



Einicornus

ISSN 1430-8185

Ausgabe 8 (Juli - September) 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 (2)</i>	8
Kurzgeschichte: <i>Zelt</i>	9
Reihe: <i>Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Das Einhorn (2)</i>	10
.....	11
.....	12
.....	13
Fortsetzungsgeschichte: <i>Schattenland - Das Spiel der Meister (1)</i>	14
.....	15
.....	16
.....	17
.....	18
Buchtip	19
Kochrezepte für das LARP: <i>Schwarze Bohnensuppe</i>	20
Kochrezepte für das LARP: <i>Langosch</i>	21
Gewandungsworkshop: <i>Die Haube</i>	22
Termine	23
.....	24
.....	25
.....	26
.....	27
.....	28
.....	29
.....	30
.....	31
Marktplatz	32
Private Kleinanzeigen	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 - 106142.3023@compuserve.com
 André Weckeiser - 100543.30@compuserve.com
 Sebastian Urbach - 100675.3555@compuserve.com
 Marcus Marozsan - 100527.1045@compuserve.com

unicornus-Homepage:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/Andre_Weckeiser/unichome.htm

unicornus 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 **unicornus** 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 :

(V.i.S.d.P.):

André Weckeiser (aw)

Redaktion :

Marcus Marozsan (mm)

Birgit Albert (bal)

Sebastian Urbach (su)

Diana Bambey (db)

weitere Mitarbeiter

dieser Ausgabe :

Wolfgang Haberl (wh)

Joachim Damm (joe)

Markus Rupperecht (mr)

Wolfram Tröder (wt)

Wilfried Kercher (wk)

Martin Ruth (mrh)

Tim Scholz (ts)

Layout und Satz :

André Weckeiser

mit Epistula-Satz

Anzeigenverkauf und

verwaltung :

Sebastian Urbach

Druck und Gesamtherstellung :

R. Weber Kopierladen, Marburg

Vertrieb :

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise :

Quartalweise (1/4jährlich)

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 immer wieder interessant, wie viele unterschiedliche Auffassungen es über Zeitschriften gibt. Allein die Begriffe „Zeitung“, „Zeitschrift“, „Fachzeitung“, „Szene-Magazin“ oder gar „FanZine“ spiegelt wieder, wie stark die durch eine spezielle Bezeichnung hergestellten Ansprüche auseinander gehen können.

So werden auch wir immer wieder mit unterschiedlichen Bezeichnungen konfrontiert, die uns dann zum Nachdenken anregen. So zum Beispiel bezeichnen viele Leser (und Nicht-Leser) unsere Publikation allein durch das äußere Erscheinungsbild als FanZine, bekanntlich eine Mischung aus „Magazin“ und „Fan“, also „Magazin für Fans“. Dies entwickelte sich im Laufe der Jahre derart, daß jedes kleine, wild kopierte und geheftete Din A5-Blättchen, in dem Rollenspieler beispielsweise ihre Charaktergeschichten abdruckten, als FanZine bezeichnet wurden, was den Ruf sicher nicht gesteigert hat. Darunter haben auch die wenigen wirklich ernsthaften FanZines in Deutschland zu leiden.

Oft höre ich in einem Spieladen oder einer Messe zu einer Zeitschrift, die nicht mit einem fetten Umfang und einem Vierfarb-Hochglanz-Cover aufgemacht ist, auf meine Frage, was das denn sei, die Antwort: „Och, wieder nur so'n FanZinel“

Sieht man sich die Massen an Computerzeitschriften an, die an den Kiosken ausliegen und fragt dort, werden diese ausnahmslos und schon fast Ehrfurcht gebietend „Fachmagazin“ genannt. Sind sie nicht auch FanZines.

Man sieht, wir wollen diese Kategorisierung nicht. Sie pauschalisiert und wertet oft ohne nähere Betrachtung ab. Magazine wie wir, die eben nicht gleich in hoher Auflage und immensem Kostenaufwand produziert werden (und es auch nicht wollen!), haben da selten eine Chance. Und die Objektivität bleibt auf der Strecke.

In diesem Sinne

Euer

André

die historics



© '93 by Piper

Veranstaltungsrückblick

Wieder einmal müssen Veranstalter durch unsere gnadenlose Kritikühle gehen! Dies behaupten zumindest verschiedene Leser, die selbst Veranstalter sind.

Oft hören wir das Argument, man müsse dies oder jenes doch einkalkulieren, weil es nicht anders machbar wäre oder generell Abstriche machen. Außerdem heißt es oft, wir sollten erst einmal selbst eine Veranstaltung organisieren, dann würden wir vieles anders sehen.

Wir meinen: Nein!

Zum Einen werden die Veranstaltungskritiken nur von Leuten geschrieben, die schon Erfahrung haben im Organisieren von Veranstaltungen (oftmals mehrere Jahre), zum Anderen haben die Autoren der Berichte gewisse Kriterien und grundlegende Ansprüche an eine Veranstaltung, die erfüllt werden sollten, ob der Veranstalter nun jammert oder nicht. Eine Veranstaltung zu organisieren ist nicht leicht, das wissen wir, doch sollte man das vorher wissen und sich, wenn man schon keine Erfahrung hat, zumindest Hilfestellung geben lassen oder einen erfahrenen Organisator mit in das eigene Team aufnehmen. Niemals jedoch einfach „drauflos veranstalten“. Das geht meistens schief!

Adventure Mysteria in Butzbach (LARP)

04.04. - 10.04.96

„All we are saying, is give peace a chance“ oder Die one-man-show des Volker Riehl

Schon im Vorfeld dieses Cons gab es Gerüchte und Mißverständnisse. So konnte man über das Internet erfahren, daß der Veranstalter pleite sei und die bereits eingegangenen Teilnehmerbeiträge verschwunden seien. Zum Glück erwies sich dieses Gerücht nur als üble Nachrede und so konnten die Teilnehmer „beruhigt“ dem Con entgegensehen.

Stattgefunden hat der Con auf dem Zeltplatz „Nasser Fleck“ der Jugend des Bund Naturschutzes in Butzbach. Der Zeltplatz liegt direkt am Wald und bot so eigentlich ein wunderbares Umfeld zum Spielen. Leider war auf dem Platz nur ein halboffener Holzschuppen, in dem die Taverne untergebracht war, und eine spartanische Toilettenanlage. In selbiger waren auch die Duschen, die jedoch nur kaltes Wasser lieferten. Zu einer Jahreszeit, in der man die Zelte noch bei Schneefall aufbaut, sollten es sich Converanstalter überlegen, ob ein Platz ohne Aufwärmmöglichkeit für einen fünftägigen Zeltcon geeignet ist.

Das Spiel sollte am Montag Abend beginnen, die Zeit vorher war für Zelte aufbauen bzw. Zelte beziehen, wenn man kein eigenes hatte, und für das

Einchecken vorgesehen. Das Problem war nur, daß weder die Zelte noch die Unterlagen zum Einchecken bereits vor Ort waren. Vor allem aber war eine Person noch nicht anwesend, die mit festem Griff alle Fäden der Organisation in der Hand hielt. Gegen Mittag - oder war es schon Nachmittag - erschien dann der große Organisator Volker, der sogleich von allen Seiten, unter anderem von SL's, die dringend Einweisungen benötigten, umlagert wurde. Das Einchecken der Charaktere dauerte dann, durch immer wiederkehrende Pausen, mehrere Tage, so daß einige Mitspieler beschlossen, auf die Unterschriften auf dem Laufzettel für das Einchecken zu verzichten.

Das Regelwerk für den Con wurde eigens neu geschrieben und umfaßte nur wenige DIN A5 Seiten, die mehr Fragen offen ließen, als zu beantworten. Die Folge war, daß die gleiche Charakterfertigkeit von verschiedenen Leuten, einschließlich der SL's, auch verschieden ausgelegt wurde. Dabei gibt es doch einige Regelwerke, die bereits bis ins Detail ausgearbeitet sind, aber anscheinend ist es wichtig, für die Selbstdarstellung - und das nicht nur auf diesen Con - als Veranstalter nach eigenem Regelwerk zu spielen.

Die Geschichte des Cons war in gewisser Weise eine Wiederholung von Con Together II - The next Generation (siehe Bericht in der Unicornus Nr. 5, Anm. d. Red.). Wieder einmal ging es darum, den Kontinent Nomoneto vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Dieses erforderte von allen Mitspie-

lern ein gemeinsames Vorgehen, das zwar Intrigen und Konflikte zwischen den einzelnen Gruppierungen der Spieler hervorrief, aber eigentlich nicht wirklich zuließ. Die daraus entstehenden ellenlangen Diskussionen hatten alle als Tenor „Wir sind doch ein einzig Volk von sich liebenden Schwestern und Brüdern“ und sind mir aus der mondänen Welt meines Sozialpädagogikstudiums bestens bekannt. Selbst Provokationen von einer einzelnen Gruppe, die neben einem Vampir auch noch einen Drachen und einen halben Orkstamm beherbergte, was an sich schon eine Provokation darstellte, wurden von den Mitspielern niederdiskutiert.

Manch einer mag auf dem Con auch schöne Erlebnisse gehabt haben. Aber dies lag dann nicht an der mangelnden Organisation, dem faden Plot oder anderen Unzulänglichkeiten, sondern an dem Engagement einzelner Personen; SL's oder Mitspielern. Stellvertretend für einige andere seien hier Sören, der Kummerkasten, und ein unbekannter Spieler, der sich als einziger die Mühe machte, sein Kuppelzelt ambientetauglich zu tarnen, erwähnt.

(wh)



Drachenland-Con 1 in Rothmannsthal/Bamberg (LARP)

03.06. - 08.06.96

Wie unschwer aus der Bezeichnung zu ersehen, hat sich wieder einmal eine Gruppe zusammengefunden, um ihr erstes Con zu veranstalten. Dieses fand auf gewissermaßen historischem Boden, dem Pfadfindergelände Rothmannsthal in der fränkischen Schweiz, statt.

Im Gegensatz zum DragonSys-Con 1993 stand diesmal das ganze Gelände zur Verfügung, genutzt wurden aber wesentlich weniger Teile. Gespielt wurde nur auf dem Zeltplatz selbst, das halbe Dutzend Gebäude und die Arena standen nur den NSCs offen. Einzig für die Vorführungen und Dungeonabenteuer fanden hier Spieler Einlaß. Richtig gehört, für ein Erstlings-Con wurde gleich richtig aufgetrumpft! In der Arena wurden im Laufe der Woche mehrere technisch sehr aufwendige Vorführungen inszeniert. Der Aufwand an Pyro-

technik, Kostümen und Beschallung war sehens-, bzw. hörens- und wert. Leider blieb es beim passiven Genuß, ebenso trübten zahlreiche Soundchecks das eigentliche Spiel.

In den Dungeons durfte man dagegen umso mehr spielen, auch hier wurde viel Arbeit und Zeit während des Cons investiert. Dies galt auch für die wenigen entfernter liegenden Schauplätze. Die Spielleitung zeigte sich in diesem Bereich sehr engagiert, was man am Personaleinsatz messen konnte; lediglich auf die „Beratung“ durch kommerzielle DungeonMaster (ja, die aus Hannover) sollte man in Zukunft besser verzichten, da ist dem Spiel mit einer phantasievollen Spielleitung mehr gedient.

