfalls an der Leine geführt in die Räume, in denen wir uns aufhalten. Dabei war nicht mal der Speisesaal betroffen, denn wir haben ja im Lager gespeist!

- Es war ein NSC, der sich ausgebeult hat! Du mußt ja auch nicht alles mitbekommen, was um Dich herum abläuft! Namenszuweisungen sind wie eben schon gesagt hier unangebracht.

- Die Teilnehmerzahl war die offizielle aus einem Larp-Terminkalender. Natürlich weicht die tatsächliche Zahl später davon ab.

- viele Plots sind schön und gut, aber man sollte dabei nie die Spieler aus den Augen verlieren. Zehn Leute bearbeiten die Plots und die restlichen 80 sitzen gelangweilt herum. Auch auf Saga war dieses Problem vorhanden!

- Einladungscons eines Vereins bezeichnet man nun mal als vereinsinterne Cons, sonst wären sie ja öffentlich!

- Daß Du auf derart vielen Cons warst, merket man leider bei Dir nicht, wenn Du als SL aktiv bist. Das haben mir vor allem Leute bestätigt, die schon seit DracCon I und DragonSys SL sind und jahrelange Erfahrung haben.

- Das Kampf- und Rüstungssystem ist nicht so schlecht, doch je mehr Rüstung man trägt, desto schlechter kommt man weg. Im echten Kampf ist der Schritt von der Kette zur Platte eben viel größer als ein halber Rüstungspunkt das ausdrückt. Frag mal aktive Kämpfer in der SCA oder Schaukämpfer von Mittelaltermärkten.

- Zugegeben, das „Unfähig“ war etwas übertrieben, doch haben wir diesen Ausdruck mehr als einmal während des Cons vernommen, und das nicht in unserem Lager!

Zu Saga: Die Videoaktion lief nicht an unserem Ankunfts-tag, sondern während des Eincheckens der Spieler am ersten offiziellen Tag!

Daß der Conreport vom Schnoggelloch aus Sicht eines Charakters gehalten war, ist jedem andern aufgefallen, der ihn gelesen hat. Gerade ein Live-Rollenspieler hätte dies eigentlich merken sollen.

Wie dem auch sei, Volker, auch wir sind offen für Kritik und werden uns bemühen, den Anregungen und Lesermeinungen gerecht zu werden. Es sollte zumindest nicht der Eindruck entstehen, ein Con werde „schlecht gemacht“, doch rein objektiv kann ein Bericht nie sein.

André

Zur Unicornus Ausgabe 5:

Hallo !

Ich finde euer Magazin Unicornus ganz interessant und für eine erste Ausgabe gut gelungen. Besonders gefreut haben mich die Berichte über LARPs und Mittelaltermärkte, da solche anderswo schwer zu finden sind. Schade nur, daß dagegen Berichte über Simulations-, Gesellschafts- und Rollenspiele völlig fehlen. Hier besteht wohl Nachholbedarf. Bei den Buchtips würde ich sagen, könnten diese ein wenig ausführlicher sein. Die Geschichte „Das Band der Freundschaft“ erscheint recht langweilig - über Geschmack läßt sich streiten - und könnte vielleicht durch Bilder und Zeichnungen aufgelockert werden.

Auch hätte ich noch eine Stellungnahme zur Titelseite des Unicornus abzugeben. Ich finde diese Titelseite, so wie sie ist, mit all ihren Schriften, spitze! Diese Art Titelseite trifft genau meinen Geschmack und ich hätte sie wahrscheinlich ähnlich gemacht, stände ich vor dem Problem einer Titelseite. Zumal ich denke, daß diese altertümlichen Schriften ein gewisses Flair rüberbringen.

Die §§-Ecke in eurer Unicornus einzuführen ist ein tolle Sache und vielleicht auch wichtig, um mehr Verständnis für gewisse Handlungen im Verein oder Vorstand zu bekommen. Es wundert mich allerdings, wie man über eine so lächerliche Sache wie eine Sechswochenfrist eine ganze Seite füllt. Zumal die dann folgende Erklärung für Nicht-Juristen eher zur weiteren Verwirrung führt, als zur gewollten Klärung. Was soll also das Gerede über „Rechtsgeschäft“ oder „im Sinne des Gewerbegrundsatzes oder in kaufmännischer Hinsicht“, wenn am Schluß eh richtig festgestellt wird, das dies allein eine Sache ist, die in der Vereinssatzung geregelt wird. Zumal sollte drauf hingewiesen werden, das die Paragraphen 21 bis 79 des BGB Rechtsvorschriften für Vereine sind, wobei die Paragraphen ab § 55 lediglich eingetragene Vereine betrifft. Vereinsrecht ist demnach vorwiegend Zivilrecht, wobei sich weitere Regelungen im Gesellschaftsrecht finden. Anmerken möchte ich noch, daß sich die Frist für Einladungen zur Mitgliederversammlung in der Satzung

der „Gemeinschaft des Ringes“ auf nur 2 Wochen beläuft, welche meiner Meinung nach auch völlig ausreichend ist.

Die Vorstandsseite ist auch recht sinnig. In diesem Fall wohl nur ein Aufruf. Aber dann darin wieder eine Diskussion über Beschlüsse auf der Vollversammlung?! Ab damit in die §§-Ecke. Da frag ich mich nur: Habt ihr diese Sache nicht in der Satzung geregelt? Dann bitte für die Mitglieder auch auf die Satzung verweisen.

Das abgedruckte Protokoll der Jahreshauptversammlung war sehr interessant. Und hier möchte ich doch eure Protokollantin Birgit Albert loben, ein solch perfektes und ausführliches Protokoll ist mir noch nicht unter gekommen. Zwar ist unser Schriftführer Christoph Schmidt (in der GdR) auch sehr genau und gewissenhaft bei den Protokollen, doch besticht das Protokoll von Birgit Albert durch seine schöne Formulierung und es scheint wirklich jede Kleinigkeit zu enthalten. Peinlich nur die fehlende handschriftliche Anwesenheitsliste - nobody's perfect.

Die Geschichte über verlorene Rollenspieler hat einen netten Stil. Ich suche nur noch nach dem näheren Inhalt dieser Geschichte. Ist wohl mehr was für Insider.

Kritik über Filmkritik spar ich mir, sie ist eh immer subjektiv und ich lese sie lieber in einschlägigen Kinozeitschriften, als in einer Zeitschrift für Rollenspiel. Meiner Meinung nach fehl am Platze!

Zuletzt noch die Gauklerseite, die wirklich auch was für's Auge war. Netter Tip mit dem Stoff, doch wie wär's auch mal mit einem Schnittmuster für Kappe oder Hose?!

So, das war's von meiner Seite. Auf das folgende Ausgaben der Unicornus noch weitere Steigungen aufweisen.

**Marcus Ludwig (Gemeinschaft des Ringes
e.V.)
aus Niddatal**

Wie sollte denn ein Bericht über Simulationsspiele wie Battletech, Gesellschaftsspiele oder Rollenspiele aussehen? LARPs und Mittelaltermärkte sind Veranstaltungen, die

anderen Spielgattungen finden dafür zuhause oder in einer kleinen Runde statt. Ein Bericht darüber ist eher eine Vorstellung eines Spielsystemes und daher bei den Veranstaltungen völlig fehl am Platz.