Viel Einsatz konnte man im Zeltlager erleben. In vier Camps getrennt, die größtenteils mit Barrikaden, Wehrtürmen, Toranlagen und Palisaden mit Wehrgängen befestigt waren, lebten Orks, Dunkelfelfen und Menschen in unmittelbarer Nachbarschaft und es entwickelte sich ein lebhaftes Spiel zwischen den Lagern, das im Bau von Katapulten und Rammböcken noch lange nicht sein Ende fand. Lediglich die Taverne war mit einer etwas einfallslosen und lieblos tristen Ausstattung der Dorn zu dieser Rose. Blanke Biertische und Limokästen in einem Großzelt sind heute nicht mehr konkurrenzfähig. Das wurde von den Spielern auch entsprechend gewürdigt. (Erwähnenswert ist vor allem der einmal morgens mitten durch das Lager fahrende VW-Bus des Tavernen-NSC, der es nicht schaffte, sich zum Kistenschleppen ein paar Leute zu engagieren - völlig Spieltötend! - Anm. d. Red.)

Aufgefallen ist allen auch die regelmäßige Abwesenheit von Spielern und NSC während des Morgens, gepaart mit einer Häufung von Encountern im Laufe der Nacht. Abhilfe schafft hier die segensreiche Erfindung des Schichtbetriebes!

Gespielt wurde nur nach DragonSys, d.h. bis auf die Rüstung, die wurde nach Manticor gewertet, und die Trefferregeln, da gab es ein eigenes System. Ach ja und die Magie, hier konnte man es durchaus schaffen, sich mit den Grundzügen bis zum Ende der Woche vertraut zu machen. Als Magier oder Schamane hatte man übrigens den doppelten Spaß, da parallel auf der Astralwelt gespielt wurde. So vielen Astraliern, kenntlich an einem rot-weißen Absperrband, bin ich seit dem letzten Shadowrun-Schamanentreffen nicht mehr begegnet. Eine Regel-

info vorab ist bei solchen Groß-Cons, die nicht mit eingespielten, vertrauten Charakteren gespielt werden, kein Luxus, dann klappt's auch mit dem Nachbarn.

Bei der Ausstattung der NSC wurde die gleiche Sorgfalt verwandt wie bei der Technik; gestickte Waffenröcke für die Garde lassen jede Stadtwache mit Schärpe vor Neid erblassen. Daß die Erfahrung der meisten NSC dagegen in einstelligen Con-Tagen zu messen war, kann man ihnen nicht anlasten.

Zur Story: Das Drakkanische Imperium, geführt von einem weißen, weisen, einköpfigen Drachen, vertreten durch sechs Gardisten, einem Feldherren und einer Hohepriesterin, führt Friedensverhandlungen mit den Orks und hatte zur Friedensfeier geladen. Überraschend kam am ersten Tag die Rückkehr eines Schwarzmagiers dazwischen, der versuchte, die Orks unter seinem Kommando zu einen. Dieser Magier, Diener eines schwarzen, gerissenen, zweiköpfigen Drachen, reagierte ungehalten auf die Einmischung des anwesenden Volkes, das auf die Veranstaltung der Friedensfeier drängte. Durch Nichtbeachtung in ihrer Ehre gekränkte Orks statuierten ein Exempel und wurden von der starren, rassistischen Haltung der Drakkaner, deren Armee mit ihren Zelten den Horizont verdunkelte, in die offenen Arme des Schwarzmagiers getrieben. Das verschollene magische Artefakt, eine Kette, um den Schwarzmagier in Bann zu schlagen, mühsam wiederbeschafft und zusammengezaubert, wurde auf dem Höhepunkt des Rituals von einem Magier per Teleport entwendet und mit Hilfe der Dunkelfelfen, die bis dahin nur sporadisch in Erscheinung traten, in die Unterwelt geschafft.

Bis dahin schien die Spielleitung das Geschehen noch in der Hand zu haben. Mit Verlust dieses Gegenstandes war diese Kontrolle nicht mehr so offensichtlich. Die aus dem Zylinder gezauberte Endschlacht von Orks und Menschen auf der einen Seite (wo waren eigentlich die Drakkaner?) und den Gefolgsleuten des schwarzen Drachen auf der Anderen gipfelte durch die in regelmäßigen Abständen vorgenommene Heilung aller Verwundeten durch den Drachen eher in die Feststellung: „Is' mir doch egal, was für'n Drache hier herrscht!“. Eine Feststellung, die durch die in weiten Teilen austauschbaren Handlungen von Drakkanern und Sortos-Anhängern nur unterstrichen wird.

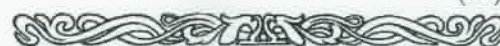
Ein großes Lob möchte ich noch an die Orks aus Oberbayern loswerden. Eine solche Darstellung durch differenziertes Spiel, gelungene Charakterdarstellung, durchdachten Gruppenhintergrund und konträrer Motivation der Einzelpersonen, einen Orkstamm zum Leben zu erwecken, findet man nur ganz selten. Ich jedenfalls freue mich darauf, bald wieder mit diesen Orks zu spielen.

Alles in allem bleibt eine sehr zwiespältige Erinnerung an dieses Con, eine typische Erstlingsveranstaltung einer unerfahrenen, aber motivierten Spielleitergruppe, die mit der Organisation für diese Menge an teilnehmenden Personen wohl etwas überfordert war.

Mit mehr Erfahrung oder der richtigen Unterstützung traue ich dieser Spielleitung aber noch gute Cons zu.

P.S.: „Hardcore-Con“ bedeutet, sein eigenes Toilettenpapier mit bringen zu müssen!

(wt)



Mittelalterliches Spectaculum in Lich/Hessen (MAM)

09.06.96

Lich ist seit diesem Wochenende nicht mehr nur wegen seines Bieres in seiner Gegend berühmt. An der A45 gelegen ist diese Stadt in ca. 60 Autominuten vom Verein aus zu erreichen und da das „Mittelalterliche Spectaculum“ bereits seit März selbst im Raum Hanau angekündigt wurde, ein Muß.

Lich quoll bei strahlendem Sonnenschein entsprechend über vor Menschen. Vor allem vor und nach den etwas außerhalb des Marktes stattfindenden Ritterspielen setzte eine wahre Völkerwanderung ein und als wären solche Völkerwanderungen nur echt, wenn auch ein paar Hunnen mit marschieren, sah man überall auf dem Gelände gelbe Gesichter mit kunstvoll geschminkten Schlitzaugen, Krummsäbeln, schuhbanddünnen Schnurrbärten und viel Pelzbesatz.

Dazwischen immer wieder die hartgesottenen Ritter, teils aus dem Heerlager, teils auch privat ange-

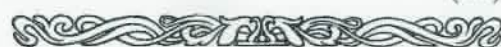
reist, die es selbst bei größter Hitze nicht lassen konnten, in voller Rüstung durch die Buden zu schlängeln. Image ist alles, aber gerade einem hätte ich doch empfohlen, wenigstens den roten Samtumhang zu Hause zu lassen. Abgesehen davon beherrschten zwei - für Märkte aller Art unverzichtbare - Dinge den Platz: Kinder und Essensgerüche. Ob von der Fisch- oder der Fleyschbraterei, dem Bäcker oder vom Knobibrotstand, überall duftete es, daß es einem das Wasser im Munde zusammentrieb und doch waren viele noch so ausgedörft, daß die Taverne genügend Umsatz machte. Kinder warteten auf ihre in der Schlange stehenden Eltern am Kinderritterturnier oder sprangen von einer etwa einen Meter hohen Bühne ins frische, duftige Heu.

Knirpse, die kaum aus ihren Papphelmen schauen konnten, fuchtelten mit ihren Schwertern 'rum und erwischten dabei ab und an jemanden aus der Menge der Kauflustigen oder der Gruppe der gebannt Zusehenden, wenn ein Gaukler gaukelte oder die Marktfrauen tanzten.

Die Stände, bei denen durch die Bank weg mal auf ein mittelalterliches Äußeres geachtet wurde, waren die üblichen und auch wieder nicht. Zwar gab es die üblichen Waren wie Kerzen, Kappen, Schmuck, Schmiedewaren, Liebestränke, Holzspielzeug, Duftöle, Badezubehör (das man notfalls an Ort und Stelle in einem Badezuber ausprobieren konnte), Met, Trink- und Blashörner, aber auffällig war doch, daß viel Wert auf Stil, angemessene Kleidung, kurz und gut; auf das richtige Ambiente gelegt wurde.

Nach diesem bunten Treiben des Marktes schien der Rundgang durch das Heerlager etwas düster, auch weil die dazugehörigen Menschen meist am Ritterturnier beschäftigt waren, aber alles in allem gelang dem Licher Mittelaltermarkt etwas, was nicht jedem gelingt: Zwar professionell mit viel Liebe zum Detail ausgestattet, aber dennoch nicht mit dem Makel der OFFENSICHTLICHEN Kommerzialisierung behaftet zu sein.

(bal)



[Anzeige]



Sven's Tiffany-Studio

Individuelle Fertigung im Tiffany-Stil

Lampen, Spiegel, Miniatur-Gewächshäuser

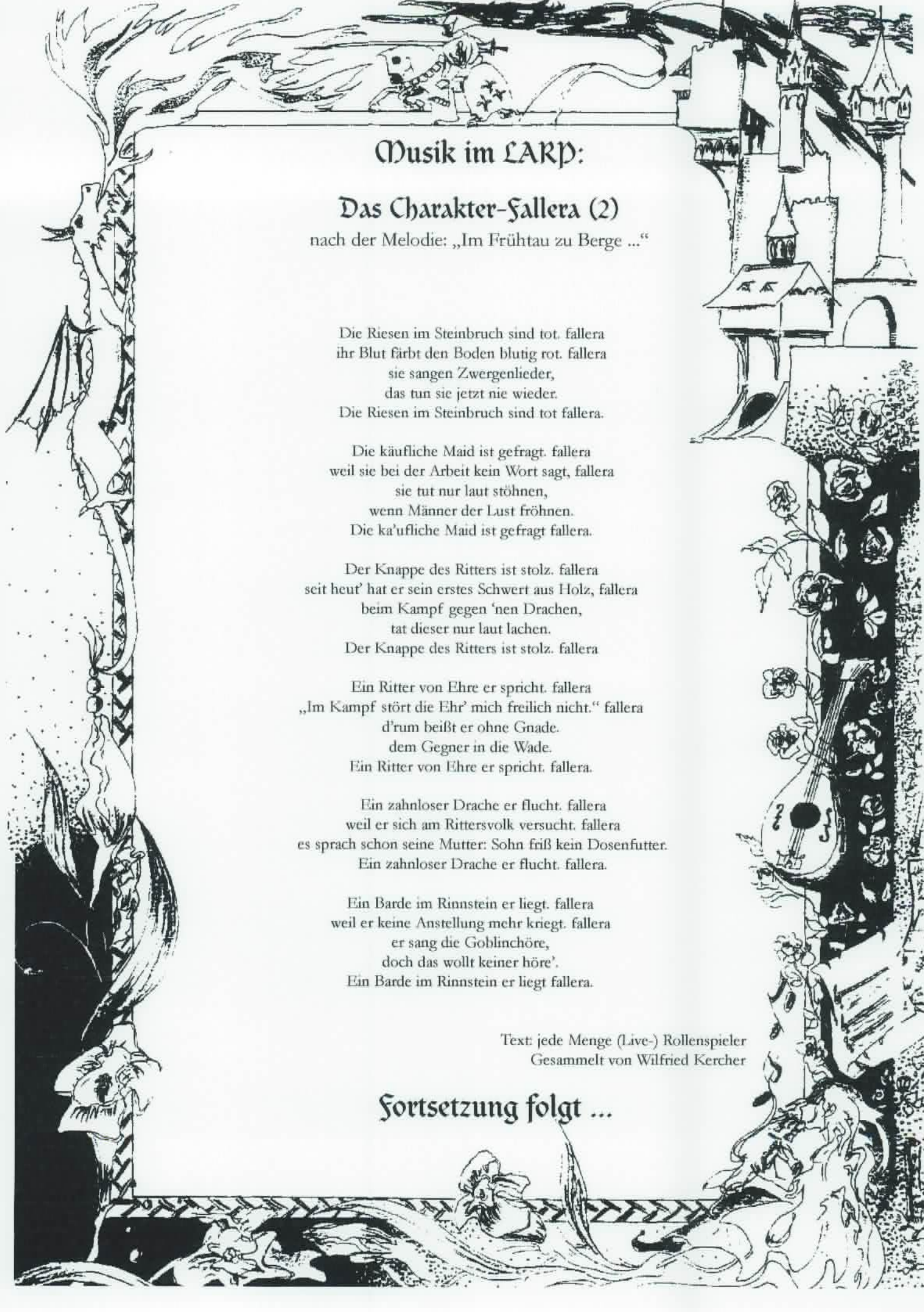
*Drachen, Magier, Gnome, Bären, Eggberts,
Elefanten, Land of Legend, Enchantica,
Krystonia, Seidentücher*

Zubehör für Live-Rollen-Spiel. Eigene Waffenherstellung.

Kostenlosen Katalog anfordern!



*Happurger Straße 115 • 90482 Nürnberg • Tel.: 0911/501129 (bis 21 Uhr)
Mo. - Fr.: 15-18 Uhr oder nach tel. Vereinbarung. • Fax: 0911/5047989*



Musik im LARP:

Das Charakter-Fallera (2)

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

Die Riesen im Steinbruch sind tot. fallera
ihr Blut färbt den Boden blutig rot. fallera
sie sangen Zwergenlieder,
das tun sie jetzt nie wieder.
Die Riesen im Steinbruch sind tot. fallera.

Die käufliche Maid ist gefragt. fallera
weil sie bei der Arbeit kein Wort sagt, fallera
sie tut nur laut stöhnen,
wenn Männer der Lust fröhnen.
Die käufliche Maid ist gefragt fallera.

Der Knappe des Ritters ist stolz. fallera
seit heut' hat er sein erstes Schwert aus Holz, fallera
beim Kampf gegen 'nen Drachen,
tat dieser nur laut lachen.
Der Knappe des Ritters ist stolz. fallera

Ein Ritter von Ehre er spricht. fallera
„Im Kampf stört die Ehr' mich freilich nicht.“ fallera
d'rum beißt er ohne Gnade.
dem Gegner in die Wade.
Ein Ritter von Ehre er spricht. fallera.

Ein zahnloser Drache er flucht. fallera
weil er sich am Rittersvolk versucht. fallera
es sprach schon seine Mutter: Sohn friß kein Dosenfutter.
Ein zahnloser Drache er flucht. fallera.

Ein Barde im Rinnstein er liegt. fallera
weil er keine Anstellung mehr kriegt. fallera
er sang die Goblinchöre,
doch das wollt keiner hören.
Ein Barde im Rinnstein er liegt fallera.

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

Fortsetzung folgt ...

Zeit



Da war doch was, vor langer Zeit, als es noch Menschen gab, die es verstanden, mit der Natur umzugehen. Zu einer Zeit, zu der einige Menschen noch wußten, die Macht der Natur zu nutzen, wenn auch nicht immer zum Guten. Aber was ist schon gut und was ist böse? Eine Zeit, in der es auch noch Drachen gab, jene Wesen, die an eine Mischung aus Dinosaurier und Salamander erinnern. Wesen, die heute längst ausgestorben sind, oder haben sie einfach nur das Weite gesucht?

Zu dieser Zeit lebte ein Mann, heute würden wir ihn vielleicht Magier nennen, vor 500 Jahren hätte man ihn wohl als Hexer verbrannt, aber er hatte Glück; er lebte lange vor dieser Zeit.

Dieser Mann nun hatte herausgefunden, wie man das Schicksal beeinflussen konnte, aber er war einer der guten Zauberer - aus

ten Folgen konnten auch stolz auf sein gebundenes Buch, in zu vernichten, Bald schon er-Zukunft jemand einen zusätzlichen Zeit ein Draschatztes. Der Drapalm. Er hatte schon weile auf den Namen



unserer Sicht - und er hatte auch bald entdeckt, daß es zu ungeahnten konnte, wenn man den Lauf der Dinge änderte. Aber er war ne Entdeckung, also beschloß er, das kleine in dunkles Leder gewelchem er seine Aufzeichnungen über das Schicksal bewahrte, nicht sondern einfach in Stein zu verwandeln.

schien ihm das alleine zu unsicher. Was wäre, wenn sich in ferner darauf verstünde, seinen Zauber zu brechen? Er brauchte noch chen Schutz. Nun, wie es der Zufall wollte, hauste schon seit einiche bei dem Mann, und diesen bestimmte er zum Wächter seines che war nicht größer als eine Eidechse, aber sein Feuer war wie Nades öfteren Essensreste von dem Mann bekommen und hörte mittler-

Zeit, und so kam er also herbei, als er gerufen wurde, in der Hoffnung auf

Futter. Der Mann wußte, daß er den kleinen Drachen nie freiwillig dazu überreden konnte, auf das Buch aufzupassen, zumal er ihn ebenfalls in Stein verwandeln mußte, damit er die Zeit überstehen würde. Auch Drachen leben nicht ewig.

So legte er das Buch auf den Tisch und auf das Buch ein paar der besten Stücke Fleisch, die er hatte. Zeit machte sich begierig über die Brocken her und als er fertig war, bettelte er mit großen Augen nach mehr. In diesem Moment ließ ihn der Mann zu Stein werden. Zeit konnte sich nicht mehr rühren, aber er nahm alles um ihn herum wahr. Er wußte, was mit ihm geschehen war, aber der Mann redete beruhigend auf ihn ein und versuchte ihm zu erklären, warum er sich so entschieden hatte.

Zeit war außer sich vor Wut, aber nach einigen Jahren Der Mann hatte ihn an einen Platz am Fenster gestellt, um ihn herum voring. Manchmal redete der Mann alles in sich auf; sein Wissen wurde im Laufe der Jahre Irgendwann starb der Mann und Zeit wurde verkauft. Jahrtausende noch etliche Male widerfahren sollte. So Menschheit, vom Aufbau von Stonehenge bis zum der Entstehung der Pyramiden bis zur Entdeckung te nun irgendwo in einem Regal oder auf einem staubt er auch auf einem Dachboden oder in einem An-Irgendwo auf dieser Welt. Vielleicht seht ihr ihn ja einmal zu Hause. Ach ja, ihr wißt ja noch gar nicht, wie er aussieht.

Flügeln wie Feuer, von dunklem Rot bis hellem Gelb, mit großen treuen Hundeaugen. Auf einem in Leder gebundenem Buch, aber vollständig aus Stein. Also haltet Ausschau, vielleicht seht ihr ihn ja einmal, dann unterhaltet Euch mit ihm, er hört euch zu und freut sich, wenn jemand mit ihm spricht, auch wenn man es ihm nicht ansieht.

(ts)



hatte er sich etwas beruhigt. so daß er alles mitbekam, was mit ihm und der Drache nahm größer und größer.

Ein Los, daß ihm die nächsten erlebte er die Geschichte der ersten Atombombentest, von Amerikas. Und so steht er heuschreibtrisch, vielleicht ver-tiquitätengeschäft.

irgendwo oder er steht sogar bei Dir

Es ist ein kleiner, violetter Drache mit

Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Das Einhorn (2)

Das wunderbare Horn

So sagenumwoben wie das Einhorn selbst und fast noch begehrter als das Tier selbst ist das auf seiner Stirn wachsende Horn. In der Vorstellung der meisten europäischen Menschen ist dieser magische und wichtigste Teil des Einhorns, ein gedrehtes, in reinstem Weiß schimmerndes Elfenbeinhorn von außergewöhnlicher Qualität und hohem Wert.

Aber nicht nur Liebhaber schöner und seltener Dinge sind an solch einem Naturkunstwerk interessiert, sondern auch Alchimisten, Zauberer und Ärzte hatten in der Vergangenheit ein gesteigertes Interesse an einem solchen Horn. Nach alten Berichten und Legenden neutralisierte es jegliches Gift oder zeigte es wenigstens bei einer Berührung an und heilte diverse Krankheiten.

Aber wie gelangt man in den Besitz einer solchen Kostbarkeit?

Leider gestaltete sich die Jagd auf Einhörner

nicht ganz so einfach, wie eine zur Belustigung einer

edlen Jagdgesellschaft veranstalteten Wildschweinjagd, denn nur mit der Hilfe von zarten Jungfrauen war es überhaupt erst möglich, ein Einhorn vor Augen zu bekommen.

So kam es, daß im Abendland zunächst ein eklatanter Mangel an Einhornhörnern bestand. Folge davon war eine unüberbrückbare Diskrepanz zwischen Theorie und Praxis der Einhornheilkunde.

Nicht so im östlichen Ursprungsland der „Phantasie Einhorn“. Nüchtern betrachtet wurden dort bis in unser Jahrhundert hinein die Hörner des asiatischen Nashorns verkauft. Aber der Glaube versetzt Berge. Auf den chinesischen Märkten und später auch in aller Welt erzielte das als Giftanzeiger und -neutralisierer, gutes Aphrodisiakum und Medizin bekannte und begehrte Horn horrenden Preise. In unserem Jahrhundert hat der ehemals als Einhorn-Horn begehrte Nasenfortsatz des chinesischen Nas-

Seeeinhorn



Storwall



horns dank seiner mystischen Eigenschaften immer noch einen Schwarzmarktwert von bis zu 1000 US-Dollar pro Pfund.

Folge dieser nur auf Legenden und Mythen beruhenden großen Nachfrage nach dem Horn des Einhorns ist eine fast gelungene und noch immer andauernde Ausrottung einer inzwischen äußerst seltenen Art.

Zwar hatte die Gestalt des Rhinoceros einen nicht zu verleugnenden, aber dennoch eher indirekten Einfluß auf die abendländische Vorstellung vom Aussehen eines Einhorns, aber die Phantasie der Europäer verwandelte es schließlich in der Vermischung mit anderen Beschreibungen von einhörnigen Tieren in das Phantasietier, das auch heute noch in unserer Vorstellung lebt.

Reine Phantasie oder nicht, im späten Mittelalter und in der beginnenden Neuzeit waren die Hörner des Wundertieres nicht mehr ganz so selten wie zur Entstehungszeit der Legenden und Märchen um das seltene Einhorn. Zu Beginn des 13. Jh. mögen die ersten Hörner des Fabelwesens im westlichen Europa erstmals aufgetaucht sein, ihre Herkunft war zu jenen Zeiten ein Rätsel, vielleicht aus dem Osten, wie so manches Wunderbare und Geheimnisvolle?

Jedenfalls entsprachen die Hörner in ihrer geraden Form und ihrer eigentümlichen Dehnung genau den Vorstellungen, die man sich vom überall berühmten und verehrten Wundertieres gemacht hatte. Das Erscheinen dieser Hörner bestärkte natürlich den Glauben an die Richtigkeit der alten Legenden und Berichte; entsprechend lebte die frühe Pharmazie mit Besitz der begehrten Wundermedizin auf und so sind auch einige Rezepte zur Verwendung des seltenen und teuren Hornes überliefert. Sicherlich wurden die meisten Rezepte zunächst oder überhaupt nur mündlich überliefert und sind somit verschollen, aber in den Tage- und Rezeptbüchern von Kloster- oder königlichen Leibärzten gab es einige Hinweise zur Ver-

wendung der kostbaren Heilmittelzutat. Aber nicht nur das Horn wurde zur Heilung von Wunden verwendet, sondern auch ein Karfunkel (heute: Granat), der unter dem Horn auf der Stirn der Einhorns zu finden war, schien heilende Kräfte zu besitzen. Überliefert ist, daß die Gralsherren ihn zur Behandlung der Wunde Ihres Königs Amfortas einsetzten, was sehr schmerzhaft gewesen sein muß, aber im Endeffekt nichts geholfen hat.