Ein Buchtip für ein einzelnes Buch auf einer Seite wäre etwas übertrieben, denn das Buch soll nur kurz (!) vorgestellt werden.

Wenn Du die §§-Ecke für so vorteilhaft findest, wundert es etwas, daß sie Dir zu ausführlich ist. Die Frist ist lediglich ein Beispiel, um eben gewisse Grundsätze des BGB (Rechtsgeschäft, Gewerbe, o.ä.) zu verdeutlichen und den Nicht-Juristen zu erklären. Eine Gliederung nach Zivil-, Straf- oder Gesellschaftsrecht halten wir eher für verwirrend als die reine Begriffsklärung anhand von einfachen Schlagwörtern. Beschlüsse der Vollversammlung haben in der §§-Ecke nichts zu suchen, denn da werden Begriffe erklärt. Die Vorstandsseite dient einem Vorstandsmitglied, einige Worte an den Verein zu richten; der Inhalt bleibt ihm völlig überlassen. Dort Beschlüsse mitzuteilen, dient lediglich der Information, außerdem wurde dazu das Protokoll abgedruckt. Wenn Du dieses Protokoll richtig gelesen hättest, wäre Dir aufgefallen, daß verschiedene Punkte der Satzung auf der Vollversammlung geändert wurden. Verweisen kann man darauf erst, nachdem sie beschlossen wurden.

Die handschriftliche Anwesenheitsliste hat in der Zeitung nichts zu suchen, diese wird nur vom Amtsgericht benötigt. Die Filmkritik ist keinesfalls fehl am Platze, da die Filme nach Rollenspieler-Interessen ausgesucht werden. Einer Kinozeitschrift fehlt dazu oft das nötige Hintergrundwissen über Fantasy oder Mittelalter.

Die Gauklerseite sollte nur eine optische Anregung sein, doch werden wir bald Schnittmuster in die Zeitung aufnehmen. Die Kappe wird schon in einer der nächsten Ausgaben realisiert werden.

Die Redaktion

Zur Unicornus Ausgabe 5:

Seid begrüßt, edle Schreiberlinge !

Zuerst einmal vielen Dank für das Probeexemplar des Unicornus. Ich habe die Zeitschrift in Bielefeld und Umgebung in unserer Liverollenspiel- und Mittelalterszene kreisen lassen. Eine Meinung war fast überall gleich: Ihr habt euch viel vorgenommen.

men!

Eine Zeitschrift die das Mittelalter und das Live-rollenspiel gleichermaßen erfassen will, ist erst einmal eine gute Idee. Ob sie der Realität standhalten wird, muß wohl die Zukunft entscheiden.

Da ihr Anregungen und Kritik wollt, könnt ihr sie bekommen:

Fangen wir mit der *Fortsetzungsgeschichte* an. Da ich kein großer Freund solcher Sachen bin, enthalte ich mich hier lieber eines Kommentars. Toll fand ich den *Veranstaltungsrückblick*, welcher sowohl MA-Märkte als auch erlebte Liverollenspiele enthielt. *Buchtip* und *Terminkalender* fand ich ebenfalls sehr gelungene Ideen. Der *Gewandungsworkshop* könnte ruhig noch einige Änderungen vertragen. Man sollte dazu schreiben, ob die entsprechende Gewandung für das Mittelalter, oder für das Live-rollenspiel gedacht ist. Der Gaukler war so ein Fall. Fürs Live-rollenspiel gut, aber Satinstoff im Mittelalter? Warum nicht mal ein Foto von einer schon fertigen Gewandung abdrucken? Dazu das entsprechende Schnittmuster und das Ganze würde viel anschaulicher werden. Wenn ihr wirklich eine größere Masse an Leuten erreichen wollt, macht euch klar, daß nicht alle in eurem Verein sind. Die *Vereinsinterna* sollten sich auf zwei Seiten beschränken. Ich bin gespannt, was sich aus der *Leserbrief* und *Messages und News* Ecke entwickelt.

(...)

**Michael Kunert (Sir Michael Cohen von Ravensberg)
aus Bielefeld**

Die Trennung zwischen Mittelalter und Fantasy ist oft nicht möglich. Während Gewandungen des Mittelalters auf jedem Live-Rollenspiel getragen werden können, ist das umgekehrt oft nicht möglich, denn ein Chaospriester in lila Robe und roten Handschuhen macht sich auf jeder mittelalterlichen Veranstaltung lächerlich, wobei Du mit dem Satinstoff recht hast. Wir trauen unseren Lesern aber durchaus zu, die vorgestellte Gewandung den entsprechenden Veranstaltungen zuordnen zu können.

Schnittmuster und Photos werden wir in der nächsten Ausgabe einführen.

Zu den Vereinsinterna: Diese wurden ab dieser Ausgabe auf eine herausnehmbare Doppelseite in die Heftmitte verbannt und können auf Wunsch auch entfernt werden, wenn man dem Verein nicht angehört.

Die Messages&News werden momentan ausschließlich von Vereinsmitgliedern genutzt, was nicht sein muß, denn diese Rubrik steht jedem offen.

Die Redaktion

Zur Unicornus Ausgabe 5:

Hochverehrte Editores,

erstmal danke für euer Magazin. Die Ausgabe ist recht schön gemacht: Endlich mal ein nicht geschöner, dafür umso gnadenloser Veranstaltungsrückblick.

Der Buchtip ist dafür etwas zu kurz geraten, die Angabe des Buchautors, der ca.-Preis und evtl. ein Coverbildchen wären nicht schlecht.

Jagt doch die Studenten in eurer Truppe in die Uni-Bibliothek und laßt sie dort nach Fachpublikationen zum Mittelalter-Thema stöbern. Danach lecken sich viele, vor allem Anfänger die Lefzen.

Der Conkalender ist ein absolutes Muß, bloß bei der jetzigen Veranstaltungsflut sollten die Termine 3 Monate im Voraus und evtl. wiederholt angekündigt werden.

Und endlich mal ein paar Rechtstips! Viele interessieren Haftungsfragen auf Veranstaltungen ... Was tun, wenn die Burg abgebrannt ist ...? Wie formuliere ich einen korrekten Haftungsausschluß ...? Welche Aufsichtspflichten habe ich gegenüber Minderjährigen ...? Wann kann ich von einem Veranstalter Beiträge zurückfordern ...? und, und, und ...

Gut, der Rest ist ja mehr vereinsintern, bloß der Gewandungsworkshop läßt Schnittmuster oder ähnlich Praktikables vermissen.

Andreas Plonka, via Internet

Der Buchtip war in diesem Ausmaß so geplant. Den Preis und Autor können wir sicherlich angeben, ein Coverbild fällt aus Platzgründen leider weg.

Die Uni-Bibliothek in Marburg und Frankfurt ist schon fest in unserer Hand. Deiner Anregung haben wir ab dieser

Ausgabe Rechnung getragen, denn hier startet die Reihe „Zwischen Mystik und Wirklichkeit“ auf Seite 12, die die Wurzeln der phantastischen Figuren des Mittelalters untersucht, was für Rollenspieler sicherlich auch interessant sein wird.