Späterhin wurde die heilende Kraft des unter dem Einhorn-Horn gewachsenen Edelsteines auch von der Kirche und der später heiligen Hildegard von Bingen angezweifelt.

Hildegard von Bingen war nach heutigem Verständnis eine Expertin in der Heilkunst mit dem Einhorn-Horn, allerdings vor dem ersten Auftauchen eines „echten“ Horns. Sie war es auch, die einige der bis heute überlieferten Rezepte mit dem Wunderhorn als Zutat aufgeschrieben hat. Die Herkunft ihres Wissens ist unbekannt, vielleicht stammte sie aus alten arabischen Schriften.

Auch in der Alchemie war das Horn des Einhorns sehr gefragt, war es doch die wichtigste



Zutat zur Herstellung von Gold aus anderen Elementen. Entsprechend gab es nur an reichen Königshöfen, die über eines dieser Wunderhörner verfügten, Gold in großen Mengen.

Einen nicht unwesentlichen Beitrag zu Begehrtheit der Einhornhörner und zur Verbreitung der Geschichten und Legenden um das Fabelwesen hat mit Sicherheit die mittelalterliche römisch-katholische Kirche geleistet. Waren es doch vorwiegend die gelehrten Mönche in den Klöstern mit ihren großen Bibliotheken und Schreibsälen, die Zugang zu den Schriften der Griechen, Araber und anderer früher Berichterstatter und Legenden über das Einhorn und seine Wunder hatten. Sogar einige Psalter und Evangelien-Lieder und sogar die Bibel selbst sprach von dem Wunder Einhorn, da lag es doch nahe, das ein solches Tier wirklich existierte, was dann ja auch durch die sichtbare Existenz seines Hornes bestätigt wurde.

Beim ersten Auftauchen der vermeintlich „echten“ Einhornhörner wurde für die Verbreitung der doch offensichtlich richtigen Legenden und Berichte gesorgt.

Und einer Medizin, die ihre Medikamente aus geheimnisvollen tierischen und pflanzlichen Auszügen herstellte und der auch Exkremente und Mumienteile als Zutaten nicht unbekannt waren, kam das sagenumwobene Horn gerade recht.

Dennoch waren die kostbaren Hörner selten und wurden sparsamst verwendet. Zumeist kratzte man nur einige Krümel von der Oberfläche um sie in Salben und Tränken zu verwenden. Ganz selten schnitt man eine Scheibe von dem Horn, um sie im Mörser zu zerreiben, denn das Pulver war ja die beste Medizin, die es in der ganzen Welt gab; sie half bei Vergiftungen, Epilepsie, Fieber jeglicher Art, der Pest, Leibschmerzen, Kinderkrankheiten und noch so einigen abenteuerlichen Krankheiten mehr. Noch heute ist in sehr alten Apotheken manchmal in einer Ecke eine Dose oder Phiole mit einem Einhorn auf dem Etikett und einem geheim-

nisvollen Pulver im Inneren zu finden, denn noch bis in das letzte Jahrhundert durfte das Pulver in keiner guten Apotheke fehlen.

Die Hauptverwendung des Einhornhornes bestand in seiner



Das Einhorn-Skelett von Quedlinburg

Verwendung gegen Gifte, und zwar auf die unterschiedlichste Weise. Das Pulver des Hornes sollte in einen vergifteten Wein geworfen anfangen zu sieden und so die Vergiftung anzeigen. An königlichen Tafeln wurden gelegentlich Bestecke, die aus dem kostbaren Horn gefertigt waren, benutzt, da sie angeblich bei Berührung mit vergiftetem Essen in der Hand zu schwitzen anfangen und somit den Esser vor der Speise warnen konnten.

Natürlich kam das Angebot der kostbaren Hörner bei weitem nicht der ständig steigenden Nachfrage nach und so kam es, daß man sich nach einem Ersatz umsehen mußte. Natürlich wurde die Begehrtheit des Hornes auch zu Fälschungen und Bereicherungen genutzt. Aus Venedig ist bekannt, daß einige Landstreicher und anderes fahrendes Volk geriebene Kieselsteine oder Ähnliches als das begehrte Pulver ausgaben und sich damit eine goldene Nase verdienten. Aber nicht allerorts gab es solch findige Leute und so sprach es sich bald herum, daß man als Ersatz auch Geweih und Klauen des Elentieres, sofern es zwischen den beiden Marieentagen erlegt wurde, verwenden könne. Auf diese Art und Weise war es auch für das einfache Volk möglich, in den Genuß des Wunderheilmittels zu kommen.

Im 17. Jh. wurde von fossilen Einhörnern berichtet, aus deren Knochen die Apotheker ihren Vorrat billig auffüllen konnten, oder was sie ergänzend zu dem sogenannten „unicornu verum“ verkaufen konnten. Eines dieser alten Einhörner wurde Berichten zu Folge im Jahre 1658 an der Bockenheimer Warte in Frankfurt am Main gefunden.

Noch lange war in den Köpfen der Menschen die Vorstellung vom fossilen Einhorn zu finden. Als 1905 im slowakischen Teil Österreich-Ungarns bei Erdgrabungen die Knochen eines Mammuts gefunden wurden, nahmen die Arbeiter die Überreste als vermeintliche Einhornknochen mit nach Hause, um sie zu pulverisieren und gegen Gelbfieber zu verwenden.

Nicht nur bis in dieses Jahrhundert, sondern bis in unsere moderne Zeit hinein scheint sich der Mythos von der Heilkraft des Einhorns gehalten zu haben. Aus welchem anderen Grunde gäbe es sonst Apotheken mit dem Einhorn als Wappentier?

Auch in der Gegenwart hat das Horn der einhornigen Tieres seine Bedeutung, wenn auch nicht mehr als Heilmittel, so doch in der Liebe.

Auf den Märkten des heutigen China werden immer noch Nashornhörner als Aphrodisiakum oder als Mittel gegen Potenzstörungen zu hohen Preisen verkauft.

Auch die fast magischen Eigenschaften des seltenen Hornes finden heute noch in abgelegenen Gebieten Europas ihre Verwendung. In Asturien werden kleine Kinder vor dem bösen Blick geschützt, indem eine weise Frau Wasser durch das „alicornio“ gießt, eine Scheibe aus Hirschhorn in einem beinernen Becher. In den abgelegenen Gebieten Griechenlands tragen kleine Kinder auch heute noch ein beinernes Kreuz, „monocero“ genannt, als Schutz vor dem bösen Blick.

Der Mythos Einhorn lebt in unserer Zeit weiter und gibt der Menschheit immer wieder Anlaß zu Träumen und Spekulationen, manche Wünsche werden durch die Phantasie vom lebenden Einhorn, so wie von dem chinesischen Rhinoceros erfüllt, und oft ist das Einhorn nur ein Symbol für Heilkraft und/oder Reinheit, aber in jedem Fall kann man sagen, daß es einen großen Einfluß auf unsere abendländische Kultur hatte und auch heute noch hat, und sei es nur im Märchen.

Gejagt von allen Sonnenstrahlen,
Spring' ich wie's Einhorn fessellos,
Bis ich am Abend von den Qualen
Mich flüchte in der Jungfrau Schoß.
Sie könnt mit Spinnweb mich fangen,
Doch ließ sie mich am Morgen los.
(Achim von Arnim, „die Kronenwächter“)

(db)



Verlagssignet

Schattenland - Das Spiel der Meister

Eine Fortsetzungsgeschichte von Markus Rupprecht

Teil 1: Unheil und Hoffnung

Prolog

Dies ist eine Geschichte. Ich kenne viele Geschichten - und kenne ich eine nicht, so erzähle ich sie doch.

Diese Geschichte kenne ich besser als jede andere. Sie begab sich zu einer Zeit und an einem Ort, der anders war. Weiter war das Land und langsamer verging die Zeit.

Die Winter waren dunkel und kalt, doch die Sommer waren golden.

Das Gold dieses Sommers glänzte rot...

... Der Wind spielte mit den Zweigen, strich durch das Laub, die Sonne zauberte Lichtspiele auf den Boden, wo sich Farngras von der sanften Brise erfaßt hin und her wog. Die Luft, sie war erfüllt von dem Rauschen, daß in jedem Baumwipfel lag, dem Singen der Vögel am Himmel und von dem Rascheln und Knacken, das auch die kleinste Ecke des Waldes mit unsichtbarem Leben erfüllte.

Doch dann stimmte etwas anderes in dieses Spiel ein. Ein dumpfes Trommeln, ein rascher Takt, dann teilte sich das Unterholz und hervor sprang ein schwarzes Roß, auf dem ein weit nach vorn gebeugter Reiter saß. Das Pferd preschte durch die schmale Schneise zwischen den Bäumen und alles Getier, das konnte, floh vor den Hufen, die gehetzt auf dem Boden trommelten.

„Heja!“ schrie der Reiter und seine Stiefel spornten das Pferd noch mehr an. Aus seinen Nüstern stieß der Atem, Schaum quoll aus seinem Maul. Dann war der Rand des Waldes erreicht. Mit einem waghalsigen Sprung überquerte es den Bach, preschte durch die letzten Büsche, um dann auf den Hügel zuzusteuern, der in einiger Entfernung aus dem Land wuchs. „Heja!“ schrie der Reiter wieder und trieb das Tier bis an den Rand der Erschöpfung. Immer wieder stieß er mit seinen Stiefeln in die Seite des Pferdes und immer wieder schien es zu versuchen, noch schneller zu laufen. Der Hügel rückte

rasch näher. Hinter der Kuppe stieg eine schmale Rauchfahne gemächlich in den blauen Himmel. Der Reiter löste eine Hand vom Zügel und griff, unter Mühen die Balance haltend, unter seinen Mantel, holte ein gewundenes Horn hervor und führte dies zu seinen Lippen. Die Erschütterung riß es ihm vom Mund, doch erneut setzte er an und diesmal hallte ein dumpfer vibrierender Ton über das weite Grasland, übertönte das Schlagen der Hufe und schickte seine Botschaft bis über die Kuppe des Hügels. Und noch ehe daß Echo des Hornes verhallt war, begann sich der Hügel mit Leben zu füllen. Lanzen bohrten sich in den Himmel, Krieger in glänzenden Rüstungen verschmolzen mit den Konturen der Erhebung. Dann hatte das Pferd seinen Reiter ans Ziel gebracht. Hinter dem Hügel war ein Lager, Zelte und Pferde, Menschen und Waffen fingen seinen Blick. Ein hastig herbeigelaufener Bursche nahm die Zügel und der Reiter sprang ab.

„Zu den Waffen! Zu den Waffen!“ Er war außer Atem, von seiner Stirn rann Schweiß, an seinem Mantel klebte Blut. Er wankte mehr als daß er lief und erreichte mit letzter Kraft das Zelt in der Mitte des Lagerplatzes. Überall um ihn herum stürmten Männer aus anderen Zelten, auch Frauen und Kinder liefen umher, in Panik, entsetzt von der Botschaft, die der Reiter durch sein Eintreffen gebracht hatte. „Zu den Waffen!“ rief er noch einmal, dann fiel er zu Boden.

„Welche Neuigkeiten bringst du?“

Der Mann, der die Frage gestellt hatte, war der König, der Herrscher des Graslandes. Er war aus dem Zelt getreten und hatte sich zu dem Verwundeten herunter gebeugt.

„Herr, sie kommen... die schwarzen Reiter...“, stöhnte der Kundschafter, „Feuer speien die Nüster ihrer Pferde und ihre Schwerter sind wahrhaftige Blitze.“

„Wie weit sind sie.“

Der Kundschafter hustete. „Sie reiten auf den Pfaden des Bösen. Nichts ist so schnell, um ihnen zu entfliehen ...“ Da verkrampfte sich das Gesicht des Kundschafters. Sein Stöhnen drang nicht mehr aus der Kehle. Mit weit aufgerissenen Augen fiel er zu-

rück. Langsam erhob sich der König. Seine Rüstung glänzte im Sonnenlicht. Er drehte sich herum und betrat das Zelt.

„Herr!“

Der Krieger, der mit schnellem Schritt herbeigelaufen kam, stand nun dicht hinter dem König, der ihn jedoch nicht zu beachten schien und sich der Liege näherte, auf der eine weinende Frau ein Kind umarmt hielt. Als sie bemerkte, daß der König vor ihr stand, hob sie ihren Kopf.

„Es ist so weit.“

„Herr, ihr müßt fliehen!“, sagte der Krieger, der immer noch am Eingang des Zeltes verharnte.

„Nein, dazu ist es jetzt zu spät. Zu spät für uns.“

Auch der Junge, der mit dem Kopf auf dem Schoß der Mutter lag sah langsam auf.

„Komm zu mir, mein Sohn.“

Der Junge erhob sich.

„Baltar.“

„Ja Herr!“

Der Krieger trat einen Schritt nach vorn.

„Hole Dir das schnellste Pferd und nimm aus der Truhe Gold und die Karte. Sie ist der wertvollste Schatz.“

Der Krieger trat näher an den König heran.

„Herr, bitte laßt mich an eurer Seite sterben.“

„Baltar!“

Der König wandte sich um.

„Du warst immer mehr für mich als nur mein treuster Diener.“

„Nie habe ich euch im Stich gelassen!“

„Aber jetzt befehle ich es dir.“

Die Worte des Königs klangen scharf doch sie waren auch voller Würde.

„Das Leben meines Sohnes ist es nun, daß Du beschützen wirst. Nimm die Karte. Sie ist vor vielen Jahren in meinen Besitz gekommen. Wenn es stimmt, wird sie euch nach Anador führen. Und wenn es den Fürstenrat noch gibt, wird er den Nordländern helfen. Dies ist die letzte Hoffnung.“ Die Königin hatte sich erhoben und war hinter den Jungen getreten. Ihre Hände hielten die seinen.

„Vater! Schick mich nicht weg! Ich will hier bleiben! Ich werde schon aufpassen, daß Dir und Mutter nichts geschieht!“

Der König wandte sich zu seinem Sohn. Er ging in die Knie, zog von seiner Hand den Ring und hielt ihn dem Jungen hin.

„Hier, Aram. Von heute an bist Du König unseres Volkes und Herrscher über Jorg.“ Er hielt einen

Moment inne und unterdrückte die Tränen.

Dann umschloß er die zarte, junge Hand, die den Ring hielt und legte auch seine andere Hand darüber. Eine dritte Hand kam hinzu und auch eine vierte und der König blickte auf und sah in daß Gesicht seiner Königin.

„Und nun Aram, geh mit Baltar. Und egal was passiert, sieh nicht zurück.“

Mit diesen Worten ließ der König los. Der Krieger trat auf den Jungen zu.

„Komm, Aram.“

Seine Hand war groß und stark, doch trotz aller Kraft zitterte sie.

„Geh.“

Die Stimme seiner Mutter war zart und weich wie ein Windhauch. Er zögerte, tat aber dann, wie ihm geheißen war. Seine Hand griff in die des Kriegers, die andere hielt den Ring umschlossen und weinend, doch ohne sich noch einmal umzublicken verließ er das Zelt.

Baltar zog den Jungen zu sich auf das Pferd und ritt los. Und kaum hatten sie die ersten Hügel hinter sich gelassen, war das weite Grasland mit donnernden Schlachtklängen erfüllt. Und das Klirren der Waffen und die Schreie der Fallenden begleitete sie noch für lange Zeit, ehe der Wind und die Hufe des Pferdes lauter waren als alles andere.

Aram saß hinter Baltar im Sattel und nur einmal während des Rittes hatte er eine Hand von Baltars Mantel gelöst, um sich die Tränen aus dem Gesicht zu wischen. Er war noch ein Kind, doch voller königlicher Würde und Stärke.

Und das war gut. Denn Baltar besaß viele Fähigkeiten, aber ein guter Trösterer war er nie. Und gerade jetzt nicht, wo der Schmerz in ihm größer war als alle Schwerthiebe, die sein Fleisch je durchschnitten hatten. So ritten sie schweigend weiter, bis die Dämmerung hereinbrach und Baltar einen sicheren Lagerplatz gefunden hatte.

Sie zündeten ein Feuer an und aßen vom Brot und dem getrockneten Fleisch. Der Mond stand hell über ihnen in der wolkenlosen Nacht und Baltar zog aus dem Lederbeutel, den er niemals ablegte, die Pergamentrolle.

„Wo liegt Anador, Baltar?“

Der Krieger hielt einen Moment lang inne. Aram

steckte voller kindlicher Neugierde und unersättlichem Wissensdurst und er beneidete den Jungen, für den die Welt noch so einfach aussah und wo Worte wie Leid und Tod noch keine schrecklichen Bilder ins Gedächtnis gebrannt hatten. Mit sanfter Stimme antwortete er „Weit weg, Aram. Sehr weit weg.“

„Weiter als der Feuerberg?“

„Ja, Aram, viel weiter. Viele Tagereisen von hier.“ Baltar entrollte die Karte. Das züngelnde Lagerfeuer erleuchtete das Pergament.

„Sieht du, hier liegt Jorg. Und dies ist Anador.“

„Das Land jenseits des Meeres?“

„Ja, und nach dieser Karte gibt es eine Brücke. Einen Landweg nach Anador.“ Seine Stimme klang verheißungsvoll, doch auch zweifelnd.

„Baltar?“

„Ja, Aram.“

„Warum fahren wir nicht mit dem Schiff dorthin?“

„Seit vielen Jahren schon hat keiner das Meer überqueren können. Früher, lange bevor Du geboren wurdest, war ein reger Handel zwischen Anador und Jorg und den anderen Königreichen hier. Es ist das Land unserer Ahnen. Unser aller Wurzeln liegen dort.“

„Und was ist geschehen?“

Irgendwann kehrte keines der ausgesandten Schiffe mehr zurück. Die Fischer erzählen von Wellen, so hoch wie Berge, die jedes Schiff zerschmettern, das sich zu weit rauswagt. Seither hat keiner mehr Anador erreicht.“

„Und wer hat die Karte gezeichnet?“

„Es gibt eine Legende. Man sagt, vor einigen Jahren seien Kundschafter von Anador aus aufgebrochen, einen Landweg zu finden. Lange Zeit waren sie unterwegs und von den hundert ausgesandten Männern hätten nur zwei die andere Seite erreicht. Sie trugen die Wappen des Fürstenrates, so sagt man. Doch ihr Geist war verwirrt und sie konnten auf die Fragen keine Antworten geben. Ich glaubte nicht, daß es wahr sein konnte. Ich wußte nichts von der Karte, und wohl auch kein anderer. Dein Vater hat es geheim gehalten.“

Aram schwieg. Er suchte nach Zusammenhängen, nach etwas, das wie eine Lösung aussah, was ihn alles unfäßbare verstehen ließ, doch die Gedanken in seinem Kopf waren nicht klar und die Antworten, die er fand waren keine guten Antworten. Schließlich brach er das Schweigen mit einer weiteren Frage.

„Warst Du früher einmal in Anador?“

Der Krieger lächelte sanft.

„Ja, Aram, ich wahr sehr jung, diente erst kurze Zeit bei deines Vaters Vater. Ich habe ihn begleitet zum Fürstenrat. Die Herrscher von Anador und die Herrscher vom Nordland trafen sich immer in Kjal ... Kjal, die Stadt mit den goldenen Türmen.“

„Du mußt mir versprechen, alles zu erzählen!“

„Ja, das werde ich. Und jetzt schlaf, mein König!“

Und langsam wandte er den Kopf zurück zum Feuer und sein starrer Blick tauchte in die züngelnden Flammen ein, die ihn weit, weit zurück führten ...

Das Licht der aufgehenden Sonne tauchte das Land in zarte Rottöne. Baltar war bereits im Dunkeln aufgebrochen, um ein Stück lang ihre Spuren zu verfolgen. Das Tal, in dem sie gerastet hatten, führte nach Süden zu den riesigen Wäldern, die sich bis zur Küste erstreckten. Die Brücke, wenn es sie gab, war im Südosten, an der Küste zwar, doch mitten im mächtigen Gebirgsmassiv.

Dorthin führte kein Weg. Es gab keinen Paß, keine Pfade. Viele hatten schon versucht, das Gebirge zu überqueren. Zurückgekehrt war aber keiner. Er tastete nach der Pergamentrolle. Sie war Wirklichkeit. Vielleicht war es doch gelungen? Aber von den vielen Männern, die der Legende nach ausgezogen waren, hatten nur zwei überlebt. Und der Preis, den sie gezahlt hatten, war schlimmer als der Tod.

Baltar stand regungslos vor dem schlafenden Jungen und dachte an das Geheimnis, das die eisigen Gipfel bargen und von dem noch nie ein Mensch berichten konnte.

Sie würden es erfahren. Oder sterben. Oder beides. Er weckte Aram und sie brachen auf.

Sie ritten drei weitere Stunden durch das Tal, durchquerten ein Sumpfgebiet und erreichten am späten Nachmittag schließlich eine grasbedeckte Ebene, die nur gelegentlich von Büschen und einzelnen Baumgruppen unterbrochen wurde.

Die Luft schmeckte feucht und der Dunst verdeckte den Blick zum Horizont.

So ließen sie Meter um Meter hinter sich und schienen doch nur auf der Stelle zu reiten.

Dann aber wurde der Nebel vor ihnen dunkler, das Dunkle wurde zu einem Schemen und aus dem Schemen zeichneten sich langsam die Umrisse des Waldes ab.

Die mit Moosen und Gras bewachsene Ebene endete und der Wald begann.

Aram schloß die Augen und genoß den Geruch des feuchten Laubes und lauschte den seltsamen Lauten rings um ihn herum. Die Ebene lag in ihrer Stille wie im Todesschlaf, der Wald aber steckte voller Leben. Er öffnete die Augen wieder und lehnte seinen Kopf an Baltars Rücken.

Langsam lösten sich die Dunstschleier auf, nur in den Senken schimmerte die Luft noch weiß.

„Aram!“

„Ja, Baltar!“

„Das hier ist ein guter Platz zum Rasten. Bald wird die Dämmerung hereinbrechen und die Wolken tragen Regen in sich. Wir sollten hier bleiben.“

Aram sah sich um und stieg vom Pferd. Es war wirklich ein guter Platz. Das dichte Laub der tief herunter hängenden Äste bot reichlich Schutz vor einem Unwetter und ganz in der Nähe plätscherte ein Bach.

Dorthin führte Baltar das Pferd zum tränken. Aram suchte unterdessen im Unterholz nach trockenen Ästen und fand sogar einige Blaubeeren und eßbare Pilze.

Als Baltar mit dem Pferd zum Lagerplatz zurückkehrte, bemerkte er die Gestalt, die auf einen langen Wanderstock gestützt an einem Baum lehnte.

Aram sah er nicht.