Die Themenvorschläge für die §§-Ecke nehmen wir hiermit dankend entgegen, jedoch müssen wir darauf achten, daß eine Seite nicht überschritten wird, denn dies ist nur eine Randrubrik.

Das optische Erscheinungsbild der Gewandungsberichte wird sich ab der nächsten Ausgabe ändern.

Die Redaktion

Zur Unicornus Ausgabe 6:

Hallo Zeitungsredaktion,

Zu dem Comic auf Seite 5 kan ich nur sagen, daß ich immer noch und immer wieder mich vor Lachen auf dem Boden wälze. Oh, diese Gesichter! Der Veranstaltungsrückblick ist gut, aber etwas wirr und unverständlich. Außerdem schon wieder ein Riesenartikel über Live-Rollenspiel. Von der Kurzgeschichte Wolf bin ich hellauf begeistert. Der Autor hat es geschafft, Ladyhawk mit einem Werwolfthema zu verbinden, ohne sich allzu langatmig auszudrücken; mehr davon.

Als Alternative zu Wolf laßt ihr nun die ersehnte Fortsetzung vom Band der Freundschaft folgen. Aber sagt, fehlt nicht etwas? Was wurde aus dem Zwerg und seiner Begleiterin, wie trennten sie sich von Olf und Hohk. Zwischenstück in Unicornus Nr. 7?

(...) Die Dienstaglichen Vereinsabende werden zu oft in langweiliger viel zu langer Form wiederholt. Es sollte auf eine Zeile in hervorgehobener Form gekürzt werden. Allgemein sind viele Termine zu spät heraus gekommen. In Zukunft vielleicht ein oder zwei Monate vorausschauender berichten und das, dieses Mal entschuldigt, Erscheinungsdatum einhalten. Zudem sind viele Termine nach meinen Geschmack zu weit entfernt, die nähere Umgebung wird im Sommer hoffentlich öfter erwähnt.

Den Inhalt der Vorstandsseite kann ich nur voll unterschützen, kommet zu Hauf. (P.S.: Wir beißen

doch!)

Die Messages und News waren schon einmal schlechter. Es kam schon fast an „Ich habe mir die Lippe im Reißverschluß eingeklemmt“ heran (Insidergag!).

Etwas spät, aber akzeptierbar ist auch die Filmkritik, ein Posten, den man beibehalten sollte. Insgesamt freut es mich, daß die Qualität der Ratten und Nr. 5 in Nr. 6 seine Fortsetzung findet. Ich sage weiter so und freue mich auf die nächsten 99 bis 100 Ausgaben.

Martin Ruth aus Rodenbach

Lieber Martin,

der Veranstaltungsrückblick ist klar nach chronologischer Abfolge gegliedert, d.h. die Berichte stehen in der Reihenfolge, in der sie stattgefunden haben. Um was für Veranstaltungen es sich handelt, steht in den Klammern bei dem Datum.

Das Live-Rollenspiel wird immer mehr ein Schwerpunkt nicht nur unserer Zeitung, sondern auch unseres Vereins werden, denn die Gruppe der Live-Rollenspieler wächst stetig, wobei die Gruppe der Rollenspieler (fast) gleichbleibend ist. Andere Spielgattungen werden aber auch in Zukunft nicht zu kurz kommen.

Weitere Kurzgeschichten aus der Feder von Tim Scholz liegen uns bereits vor und werden in den nächsten Ausgaben abgedruckt.

Nein, bei dem „Band der Freundschaft“ fehlt nichts, laut dem Autor waren der Zwerg Exel und seine Begleiterin keine Hauptfiguren in der Geschichte. Zumindest haben wir die Geschichte komplett abgedruckt.

Die Vereinstermine haben wir ab dieser Ausgabe ganz von den anderen Terminen getrennt und in den „Vereinsbereich“ verschoben. Weiterhin werden wir die Aktualität der Termine überprüfen, nur können wir keine regionalen Vorzüge treffen, da die Zeitung mittlerweile im gesamten Bundesgebiet gelesen wird. Andere Leser, die nicht aus dem Rhein-Main-Gebiet kommen, würden sich benachteiligt fühlen.

Bei der Filmkritik achten wir nicht immer auf Aktualität, da für „unseren“ Bereich nicht immer Filme in die Kinos kommen.

Die Redaktion

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Alle Termine werden VOLLKOMMEN OHNE GEWÄHR auf sachliche oder inhaltliche Richtigkeit veröffentlicht.

05.04. - 08.04.96 (MAM)

Oster-Kloster-Fest in 16247 Michen. Historischer Markt mit Umzug. Infos bei Spilwut, 16230 Senftenhütte 38, Tel.: 03336/4428

05.04. - 08.04.96 (LARP)

Agony I auf der Burg Bilstein, veranstaltet von V.L.A.D. e.V., Kosten 175,- DM inkl. Vollverpflegung. Infos bei: Oliver Loheit, Sprosserweg 3c, 31303 Burgdorf.

06.04. - 14.04.96 (MAM)

Leipziger Ostermesse in 04207 Leipzig. Historischer Markt. Infos bei: Hirschhorner Handelskontor, Hauptstraße 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927.

13.04.96 (SCA)

Ladies Favorite in der Baronie Drei Eichen von Drachenwald. Infos bei: Jürgen Möders, Krefelder Straße 68, 47839 Krefeld, Tel.: 02151/735773, eMail: 100336.1262@compuserve.com.

26.04. - 05.05.96 (MAM)

Baumblütenfest in Werder an der Havel. Historischer Markt. Infos bei: Tradition Veranstaltungs GmbH, Schillerstraße 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689.

27.05. - 28.05.96 (SCA)

Engines of War in der Grafschaft Drachensheim von Drachenwald. Großes SCA-Event mit Schlacht mit Katapulten und Balista. Infos bei: Robert Joyce, Tel.: 06561/3936 (nur englischsprachig!).

27.04. - 30.04.96 (MAM)

Walpurgisfest in 38879 Schierke auf dem Brocken im Harz. Ansprechpartner ist Roman Streisand von Spilwut, 16230 Senftenhütte 38, Tel.: 03336/4428.

27.04. - 01.05.96 (MAM)

Historisches Weinfest in 63911 Klingenberg am Main. Infos bei: Fremdenverkehrsamt, Erich Schoch, Rathausstraße 9, 63911 Klingenberg, Tel.: 09372/13311.

04.05. - 05.05.96 (MAM)

Ritterturnier und Schlacht auf der Burg Freienfels in 35796 Freienfels. Veranstalter sind die Freien Gilden. Infos bei: Fred Struben, Alte Schmelz, 65606 Vilmar, Tel.: 06474/1279.

10.05. - 12.05.96 (CON)

Der 15. totale Herner Spielewahnsinn im Herner Kulturzentrum am Berliner Platz. Infos bei: Spielzentrum, Jean-Vogel-Straße 17, 44652 Herne, Tel.: 02323/460418.