Baltar lies die Zügel des Pferdes los, zog das Schwert aus der Scheide, die am Rücken fest mit dem ledernen Panzer verbunden war und stürzte, den Schaft mit beiden Händen umklammert nach vorn.

„Aram!!!“

Kaum war sein Ruf verklungen, kam die Antwort.

„Hier, Baltar, es ist alles in Ordnung!“

Der Krieger war nur noch zwei Schritte von dem Fremden entfernt. Das Schwert zum Hieb erhoben hätte er ihn in der nächsten Sekunde der Länge nach spalten können, nun entdeckte er aber Aram, der neben dem Fremden am Boden saß und jetzt aufgesprungen war.

„Keine Angst, daß ist nur ein Wanderer!“

„Tasman Barbados, mein Name!“, sprach der Wanderer und machte eine höfliche Verbeugung.

„Geh weg von ihm, Aram!“

„Freund, Ihr macht mir einen allzu verbissenen Eindruck, getrübt Lebensfreude schadet der Gesundheit.“

„Gehärteter Stahl schadet der Gesundheit noch viel mehr!“

„Baltar, er ist ein Barde! Er ist harmlos!“

Die Sehnen an Baltars Armen schienen bis zum zerreißen angespannt, sein Blick gab sich eisern und unerbittlich.

„Ich bin ein Poet, ein Mann des Geistes - sagt, junger Freund, findet Euer Begleiter gefallen daran, wehrlose Wanderer zu erschlagen?“

„Nein, Baltar, bittel!“

Aram machte einen Schritt auf Baltar zu und packte mit seinen Händen dessen Oberarm, um ihn herunterzuziehen.

„Er ist nicht böse, er will mich nur beschützen. Komm schon, Baltar!“

Arams Füße baumelten mittlerweile in der Luft, so stark zog er am Oberarm des Kindes, bewegen wollte der sich aber nicht.

„Nein, böse sieht er wahrlich nicht aus. Nur etwas bärbeißig.“

„Was treibt ihr hier?“

Baltars Augen schienen in die seines Gegenübers eintauchen zu wollen.

„Ich bin ein Wanderer, wie ihr. Ich habe es knacken hören und da dachte ich mir, wo es im Unterholz knackt, da ist auch ein fetter Braten oder nette Gesellschaft.“

„Betrachtet es als Wunder, daß ihr mit dieser Einstellung noch am Leben seid.“

Langsam senkte der Krieger das Schwert. Aram bekam wieder Boden unter die Füße und begab sich zurück zu der Matte, auf der er gesessen hatte.

„Nur zu, nehmt Platz und erzählt eine Geschichte!“

„Junger Freund, Euer Wunsch sei mir Befehl; von welchen Begebenheiten soll ich Euch berichten?“

Aram überlegte. Der Krieger steckte sein Schwert zurück und holte das Pferd, daß sich einige Meter entfernt hatte, ohne allerdings den Fremden aus den Augen zu lassen.

Aram blickte in das lächelnde Gesicht des Bardens.

„Erzählt etwas über das große Meer!“

Für einen Moment verschwand das Lächeln aus dem Gesicht Tasmans.

Baltar betrachtete ihn genau.

„Man sagt“, begann der Barde und mit einem Mal hatte seine Stimme einen seltsamen Klang, und es schien, als habe man keine andere Wahl, als ihr gebannt zu lauschen, „das Meer wird von einem Zau-

berer beherrscht, der aus der Gilde verbannt wurde.“

„Was ist die Gilde?“, unterbrach ihn Aram. Der Barde hob seine Stimme an, aber Baltar unterbrach ihn noch vor der ersten Silbe.

„Eine Legende.“

„Die Gilde der Meister ist keine Legende. Es ist das Ziel auf dem Weg eines Zauberers. Hadon war Meister der Gilde und er hat ihr Gesetz gebrochen. Darum wurde er verstoßen. Doch keiner der Gildemeister kann einem der anderen seine Macht nehmen. So haben sie ihn in das Meer verbannt, auf das seine Macht eins wird mit dem Wasser und im Ozean sich nie wieder an einem Punkt vereinen kann. Er war zur Rastlosigkeit verurteilt zum ständigen Fließen. Sie glaubten, so könne er kein Unheil mehr anrichten, doch sein Zorn traf fortan alle, die sich ihm näherten.“

„Warum haben die Gildemeister nicht etwas dagegen unternommen?“ fragte Aram und der Barde lachte.

„Ich sagte doch schon, kein Gildemeister kann dem anderen seine Macht nehmen. Und außerdem war es das erste Mal, daß ein Meister aus der Gilde ausgeschlossen wurde.“

„Und das Meer ist nun ein unüberwindlicher Wall.“

„Ein kleiner Preis, wenn man bedenkt, welche schrecklichen Dinge hätten passieren können.“

„Woher wißt ihr soviel über die Gilde?“ Baltar schien noch mißtrauischer geworden zu sein.

Tasman lachte auf und machte erneut eine höfische Verbeugung vor Baltar.

„Ich bin ein Barde, ich kenne alle Geschichten. Und kenne ich eine nicht, so erzähle ich sie doch.“

Er nahm mit einer schnellen Bewegung seine Harfe von der Schulter und spielte eine lieblich klingende Melodie.

„Es war einmal vor langer Zeit entfernt von hier, nicht allzu weit da stand in einer Lichtung allein eine Schenke die bat die Wanderer herein. Bei Speis' und Trank und lust'gem Gesang Wurd viel gelacht ...“

„ ... Und Lärm gemacht.“

„In Euch schlummert ja ein wahrer Künstler, Bärbeißer!“

„Paßt auf, daß ich Euch nicht eure Harfe verspeisen lasse!“

„Baltar!“

Aram war aufgesprungen und stellte sich mit ausgebreiteten Armen vor den erneut heranstürmenden Krieger.

„Sagt Barde, ist diese Schenke nur eine Legende oder gibt es sie wirklich?“

„Nicht weit von hier, mein junger Freund - und wenn Ihr genau so hungrig seid wie ich, dann könnt Ihr mir gerne folgen.“, sagte Tasman mit ungetrübter fröhlicher Miene, nahm seinen Beutel und ging los. Aram folgte ihm - nur Baltar blieb stur stehen. Im Laufen drehte sich der Barde um und musterte den Krieger.

„Was ist mit euch? Wollt ihr hier so lange stehen bleiben, bis ein Bär euren Weg kreuzt?“ fragte er hämisch. Und Baltar folgte der Einladung; so schnell und gewandt, daß der Barde Mühe hatte, den mächtigen Händen rechtzeitig auszuweichen ...

... Fortsetzung folgt!

[Anzeige]



Die Spielkultur in Hanau

Das Fachgeschäft für
Rollenspiele, Gesellschaftsspiele, Jonglier-
und Zauber-Utensilien, Fantasy- und
Science-Fiction-Literatur, Zinnminiaturen,
Trading Cards und vieles mehr ...

Schauen Sie doch mal 'rein
Wir freuen uns auf Ihren Besuch

Hospitalstraße 16, 63450 Hanau

Tel.: 06181 / 257 847

EINHORN e.V.

- *intern* -

Nr. 2 (8/96)



Der EINHORN e.V. im Internet!

Seit Freitag, dem 03. Mai 1996 unterhält der Einhorn e.V. nun ein breites Informationsangebot im Internet. Gestartet sind wir unter http://ourworld.compuserve.com/homepages/Andre_Weckeiser/einhorn.htm mit einer Darstellung der verschiedenen Tätigkeitsbereiche des Vereins wie dem Dienstags-Spieletreff oder mit der Vorstellung verschiedener AG's wie unsere Zeitschrift Unicornus, die unter http://ourworld.compuserve.com/homepages/Andre_Weckeiser/unichome.htm eine eigene Homepage besitzt.

Derzeit sind die Seiten im grundlegenden Umbau, da der ursprünglich bereitgestellte Platz von einem MB auf nun 3 MB erweitert wurde. Durch diese Aktion werden die Seiten in Zukunft auf einen aktuellen Veranstaltungskalender, Kontaktbörse für Spieler, Marktplatz für Händler sowie eigene Seiten der laufenden AG's erweitert werden und in Kürze abrufbar sein.

Sollte jemand aus dem Verein Interesse an der Mitarbeit bei der AG: Internet haben, kann er sich entweder Dienstags oder per Telefon (06421/164705) bei mir (André) melden. (aw)

Der EINHORN e.V. auf der EuroCon '96

Auf der diesjährigen EuroCon, die von Welt der Spiele, Frankfurt, organisiert wird, betreibt unser Verein einen Präsentations-Stand zwecks Vorstellung unserer Aktivitäten und Werbung neuer Mitglieder.

Die EuroCon '96 findet vom 23.08. bis 25.08.96 in der Schärtner-Halle in Hanau statt. Mitglieder unseres Vereins, die an unserem Stand arbeiten, erhalten einen Teilnehmer-Ausweis und

damit freien Eintritt an allen drei Tagen!

Da unser Stand in unmittelbarer Nähe zum Stand von Rumir's Magic und dem Carpe Diem Verlag stehen wird, haben wir uns gegenseitige Unterstützung in der Standarbeit zugesagt.

Alle Mitglieder, die am Stand arbeiten wollen, melden sich bitte (schnell!) bei Joe (Tel.:06041/7293), da bei erhöhtem Andrang noch Karten angefordert werden müssen und die Zeiten eingeteilt werden müssen.

Über Mitarbeit würden wir uns sehr freuen. (aw)

LARP-AG eröffnet

Endlich ist es soweit! Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus! Derzeit haben Vorbereitungen für ein von Verein organisiertes Live-Rollenspiel begonnen, zu dessen Durchführung die LARP-AG ins Leben gerufen wurde.

Zur AG-Leitung gehören zur Zeit Joe Damm, Birgit Albert und André Weckeiser.

Als Veranstaltungsgelände ist zur Zeit ein Pfadfinderplatz in Karben (im Kreis Friedberg) in Aussicht.

Terminlich wird das LARP irgendwann im Frühsommer 1997 angesiedelt sein und ist als ZeltCon geplant.

Die Teilnehmerzahl steht zur Zeit noch nicht fest, jedoch wird als Höchstgrenze an Spielern eine Zahl von 50 gehandelt. Als NSC's sind etwa 30 geplant, dies obliegt jedoch dem NSC-Koordinator, der noch nicht feststeht.

Ob es ein EinladungsCon oder öffentliches Con wird, steht auch noch nicht fest und wird momentan noch diskutiert.

Über Mitarbeit seitens der Vereinsmitglieder würden wir uns jedenfalls sehr freuen! (aw)



Die Vorstandsseite

Es regt sich etwas!

Nach unzähligen Wochen des Wartens, Hoffens und Verhandelns (mit der Stadt) haben wir jetzt langsam den Punkt erreicht, an dem wir, der Vor-

stand, sagen können, daß etwas erkennbar wäre, was wie Vereinsaktivitäten aussehen könnte!

Dabei war es anfangs doch recht frustend. Man kommt Dienstags in den Vereinsraum in der Mehrzweckhalle Roßdorf und sitzt die erste halbe bis dreiviertel Stunde alleine da und wartet. Gegen 19.15 Uhr erscheinen dann die ersten Leute, meist sind es die, die immer kommen, nämlich Vorstandsmitglieder und ein paar ausdauernde Mitglieder. Wenn man Glück hat, kommen zwischen 20.00 und 21.00 Uhr noch ein paar Leute, das war es aber dann auch schon.

Doch seit den letzten drei, vier Treffen war es ganz anders! Der Raum war richtig belebt mit Spielegruppen, zumeist Brett-Spielend, Diskussionsgruppen oder Rollenspielrunden. Neuerdings kommen auch recht viele externe Leute, sprich Nicht-Mitglieder, die schnuppern wollen.