11.05. - 12.05.96 (MAM)

Historischer Markt mit Ritterspielen auf der Burg Lißberg. Infos bei: Met-Jonas GmbH, Hauptstraße 3, 63691 Ranstadt, Tel.: 06041/50464.

11.05. - 12.05.96 (MAM)

Historischer Markt in Lich/Hessen. Infos bei: Stadtverwaltung Lich, Postfach 1253, 35420 Lich.

16.05. - 19.05.96 (MAM)

Die Marksburg lebt auf der Marksburg in Braubach. Infos bei: Deutsche Burgenvereinigung e.V., Marksburg, 56338 Braubach, Tel.: 02627/536.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

18.05. - 19.05.96 (MAM)

600-Jahr Feier/ Königsturnier in Mechernich. Infos bei: Graf Beissel von Gymnich, Burg Satzvey, 53894 Mechernich-Satzvey, Tel.: 02256/1834.

18.05. - 19.05.96 (MAM)

mittelalterliches Schmiedefest - erstmaliges Treffen von Betreibern und Interessenten des alten Schmiedehandwerks auf der Burg Ronneburg bei Büdingen/ Hessen. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63471 Ronneburg, Tel.: 06048/7180.

24.05. - 27.05.96 (CON)

Con der langen Schatten 6 im Jugendübernachtungshaus Schopflohe bei Augsburg für maximal 50 Teilnehmer. Infos bei: SpieleSpieler e.V., c/o Karl-Heinz Zapf, Oskar-von-Miller-Straße 79, 86199 Augsburg, Tel.: 0821/994744.

25.05. - 27.05.96 (LARP)

Schlangen-Con I auf der Burgruine Murach. Zeltcon für 50 Spieler mit Selbstversorgung. Regeln: That's Live. Kosten 90,- DM für Spieler und 30,- DM für NSC. Infos bei: Alexander Roth, Haagstraße 17 App. 418a, 91054 Erlangen, Tel.: 09131/26628.

25.05. - 27.05.96 (MAM)

Mittelalterlicher Pfingstmarkt in Weilburg/Lahn. Infos bei: Hirschhorner Handelskontor, Hauptstraße 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927.

01.06. - 02.06.96 (CON)

Colonia Con 13 in Köln unter dem Motto „Wie wichtig ist die Phantasie?“. Infos bei: Manfred Müller jr., Streitzeuggasse 6, 50667 Köln, Tel.: 0221/92121514 (9-18 Uhr), 0221/2583561 (19-23 Uhr), Fax: 0221/92121555, eMail: mmueller@texbox.lahn.de.

01.06. - 02.06.96 (MAM)

Mittelalterlicher Markt und Ritterturnier in Arnsberg. Infos bei: Hirschhorner Handelskontor, Hauptstraße 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927.

01.06. - 02.06.96 (MAM)

7. mittelalterliches Spectaculum in Oberwesel. Infos bei: Herr B. Kremer, Holzgasse 4, 55430 Oberwesel.

01.06. - 02.06.96 (MAM)

Ritterfestspiele in Mechernich. Infos bei: Graf Beissel von Gymnich, Burg Satzvey, 53894 Mechernich-Satzvey, Tel.: 02256/1834.

06.06. + 08.06. - 09.06.96 (MAM)

Ritterfestspiele in Mechernich. Infos bei: Graf Beissel von Gymnich, Burg Satzvey, 53894 Mechernich-Satzvey, Tel.: 02256/1834.

08.06. - 09.06.96 (MAM)

Ritterturnier und Burgmarkt auf Burg Rheinfels. Infos bei: Fred Struben, Alte Schmelz, 65606 Villmar 2, Tel.: 06474/1279.

08.06. - 09.06.96 (MAM)

Ritterturnier und Markt in Lich. Infos bei: Schwartenhals, Fogelvrei und Hiller, Tel.: 02687/8661.

15.06. - 16.06.96 (MAM)

700 Jahre Niedersheim. Historischer Markt. Infos bei: Herr Weber, Obertorstraße 5, 35792 Löhnberg, Tel.: 06471/61357.

15.06. - 16.06.96 (MAM)

Ritterfestspiele in Mechernich. Infos bei: Graf Beissel von Gymnich, Burg Satzvey, 53894 Mechernich-Satzvey, Tel.: 02256/1834.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

20.06. - 21.06.96 (LARP)

Imagine Con auf der Burg Schwaneck. Infos bei: Imagine e.V., c/o Silke Steininger, Am Michaelianger 2a, 85764 Oberschleißheim, Tel.: 089/3155513.

21.06. - 23.06.96 (MAM)

Historischer Jahrmärkte in Friedberg/Hessen. Infos bei: Stadtverwaltung Friedberg, Bismarckstraße 2, 61169 Friedberg, Tel.: 06031/881.

21.06. - 23.06.96 (LARP)

Sambain's Quest 3 in Falkenhain. Infos bei: Felix Völzmann, Händelstraße 8, 38440 Wolfsburg, Tel.: 05361/12708.

23.06. - 30.06.96 (MAM)

1275-Jahr-Feier der Stadt Amöneburg mit historischem Umzug und Festspiel. Infos bei: Stadtverwaltung Amöneburg, Schulgasse 1, 35287 Amöneburg, Tel.: 06422/92950.

28.06. - 30.06.96 (MAM)

Ritterturnier und Markt auf der Burg Herzberg. Infos bei: Bruno Jung, Meichseserstraße 9, 36318 Schwalmtal, Tel.: 06630/598.

28.06. - 07.07.96 (MAM)

Historischer Markt in Gelnhausen. Infos bei: Lutzelot, Tel.: 09749/1318.

06.07. - 07.07.96 (CON)

Feen-Con '96 in Bonn-Bad Godesberg. Die Con der GfR e.V. in der Stadthalle Bonn-Bad Godesberg. Infos bei: Marcus „Troll“ Evers, Endenicher Straße 365, 53121 Bonn, eMail: wevers@plumbum.chemie.uni-bonn.de.

06.07. - 07.07.96 (MAM)

Ritterturnier und Markt in Schlitz. Infos bei:

Schwartenhals & Fogelvrei & Hiller, Tel.: 02687/8661.

12.07. - 14.07.96 (MAM)

Kaltenberger Ritterturnier in Kaltenberg/Bayern. Infos bei: Werbeagentur Pilz, 80802 München.

18.07. - 22.07.96 (LARP)

Faerghail II in Lorup bei Cloppenburg auf einem Jugendzeltplatz mit Duschen und WC für 150 Spieler und 50 NSC. Kosten: Spieler 99,- DM, Halb-NSC 80,- DM, NSC 60,- DM. Infos bei: Berno Hanke, Waldemar-Bonsels-Weg 71, 22926 Ahrensburg, Tel.: 04102/30887.

19.07. - 21.07.96 (MAM)

Kaltenberger Ritterturnier in Kaltenberg/Bayern. Infos bei: Werbeagentur Pilz, 80802 München.

26.07. - 28.07.96 (MAM)

Piratenfest auf der Insel Rügen mit Markt und Festspiel. Infos bei: Tradition Veranstaltungs GmbH, Schillerstraße 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689.

Legende:

MAM	-	Mittelalterlicher Markt
CON	-	Spieletreffen (Con halt!)
V	-	Veranstaltung des EINHORN e.V.
LARP	-	Life-Rollenspiel
SCA	-	Event der Society for Creative Anachronism, Inc.

regelmäßige Veranstaltungen verschiedener Gruppen

36037 Fulda: jeden zweiten Samstag ab 14 Uhr; Rollen- und Brettspiele-Meeting. Infos bei: Spielberatung, Alte Berufsschule, Esperantostraße, Tel.: 0661/63794 (Alexander).

60389 Frankfurt: jeden Donnerstag ab 20 Uhr Stammtisch und Spiele. Infos bei: Backstage, Rothschildallee 36, 60389 Frankfurt.

60594 Frankfurt: jeden ersten Mittwoch im Monat von 18-23 Uhr Rollenspiele, veranstaltet vom 252 e.V., Ort: Affentorhaus, Affentorplatz 2, Alt-Sachsenhausen, 60594 Frankfurt.

61169 Friedberg: Donnerstags ab 17 Uhr veranstaltet die Gemeinschaft des Rings e.V. Games-Workshop-TableTops und Miniaturenbemalen in 14tägigem Wechsel. Ort: Stadtjugendring Friedberg, Gätnerweg 1, 61169 Friedberg.

63486 Bruchköbel: Dienstags ab 18.30 Uhr offener Spieletreff in der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf im Clubraum 1. Veranstalter ist der EINHORN e.V.. Infos bei: Joachim Damm, Am Barbarossabrunnen 14, 63694 Limeshain, Tel+Fax: 06047/7293.

65183 Wiesbaden: Donnerstags ab 19 Uhr von „Der spielende Mensch“. Nach Programm für das Quartal und was man so mitbringt, Brett- und Rollenspiele. Ort: Jugendzentrum Tattersall, Eingang Saalgasse, Wiesbaden-Innenstadt, im Keller.

66111 Saarbrücken: jeden Mittwoch und Freitag ab 18.30 Uhr vom V.f.R. e.V.; Rollenspiele. Ort: Comic-Art, Johannisstraße 11, 66111 Saarbrücken.

67549 Worms: jeden ersten Samstag im Monat ab 20 Uhr, open End. Veranstaltet von 252 e.V.; Rollenspiel. Ort: Jugendtreff Kanal 70, Hochheimer Straße 4a, 67549 Worms, Tel.: 06241/593459.

68165 Mannheim: Montags von 18-24 Uhr Rollenspiele von Fantasy Unlimited e.V.. Ort: Bürgerhaus Schwetzingenstadt, Keplerstraße, 68165 Mannheim.

68167 Mannheim: jeden zweiten Donnerstag im Monat ab 19 Uhr Stammtischrunde. Ort: Café Avni, Forum der Jugend, Neckarpromenade Nord, 68167 Mannheim.

68169 Mannheim: Dienstags ab 18 Uhr; überwiegend Brettspiele. Ort: Bürgerhaus Neckarstadt, Lutherstraße 15-19, 68169 Mannheim.

Filmkritik

Jumanji, USA 1996

Regie: Joe Johnston

Trommelklänge auf einer Baustelle. Ein kleiner Junge findet ein vergrabenes Spiel, daß Geräusche wie von Baumtrommeln von sich gibt.

Er nimmt es mit nach Hause und beginnt, es mit einer Freundin zu spielen.

Eine Inschrift

auf der Innenseite des Deckels verkündet verheißungsvoll, daß dies ein Spiel sei, um der Wirklichkeit zu entfliehen.

Doch übersehen die beiden Kinder, daß sich der Text auf der anderen Seite des aufklappbaren Deckel fortsetzt.

Sie beginnen voller Erwartung mit dem anscheinend magischen Spiel.

Die Figuren haben sich schon beim Öffnen des Deckels auf die Anfangspositionen gesetzt und warten, so scheint es, auf den ersten Würfelwurf. Sind die Würfel gefallen, bewegt sich die Figur des Werfers von allein auf die neue Position und auf einem großen schwarzgrünen Kristall in der Mitte des Spielbretts erscheint das „Ergebnis“ des Wurfes in ein Rätsel verpackt, etwa in dieser Form: „Sie fliegen auf leisen Flügeln durch die Nacht, nimm dich vor ihren Schwärmen in acht“. Und schon hat man einen ganzen Schwarm blutsaugender Fledermäuse im Haus. Aber bevor die noch verbleibende Mitspielerin von diesen vertrieben wird, verschwindet der Junge im Dschungel des Spiels. Da seine Freundin mit den Fledermäusen schreiend das Haus verläßt, gibt es für ihn vorerst keine Chance, in

seine Welt zurückzukommen, denn in dem ursächlichen Orakelspruch heißt es: „Wenn die Würfel nicht fünf oder sieben zeigen, mußt Du für immer im Dschungel verbleiben“.

Das Spiel trommelt für die nächsten zwanzig Jahre alleine vor sich hin und verstaubt auf dem Dachboden. Die vormaligen Besitzer des Hauses existieren schon nicht

mehr und zwei Kinder, deren Tante, bei der sie nach dem Tod ihrer Eltern leben, das Haus gekauft hat, finden das Spiel auf dem Dachboden.

Sie beginnen mit dem Spielen, aber merkwürdigerweise stehen da immer noch zwei Figuren mitten auf dem

Spielfeld, und sie lassen sich nicht entfernen; ein nicht beendetes Spiel. Der erste Wurf läßt eine Horde Affen erscheinen, die sich in dem Haus, besonders in der Küche, köstlich amüsieren. Nach dem zweiten Wurf erscheint zusammen mit einem Löwen der Junge,

der vor zwanzig Jahren in jenem Spiel verschwunden war. Er ist zwar inzwischen körperlich erwachsen, geistig aber immer noch auf gewisse Weise ein Kind. Erst nach und

nach wird den Kindern bewußt, auf was sie sich bei dem Spiel eingelassen haben, aber es scheint dennoch eine Hoffnung zu geben, denn auf der rechten Innenseite des aufklappbaren Deckels steht sinngemäß: „Solltest Du, Spieler, nicht die Absicht haben, das Spiel bis zum Ende zu spielen, ist es besser, Du beginnst erst gar nicht. Spielst Du es aber zu Ende und sagt der Gewinner das Wort Jumanji, so verschwinden alle aus dem Spiel resultierenden Konsequenzen“.

Der aus dem Jumanji-Dschungel aufgetauchte Verursacher des Chaos muß schließlich wieder in das Spiel einsteigen, denn er hat es ja vor zwanzig Jahren begonnen, aber bevor es wirklich weiter und zu Ende gebracht werden kann, muß noch die damalige Mitspielerin gefunden und von der Dringlichkeit der Sache überzeugt werden. Damit beginnen die Abenteuer aber erst richtig ...