Der Grund für dieses Ansteigen kann eigentlich nur in unserer doch sehr aktiven Öffentlichkeitsarbeit liegen, an denen unsere Vorstandsmitglieder mit Hochdruck gearbeitet haben und auch weiter arbeiten werden. So haben wir an verschiedenen Stellen Plakate aufgehängt, die für das Dienstags-Treffen werben. Weiterhin wurden im Rumir's Magic und auf verschiedenen Spieletreffen (z.B. Rollenspielnachmittag im Café Kanne in Hanau) Handzettel und die Unicornus ver-

teilt. Natürlich waren auf diesen Veranstaltungen verschiedene Mitglieder anwesend, die dann über den Verein weiter Auskunft geben konnten. Das hat dann doch wohl einige neugierig gemacht!

Auch die neu eingerichtete Internet-Homepage des Vereins hat schon vereinzelt Leute in den Dienstags-Treff gelockt.

Doch am erfreulichsten ist: Wir haben seit etwa zwei Jahren erstmals wieder neue Mitglieder!

Auch die Teilnahme an Veranstaltungen hat schon Früchte getragen. Auf dem ersten Roßdorfer Dorffest wird unser Verein einen Spielestand haben, der von der Vereinsgemeinschaft des Ortes derart positiv aufgenommen worden ist, daß man uns bereits zu weiteren Vereinsfesten eingeladen hat. Auf dem Roßdorfer Schubkarrenrennen ist der Verein ja auch schon positiv in den „Dorfratsch“ aufgenommen worden! Auch auf der EuroCon 96 werden wir einen Stand haben.

Also, zusammenfassend kann ich momentan nur sagen: Weiter so!

Das größte Tief haben wir wohl überwunden, wir müssen jetzt nur dranbleiben.

In diesem Sinne

Euer

André



Die §§-Ecke

NÜTZLICHES UND WISSENSWERTES ZUM VEREINSRECHT

Dieses mal wollen wir uns direkt an's Eingemachte wagen und gleich voll in den tiefen und undurchsichtigen Paragraphendschungel eindringen.

Heute wollen wir uns gemeinsam mit dem §79 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB) beschäftigen. Es geht dort um die „Einsicht in das Vereinsregister“.

Zuerst ein kleiner Auszug daraus: „Die Einsicht des Vereinsregisters sowie der von dem Vereine bei dem Amtsgericht eingereichten Schriftstücke ist jedem gestattet. Von den Einträgen kann eine Abschrift gefordert werden.“

Das heißt im Klartext, daß jeder, der Interesse hat, zum Amtsgericht, in unserem Falle nach Hanau, gehen kann und sich dort eine beglaubigte Kopie der Vereinsdaten geben lassen kann.

Ebenfalls ein Bestandteil dieses Paragraphen ist folgender Satz: „Eine Einsicht in das Original ist nur gestattet, wenn ein berechtigtes Interesse an der Einsicht darin dargelegt wird.“

1995 erfolgte zu diesem Gesetzestext eine Entscheidung des Mannheimer Landgerichtes. Ein Vereinsmitglied eines Golfclubs ließ sich eine Kopie der Daten seines Golfclubs erstellen. Nach einigen Tagen erhärtete sich der Verdacht, daß jemand an dieser Kopie manipuliert hatte. Er wollte sich Zutritt zu den originalen Unterlagen verschaffen mit der Begründung, es sei an der Abschrift der Vereinsdaten manipuliert worden. Das Amtsgericht Mannheim verwehrte ihm jedoch die

Einsicht in die originalen Unterlagen des Clubs. Das Vereinsmitglied klagte sich daraufhin bis zum Landesgericht durch, wo er dann zu guter Letzt Recht bekam und die Daten einsehen durfte.

Was soll uns diese kleine Geschichte sagen?

Absolut jeder kann sich Zugang zu beliebigen Vereinsdaten verschaffen, obwohl er nichts mit dem Verein zu tun haben muß. Natürlich können auch Vereinsdaten per Computer gesichert werden. Das Amtsgericht erkennt diese Daten aber nur an, wenn diese jeder Zeit abgerufen werden können.

Das Gericht muß auch jeder Zeit in der Lage sein können, die Daten zu modifizieren bzw. zu löschen, falls der Verein aufgelöst worden ist.

Falls der Verein mehrere „Niederlassungen“ in anderen Städten besitzt, können auch diese am ortsansässigen Amtsgericht eingesehen werden.

(su)



Messages und News

Grüße an Jalf und Jaleril und den Rest des Rabennestes.

Bis zum nächsten Schildwall!

Guntram

Lieber Schatz, was würde ich ohne Dich machen? Wahrscheinlich mehr schreiben müssen!

Dein Knuddel

He, Fredchen, wenn Du keine Zeit, Termine einzuhalten, sag gefälligst früher bescheid ... !

Und wer zur Hölle ist Andreas Petter?

Arbeitsgemeinschaften (AG's) im EINHORN e.V.

Gewandungs-Workshop

Leitung: André Weckeiser

Zeit: derzeit unregelmäßig

Ort: privat oder im Verein

Inhalt: Erlernen und Weitergeben von Kenntnissen im Nähen von Historischen Gewändern anhand von direkter Fertigung.

Liverollenspiel-AG

Leitung: Joe, Birgit und André

Zeit: nach Absprache

Ort: privat oder im Verein

Inhalt: Planung und Durchführung des Sommer 1997 geplanten Vereins-Liverollenspiels. Verteilung der Aufgaben.

Internet-AG

Leitung: André Weckeiser

Zeit: nach Absprache

Ort: privat

Inhalt: Erstellung und Pflege des Internet-WWW-Angebotes des Vereins, dabei Möglichkeit des Erlernens von HTML-Programmierung möglich.

kommende Termine des EINHORN e.V.

09.07.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

16.07.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf.

In den Schulferien vom 18.07. bis 30.08. bleibt die Mehrzweckhalle voraussichtlich geschlossen!

23.08. - 25.08.96

EuroCon '96 in der August-Schärtner-Halle in Hanau. Organisation: Welt der Spiele Frankfurt. Der Verein unterhält einen eigenen Stand. Infos bei: Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

03.09.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf.

10.09.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf.

17.09.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf.

24.09.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf.

01.10.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf.

08.10.96

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 2 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf.

BUCHTIP

BUCHTIP

BUCHTIP

Philip K. Dick: Der dunkle Schirm, Bastei Lübbe Taschenbuch 22018

Der Autor von „Träumen Roboter von elektrischen Schafen“ (Blade Runner) beschreibt hier wiederum eine düstere Welt von Morgen. Dick, einst selbst im Drogenmilieu, erzählt den Werdegang des verdeckten Ermittlers Bob mit dem Decknamen Fred. Als dieser wieder einmal in seinem hochtechnischen Tarnanzug (dem Jedermannanzug) Bericht erstattet, fragt sein Vorgesetzter ihn nach Bob Arctor aus. Er trägt Fred auf, den Dealer als Hauptziel ins Visier zu nehmen.

Nun kann Fred unmöglich zugeben, daß er selbst Arctor ist und somit seine Tarnung aufgeben. Er beobachtet sich selbst und seine Freunde mittels Kameras und Mikrofonen.

Schließlich versucht ihn ein Unbekannter zu Töten und einer seiner Freunde taucht bei der Polizei auf.

Bald ist Bobs/Freds Bewußtsein gespalten und die Drogen zerfressen weiter sein Gehirn. Doch dann ist plötzlich alles anders ... Der Roman weist wieder auf die Schwierigkeiten von Dick während der Nixon-Watergate-Zeit hin. Wie schon in Blade Runner ist auch diesmal ein Polizeistaat der Hintergrund. Ständig hat der Leser den Verdacht, alle Freunde und Mitsüchtige Arctors seien verdeckte Ermittler. (mrh)

Bernhard Weber: Die Ameisen / Der Tag der Ameisen, beider erschienen im Piper Verlag

Der Autor stellt dem Leser eine spannende Geschichte sowohl aus der Sicht des Menschen, als auch aus der des Insektes vor.

Da ist ein Ameisenforscher, der eine bemerkenswerte Erfindung gemacht und so festgestellt hat, daß Ameisen genauso intelligent sind wie Menschen. Nach seinem Tod durch hunderte von Bienenstichen erbt sein Neffe eine Wohnung mit einem verbotenen Keller.

Der arbeitslose Schlosser kann der Verlockung nicht widerstehen und nach und nach folgt ihm seine gesamte Familie, Insektenforscher, Polizisten und Feuerwehrleute.

Hierin drückt sich nicht zum ersten Mal in diesem Roman das Extrem zwischen glaubhafter Science-Fiction und schlichter Übertreibung aus. Der Keller wird zwischendurch einfach zugemauert und die dort Eingeschlossenen sind mit ihrem Schicksal (sie leben noch) recht zufrieden. Sie machen sich keine Sorgen wegen ihrer zurückgelassenen Angehörigen und diese wiederum machen keinen Ärger wegen der vermißten Familienväter; die Behörden zahlen anstandslos die Hinterbliebenenrenten.

Zwischendurch wechselt die Handlungsebene in „Highlander-

Manier“ zu den Ameisen.

Hier folgen die Leser dem Männchen Nr. 9, das gemeinsam mit der Prinzessin Nr. 24 und der Geschlechtslosen Nr. 103683 dem Geheimnis der Hauptstadt Bel-o-kan der Föderation und den Ameisen mit dem Felsengeruch auf der Spur sind. Kriege werden geführt, Nr. 103683 erreicht einen leergefegten Termitenbau, das Ende der Welt und schließlich den geheimen Keller von Bel-o-kan. Da greifen die Finger an und legen ein Feuer.

Zwischendurch folgen Auszüge aus der Enzyklopädie des Ameisenforschers, welcher einige gute Gedanken aufwirft.

Im 2. Band erlebt Nr. 103683, Kosenamen Nr. 103, neue Abenteuer. Sie führt den Kreuzzug gegen die Finger an, wird gläubig, fliegt Luftangriffe auf Termiten, Bienen und Finger. Gleichzeitig geschehen merkwürdige Morde in Paris und die Polizei steht vor so manchem Rätsel. Am Ende treffen natürlich alle zusammen und eine Ameise entdeckt das Fernsehen. Inzwischen im Wald: ...

Ich möchte nicht zuviel verraten, aber es lohnt sich, die Sichtweise der Ameisen kennenzulernen.

Der Autor schafft es, viele neue und interessante Ideen vorzustellen, auch wenn er genauso oft voll daneben schlägt. Keiner sollte sich das Buch entgehen lassen und für Begeisterte ist der zweite Band eine interessante Fortsetzung. (mrh)

Die Lager-Küche



- In der Art eines Schwenkgrills, dessen Rost aber dann mittels der Aufhängung verstellbar sein sollte.

- Die Feuerstelle wird von drei Seiten mit Steinen umgeben, so daß man auf die entstehende Mauer einen Grillrost legen kann.

- Schließlich kann man auch einfach nur ein oder zwei Dreibeine, auf die man die Töpfe stellen kann, ins Feuer stellen.

Töpfe und Zubehör:

Die Größe der Töpfe sollte der Größe des Lagers ange-

paßt sein. Bei einem Lager von 15 Personen sollten die Töpfe mindestens so groß wie Großmutter's Gänsebräter (ca. 30 cm Durchmesser) und unbedingt Feuerfest sein. Es sollten mindestens zwei Pfannen und zwei Töpfe vorhanden sein, da die wenigsten Gerichte mit nur einem einzigen Gefäß auskommen.

sonstige Geräte:

Nicht nur Töpfe, Pfannen und Feuerstellen sind zum Kochen wichtig, sondern auch Kochlöffel, Schaber und Suppenkellen. Die wichtigsten unter diesen Geräten sind ein, besser zwei Holzschaber und ein oder zwei ebenfalls hölzerne, möglichst große Kochlöffel. Aus Holz gefertigte Löffel haben den Vorteil, beim Kochen nicht heiß zu werden, selbst wenn man sie in der heißen Suppe vergißt.