Jumanji ist ein Film, den man sich als begeisterter Brett- und Liverollenspieler nicht entgehen lassen sollte. Gerade Rollenspieler dürften zu der doch sehr verrückten Story den geeigneten Zugang finden, denn sie erfordert ein gewisses Maß an Phantasie. Dies scheint den meisten Kritikern heutzutage zu fehlen, denn *Jumanji* fiel in der allgemeinen Kritik durch. (db)



Der Persönliche Abenteurer-Talent-Test

In diesen schlechten Zeiten scheinen Abenteurer, die Ruhm und Reichtum versprechen, rar geworden zu sein. Ist das nur ein kurzfristiger Rückschlag, oder bist Du für dies harte Abenteuerleben nicht geeignet?

Mit letzter Gewißheit kann dir das weder der Meistermagier, noch der Söldnerführer sagen, sondern nur der einzigartige, völlig neu entwickelte P.A.T.T. (Persönlicher Abenteurer Talent Test).

Du hast jetzt und hier die Gelegenheit, diesen Test zu bestehen und zweifelsfrei zu wissen, ob der Sinn deines Lebens darin besteht, gemütlich am heimischen Herd zu sitzen und von Abenteuern nur zu träumen, oder mit Schätzen schwer beladen knietief durch das blaugüne Blut erschlagener Feinde zu waten.

Lies dir die folgenden Fragen durch (oder laß sie dir vorlesen) und entscheide dich spontan für jeweils eine Antwort!

- | | |
|---|---|
| <p>1. Du bist neu in einer Stadt - gerade angekommen. Als erstes</p> <p>a) seufzt du erleichtert auf.</p> <p>b) suchst du nach der nächsten Kneipe.</p> <p>c) läßt du dich ausnehmen bis aufs letzte Hemd.</p> <p>d) Alles vorher genannte.</p> <p>2. Zauberer sind</p> <p>a) seltsam gekleidet.</p> <p>b) wertvolle Verbündete.</p> <p>c) unheimlich schlau.</p> <p>d) am Spieß am besten.</p> <p>3. Wie findet man Falltüren?</p> <p>a) Mit geschlossenen Augen.</p> <p>b) Laß den Halb-Oger vorgehen!</p> <p>c) Durch ständiges Hochhüpfen.</p> <p>d) Niederbrennen des Gebäudes bis auf die Grundmauern.</p> <p>4. Es ist Mitternacht und Vollmond und dein Gefährte wird langsam immer behaarter. Was tust du?</p> <p>a) Du fragst ihn nach seinem Friseur.</p> <p>b) Du greifst nach Schere und Wolfsbann.</p> <p>c) Du suchst in deinem Rucksack nach Hundekuchen.</p> <p>d) Du schließt dich ihm an.</p> <p>5. Wenn du die Wahl hättest, wäre deine Wahl</p> <p>a) ein nichtrostendes Kettenhemd.</p> <p>b) 1.000 Goldstücke.</p> <p>c) eine Sahnetorte.</p> <p>d) ein Schwert und eine anständige Schlacht.</p> <p>6. Beschreibe einen Riesen</p> <p>a) Eine große, übelriechende Gestalt.</p> <p>b) Groß, stark und häßlich.</p> <p>c) Mein letztes Rendezvous.</p> <p>d) Alles vorgenannte.</p> <p>7. Du bist in einer Höhle. Deine Fackel erlischt. Du</p> <p>a) schreist.</p> <p>b) kannst nichts mehr sehen.</p> <p>c) stößt dir den Kopf.</p> <p>d) wirfst die Fackel weg und gehst weiter.</p> <p>8. Der Gott, dem du folgst, befiehlt dir, über glühende Kohlen zu gehen. Du</p> <p>a) übst schon mal zu schreien.</p> <p>b) suchst dir einen neuen Gott.</p> <p>c) lädst deine Freunde zum Grillen ein.</p> <p>d) greifst ihn an.</p> | <p>9. Du findest heraus, daß die Besatzung des Schiffes, auf dem du reist, aus blutdürstigen Piraten besteht. Du</p> <p>a) verhöhnt sie.</p> <p>b) schwimmst an Land.</p> <p>c) verlangst die Reiseleitung</p> <p>d) schließt dich ihnen an.</p> <p>10. Was läßt dir das Wasser im Munde zusammenlaufen?</p> <p>a) Tabasco.</p> <p>b) Eine Lammkeule und ein gefülltes Methorn.</p> <p>c) Currywurst und Pommes.</p> <p>d) Ein Dinosaurier am Spieß.</p> <p>11. Was macht dir am meisten Angst?</p> <p>a) große, schwarze Krabbeltiere.</p> <p>b) Ein Stamm blutrünstiger Wilder vor meiner Haustür.</p> <p>c) Mami.</p> <p>d) Ein Troll in Strapsen.</p> <p>12. Welchen Teil der Beute würdest du dir nehmen?</p> <p>a) Juwelen und Edelsteine.</p> <p>b) Eine Schatzkarte.</p> <p>c) Eine kupferüberzogene Holzmünze.</p> <p>d) Die ganze Beute.</p> <p>13. Jemand in deiner Gruppe ist ein Dieb. Ist es</p> <p>a) der geheimnisvolle, verhüllte Fremde?</p> <p>b) der Halbling, der seine Hand in deinem Beutel hat?</p> <p>c) dein Pferd?</p> <p>d) jeder in deiner Gruppe?</p> <p>14. Du wirst durch einen Einsturz eingeschlossen. Du</p> <p>a) schreist wieder.</p> <p>b) versuchst dich rauszugraben.</p> <p>c) legst dich so hin, wie du gefunden werden möchtest.</p> <p>d) bringst den Idioten um, der den Stützbalken umgestoßen hat.</p> <p>15. Dein liebstes Haustier wäre</p> <p>a) ein Mistkäfer.</p> <p>b) ein Kampfhund.</p> <p>c) ein Hamster.</p> <p>d) ein Drache.</p> <p>16. Was sagst du als Erstes, wenn du einen Ork siehst?</p> <p>a) Komm nicht näher, ich hab ein Schwert.</p> <p>b) Na, wie schmeckt mein Bein?</p> <p>c) Hübsche Ohren!</p> <p>d) Hey, let's Party!</p> <p>17. Wenn es irgendwas gibt, das du haßt, dann ist es</p> <p>a) eine schlechtsitzende Rüstung</p> <p>b) geteert und gefedert zu werden.</p> |
|---|---|

- c) der Buchstabe „C“.
d) nicht lange genug zu leben.
18. Hexen
a) backen die besten Lebkuchen.
b) brennen am besten.
c) Wo?!!
d) tragen keine Unterwäsche.
19. Es gibt nichts aufregenderes, als
a) Mitternacht und Vollmond.
b) den Siegesrausch.
c) diese Frage zu beantworten.
d) den Nahkampf mit 100 Menschenfressern.
20. Was heilt alle Wunden?
a) Zeit
b) ein guter Heiler.
c) Wunden?
d) Eine Woche im Rotlichtviertel.
21. Such dir einen Namen aus!
a) Holger der Nachdenkliche
b) Der schreckliche Sven
c) Fred
d) Die Legende von Draconia.
22. Eine Prinzessin ist in der Drachenhöhle gefangen. Du
a) bittest jemanden sie herauszulassen.
b) rettest die Prinzessin.
c) rettest den Drachen.
d) raubst beide aus.
23. Was ist das wichtigste, wenn man ein Lager aufschlägt?
a) Die Latrinen nicht in Windrichtung zu legen.
b) Das Feuer niedrig zu halten und Wachen aufzustellen.
c) Genügend Pappteller dabeizuhaben.
d) Die Anderen die ganze Arbeit machen zu lassen.
24. Dein bester Freund hat
a) ein freundliches Wesen.
b) einen guten Schwertarm.
c) ein Halma-Spiel.
d) ein volles Bierfaß.
25. Welche der vier Türen vor dir wählst Du?
a) Den Ausgang.
b) Die mit Fallen gesicherte Tür.
c) Die da!
d) Die Tür zur Schatzkammer.
26. Wenn es um Leben und Tod geht,
a) wählst du das Leben.
b) vermeidest du den Tod.
c) ziehst du dir lange Unterhosen an.
d) plünderst, brandschatzt und vergewaltigst du.
27. Du findest den Dieb, der dir deinen Rucksack und deinen Beutel entwendet hat. Du
a) zählst langsam bis 10, bevor du etwas sagst.
b) verlangst dein Eigentum zurück, oder so.
c) gibst ihm auch noch den Rest.
d) verwandelst ihn in Hackfleisch.
28. Bevor du deine Freunde im Stich lassen würdest, würdest du
a) lieber einen Frosch küssen.
b) lieber einem Barbaren mit Sonnenbrand auf die Schulter klopfen.
c) erst um Erlaubnis fragen.
d) ihnen ihr Geld abnehmen.
29. „Halt!“ bedeutet:
a) Ergebt euch!
b) Stop!
c) Hallo ...
d) Angriff
30. Was sagst du, wenn du nach dem Preis für einen lausigen Abenteurerjob gefragt wirst?
a) Ein Abendessen an der Fürstentafel.
b) Das Übliche.
c) Ich bezahle jeden Preis!
d) Wieviel hast du? - Deine Familie, wieviel hat die? - Hmm, hast du irgendwelche Schwestern?
31. Du bist allein und unbewaffnet in einer Höhle mit hundert hungrigen, fleischfressenden Affen. Was ist dein nächster Gedanke?
a) Verstecken
b) Verstecken
c) Verstecken
d) Kämpfen
32. Du darfst niemals vergessen
a) hinterher aufzuräumen.
b) deine Sprüche mitzunehmen
c) der..., das..., die...
d) nach Geld zu suchen
33. Ein Oger lädt dich zum Essen ein. Du solltest dich über ihn erkundigen.
a) ablehnen.
b) ablehnen.
c) annehmen.
d) dein größtes Schwert mitnehmen.
34. Du findest einen angeketteten Zwerg. Er verspricht dir einen großen Schatz, wenn du ihn befreist. Du solltest ihn frei lassen.
a) darüber nachdenken.
c) angreifen.
d) zuerst herausfinden, wo der Schatz ist.
35. Die Burg wurde von Hobgoblins überrannt. Überall wird gekämpft, nur ihr konntet euch verstecken. Dann stößt dein Gefährte eine Vase herunter. Du
a) mußt deine Unterwäsche wechseln.
b) beißt die Zähne zusammen und ziehst dein Schwert.
c) reparierst die Vase.
d) stößt deinen Gefährten aus dem Versteck.
36. Du bist in einem kleinen Raum gefangen und die Wände rücken näher. Was tust du?
a) Um Hilfe rufen.
b) Du nimmst einen Dolch und blockierst die Wand.
c) Du gehst.
d) Du wartest bis dein Kater vorbei ist.

37. Woran erkennst du, daß du zu viel getrunken hast?
- Der Raum dreht sich.
 - Eine Dirne verläßt mit deinem Geld und mit deinen Kleidern den Raum und du lächelst.
 - Deine Milch ist alle.
 - Dein Abendessen befindet sich auf deinen Stiefeln.
38. Dir wird gesagt, daß in einem Loch in der Wand ein Schatz liegt. Steckst du deine Hand hinein?
- Nein.
 - Vielleicht.
 - Wo rein?
 - Ja.
39. Meinst du, daß Orks Rechte erhalten sollten?
- Vielleicht.
 - Nein.
 - Ja.
 - Sicher, rechte Haken, linke Geraden, usw.
40. Was ist das beste, das du über Skelette sagen kannst?
- Sie sind gute Steptänzer.
 - Sie fallen schnell um.
 - Sie essen nicht viel.
 - Einige meiner besten Freunde sind Skelette - inzwischen.

Auflösung:

Unter welchem Buchstaben hast du die meisten Antworten? Schau unter diesem Buchstaben nach.

Typ A: Für die meisten Abenteuer bist du ein bißchen zu zivilisiert, aber gib die Hoffnung nicht auf! Du brauchst sicherlich noch Training, bevor du für ernsthafte Unternehmen eingesetzt werden kannst. Probier mal, eine Zeit lang ohne Duschen auszukommen, vor dem Spiegel grimmige Gesichter zu schneiden und beim Anblick von Blut nicht blaß zu werden.

Typ B: Von dir wird gesagt, du seist zuverlässig und praktisch veranlagt. Im Großen und Ganzen solltest Du mit dem Abenteuerleben keine Probleme haben. Trotzdem fehlt dir ein wenig die Risikobereitschaft, um ein hohes Lebensalter zu vermeiden. Ein bißchen waghalsiger muß man schon sein, um zur Heldenspitzengruppe zu gehören.

Typ C: Du hattest einen schweren Tag, nicht wahr? Dieser Test hat dich bestimmt sehr erschöpft, also lehne dich zurück und ruhe dich aus. Wenn du dich dann besser fühlst, nimm dein ganzes Geld und schicke es sofort an die Adresse der Autoren. Richtig: Jede einzelne Münze! Gut! Wir sind stolz auf dich.

Typ D: Nun, es sieht so aus, als hättest du mehr als den üblichen Anteil an Abenteuern abbekommen. Trotzdem erstaunt es uns, daß du diesen Test lesen konntest. Sollte es dir doch einmal langweilig werden, so melde dich im Rabennestlager bei den Autoren. Hier warten immer ein volles Bierfaß und eine Horde Orks darauf, geschlachtet zu werden.

Anke & Wolfram Tröder (Jaleril & Jalf vom Rabennest)

ABONNEMENT-AUFTRAG

Bitte liefern Sie mir Unicornus per Post frei Haus zum Jahresbetrag von 18,00 DM (vier Ausgaben) inclusive Versand (Ausland: 24,00 DM inclusive Versand pro Jahr gegen Vorkasse).

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon

Datum

Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Kontonummer

Bankleitzahl

Bankinstitut

☐ Gegen Rechnung

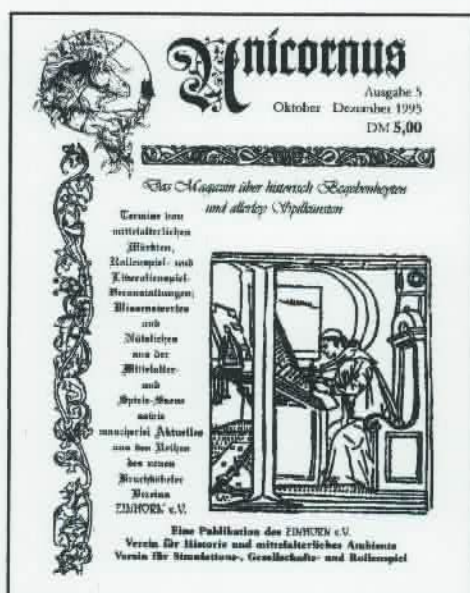
☐ Scheck liegt bei

Ich kann Unicornus mit einer Frist von drei Monaten zum Ende des Bezugszeitraumes wieder kündigen. Ansonsten verlängert sich das Abonnement jeweils um ein weiteres Jahr. Außerdem habe ich das Recht, diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen ab nebenstehendem Datum beim Verein schriftlich zu widerrufen.

Datum

Unterschrift

Nachbestell-Service



Anzahl	Ausgabe	Einzelpreis	Gesamtpreis
	Die tobende Ratte 01/93	6,00 DM	
	Die tobende Ratte 02/93	6,00 DM	
	Die tobende Ratte 3+4/93	6,00 DM	
	Unicornus Nr. 5	6,00 DM	
	Unicornus Nr. 6	6,00 DM	
	Porto		3,00 DM
	Summe		

Es können noch ältere Ausgaben der Vorgängerzeitung *Die tobende Ratte* bestellt werden. Sowohl *Die tobende Ratte* als auch *Unicornus* werden wegen des hohen Aufwands für Einzelreproduktion nur gegen **Vorauskauf** geliefert. Dabei ist der Preis gegenüber dem normalen Verkaufspreis etwas höher; er gilt auch für Vereinsmitglieder des EINHORN e.V. !!

Bei größeren Bestellungen wäre es ratsam, mit der Redaktion (siehe Impressum) schriftlich oder telefonisch Kontakt aufzunehmen.

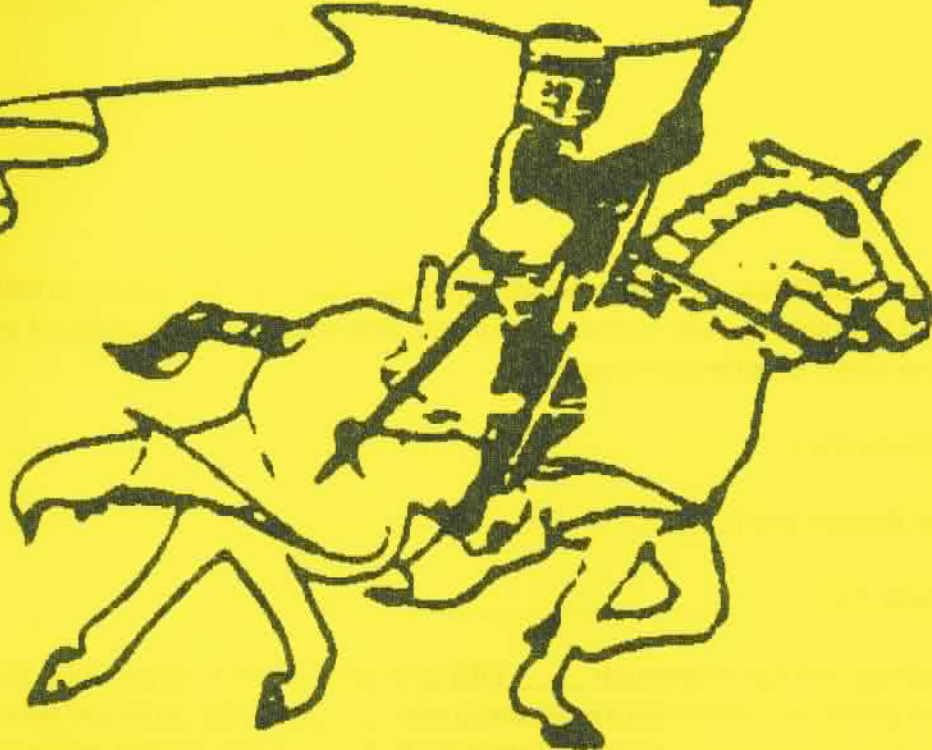
In der nächsten Ausgabe ...

Zwischen Mystik und Wirklichkeit:
Das Einhorn (2)

einfache mittelalterliche Kochrezepte
für das LARP-Lagerfeuer

neue und bewährte Schnitte und Vorlagen
im Gewandungs-Workshop

**Die nächste Ausgabe erscheint
am 02.07.1996**



Quellenhinweise:

Titelbild, Seite 1 - „Druckerpresse“, unbekannter Künstler des 16. Jahrhunderts (aus: Geschichte des Mittelalters von A. Kosminski),
Seitenrahmen, Seite 1 - Teil der Illustrationen zu Sebastian Brants „Narrenschiff“ von Albrecht Dürer, 1494,
Titellogo, Seiten 1, 36 und in den Vereinsinterna - Heidi Koch, 1988 (© by EINHORN e.V.),
Comic, Seite 3 - „Kampfsystem“, Piper, 1996 (© by Piper),
Einhorn, Seite 20 - unbekannter Künstler der SCA (USA), 1995 (© by SCA, Inc.),
Jumanji-Filmfotos, Seite 30 - Copyright Paramount Pictures 1995
Ritter mit Fahne, Seite 39 - Zeichnung aus The Crown Prints April 1994, Kingdom of Caid, SCA (USA), 1994 (© by SCA, Inc.)

EINHORN e.V.

Verein für Simulations -, Gesellschafts - und Rollenspiel
Verein für Historie und mittelalterliches Ambiente
Hanauer Straße 44
63486 Bruchköbel



Aufnahmeantrag

Hiermit beantrage ich,

Vorname, Name

Straße

PLZ, Wohnort

Telefon

geboren am

die Mitgliedschaft im EINHORN e.V. zum nächstmöglichen Termin. Gleichzeitig erteile ich dem Vorstand mit meiner Unterschrift eine Vollmacht für die Zeit meiner Mitgliedschaft zur Abbuchung meines unten genannten Mitgliedsbeitrags von

dem Konto (Nr.)

mit der Bankleitzahl

bei (Bank, Ort)

Mein Mitgliedsbeitrag beträgt monatlich ____DM und wird jährlich abgebucht. Außerdem zahle ich freiwillig einen jährlichen Unterstützungsbetrag von ____DM, der jederzeit schriftlich widerrufen werden kann. Ich erkenne mit meiner Unterschrift die von der derzeit gültigen Satzung und Geschäftsordnung festgelegten Rechte und Pflichten eines Vereinsmitglieds des EINHORN e.V. an.

Ort, Datum

Unterschrift,

bei Minderjährigen die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Mitgliedsbeitrag (Stand 31.10.1995)

Für die Mitgliedschaft eines Jahres beträgt der Beitrag jährlich 60,- DM. Dies kann per Lastschrift abgebucht werden (nur bei jährlicher Zahlung!). Per Quartal wären dies 15,- DM oder 5,- DM im Monat, die auch bar beim Kassenwart eingezahlt werden können.