Mit dieser Artikelreihe möchten wir zum Kochen in LARP-Lagern oder in Camps auf Mittelaltermärkten anregen. Nach unserer Erfahrung läßt sich ein Lagerfeuer nämlich nicht nur zu erhitzen von Konserven oder Tee- und Kaffeewasser verwenden, sondern es läßt sich auch hervorragend darauf kochen. Zwar müssen einige Regeln dabei beachtet werden, aber um die zu erklären gibt es diese Reihe.

Die Lagerküche

Zu jedem richtigen LARP- oder Mittelaltermarkt-Lager gehört auch eine gute Lagerküche. Vielleicht nicht ganz so luxuriös wie die abgebildete Landsknechtsküche, aber mit einer guten Grundausstattung und einigen guten Zutaten lassen sich selbst auf einem Lagerfeuer erstaunliche Gaumenfreuden zaubern.

a) die Grundausstattung: *die Feuerstelle:*

Nach Möglichkeit sollte zunächst eine kleine Grube gegraben werden, so daß die Asche am Ende der Lagerzeit leicht mit der ausgegrabenen Erde wieder bedeckt werden kann. Hier verschiedene Möglichkeiten für Feuerstellen:



Weitere wichtige Bestekke in einer Lagerküche sind: ein scharfes Messer, ein Brotmesser, eine Grillgabel und eine Grillzange, möglichst auch mit Holzgriffen.

Maß ohne Meßbecher und Waage:

Nur selten wird man etwas derart platzraubendes oder überflüssiges wie eine Waage oder einen Meßbecher mit auf ein Larp nehmen, zumal in einem Lager meist für mehr als drei Personen gekocht wird. Aus diesem Grund folgt eine kleine Liste von immer verwendbaren Maßen: 1 leicht gehäufter Eßlöffel Mehl oder Zucker entspricht etwa 10g Zucker oder Mehl

1 Becher Wasser entspricht etwa 300ml Wasser

1 Becher Reis, Mehl etc. entspricht etwa 200g Reis oder Mehl

4-5 mittelgroße Kartoffeln entsprechen etwa 500g Kartoffeln

Um euch jetzt noch Appetit auf das Kochen im Lager zu machen, folgen noch zwei der Lieblingsgerichte unseres Lagers:

Schwarze Bohnensuppe

Für 4 Personen:

300g Kidney-Bohnen (aus der Dose)

1 mittelgroße Zwiebel

75g durchwachsener Speck

1/8 l Rotwein

1/4 l Brühe (Brühwürfel in Wasser auflösen)

1 Becher Schmand oder süße Sahne

Salz und Pfeffer

Bohnen in ihrer Sauce in einem Topf verkochen lassen (öfter umrühren, Bohnen brennen leicht an!).



Unterdessen Speck und Zwiebeln kleinschneiden und in einer Pfanne anbraten, zu den Bohnen geben und umrühren. Masse mit Rotwein und Brühe auffüllen, mit Pfeffer und Salz würzen und nach erneutem Aufkochen die Sahne, bzw. den Schmand dazugeben. Fertig.

Hefeteigfladen aus der Pfanne (Langosch)

Für 4 Personen:

250g Mehl

100ml Wasser

1 Päckchen Trockenhefe

Öl zum Backen in der Pfanne

Zum Würzen der Fladen je nach Lust und Laune: Zucker, Marmelade, Salz, granulierten Knoblauch, etc.

Mit Mehl, Wasser und Hefe einen Teig ansetzen und je nach Wetterlage eine halbe bis eine Stunde gehen lassen. Reichlich Öl (so daß der Teigfladen leicht aufschwimmt) in einer Pfanne erhitzen. Aus dem Teig möglichst dünne Fladen formen (ähnlich wie ein Pizzabäcker bei einer Pizza) und in dem heißen Öl von beiden Seiten hellbraun werden lassen (Achtung, geht recht schnell, wenn das Öl richtig heiß ist!). Mit Zucker oder Salz bestreuen und möglichst noch warm essen.

Tip: Je dünner die Fladen, die in die Pfanne kommen, desto knuspriger ist das fertige Langosch. Ist der Teig zu dünn oder zu zäh geworden, einfach noch Mehl oder Wasser hinzugeben, bis er etwa die Konsistenz von Pizzateig hat.

Guten Appetit



Gewandungs-Workshop: Die Haube

Bei diesem historischen Kleidungsstück handelt es sich um die im Mittelalter am meisten getragene Kopfbedeckung. Sie diente zum Schutz vor Ungeziefer und Dreck sowie vor Kälte und Regen gleichermaßen. Die Haube wurde durch alle Bevölkerungsschichten hindurch zu jeder Tages- und

Nachtzeit getragen und war im Mittelalter so normal wie ein Paar Socken.

Die Teile (Fig. 1 und 2) nach genauer Vermessung des Kopfes und Übertragen der Maße ausschneiden und gemäß Fig. 3 vernähen. Ggf. Saum und die Bänder versäubern und umnähen. (db)

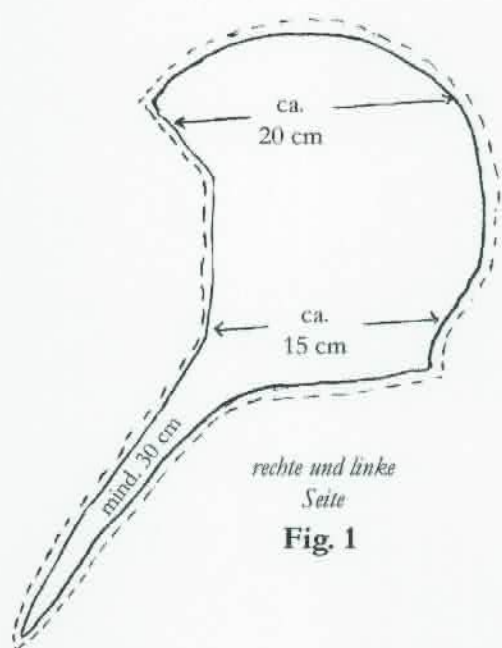


Fig. 1

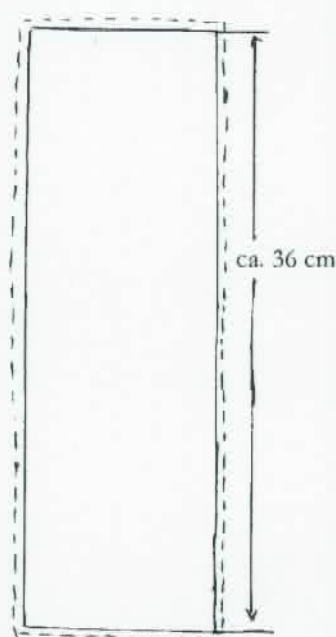


Fig. 2



Ritter mit Haube, die oft unter dem Helm getragen wurde



Tragweise der Haube unter der Gugel

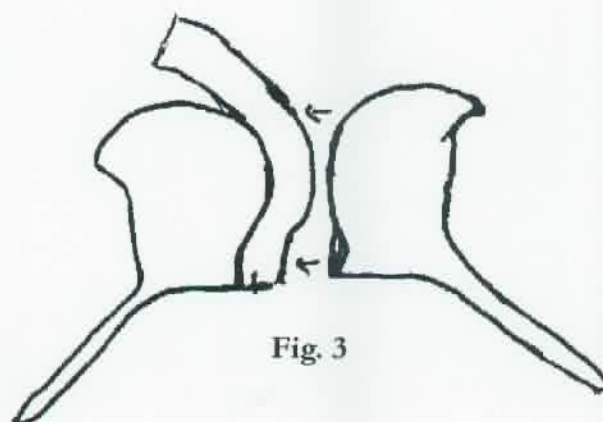


Fig. 3

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

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

22.06. - 23.06.96 (MAM)

Mittelalterliches Burgfest auf der Burg Reifenberg.
Veranstaltet durch den Burgverein Reifenberg e.V.

04.07. - 07.07.96 (MAM)

Peter&Paul-Fest in Bretten. Infos bei: der Stadt Bretten, Altes Rathaus, 75015 Bretten, Tel.: 07252/52408

04.07. - 07.07.96 (MAM)

250 Jahre Hagen. Mittelalterlicher Markt. Infos bei: Schaustellerbund, Droste-Hülshoff-Str. 20, 25641 Hagen, Tel.: 02331/25641

05.07.96 (MAM)

„Wirtshaus im Spessart“ in Falkenstein. Infos bei: Verkehrsamt, Jos. Mackiewicz, Marktplatz 1, 93167 Falkenstein, Tel.: 09462/244

05.07. - 06.07.96 (MAM)

Marktrichter-Tage. Infos bei: Michael Hobelberger, Ringmauerstr. 14, 94065 Waldkirchen, Tel.: 08581/20250

05.07. - 07.07.96 (MAM)

Handwerker und Bauernmarkt in Cloppenburg. Infos bei: Handels- und Gewerbeverein, Tel.: 04491/2391

05.07. - 07.07.96 (MAM)

Heider Marktfrieden. Infos bei: Herr Sylvester, Stadtverwaltung, Postfach 1780, 25737 Heide, Tel.: 0481/699132

05.07. - 09.07.96 (MAM)

Hanse-Sail 96 in Rostock. Infos bei: der Tradition Veranstaltungs-GmbH, Schillerstr. 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689

05.07. - 07.07.96 (LARP)

RDA VI - Arilons Fluch auf der Burg Freusberg bei Siegen. Veranstalter ist der „Ring der Abenteuer-

rer e.V.“. Infos bei: Monika Weiser-Althoff, Bonner Str. 48, 53859 Niederkassel, Tel.: 02208/910275, eMail: jalthoff@t-online.de

05.07. - 07.07.96 (MAM)

Erstes Norddeutsches alloffenes Ritterturnier. Infos bei: Armatus Marc Amend, c/o Scheidt, Kastanienallee 56, 45127 Essen, Tel.: 0201/227735

06.07. - 07.07.96 (V)

Erstes Roßdorfer Dorffest in Bruchköbel-Roßdorf. Neben Speis und Trank bietet der Einhorn e.V. Spiele und mittelalterliches Ambiente. Infos bei: Joachim Damm, Tel.: 06047/7293

06.07. - 07.07.96 (MAM)

Kaltenberger Ritterturnier und Markt. Infos bei: Werbeagentur Pils, 80802 München, Tel.: 089/331094

11.07. - 14.07.96 (MAM)

900 Jahr - Feier in Althegnenberg. Infos bei: Stadtverwaltung, Tel.: 08202/8039

12.07. - 14.07.96 (CON)

Helicon II. Infos bei: Ines Balluff, Griesfeldstr. 23, 73432 Aalen, Tel.: 07367/4514

12.07. - 14.07.96 (MAM)

Harburger Burgfest. Infos bei: Kiwanis-CI, Neurieder Weg, 86609 Donauwörth, Tel.: 0906/8005

12.07. - 14.07.96 (MAM)

Kaltenberger Ritterturnier und Markt. Infos bei: Werbeagentur Pils, 80802 München, Tel.: 089/331094

12.07. - 14.07.96 (MAM)

Müritzfest, Infos bei: Tradition Veranstaltungs-GmbH, Schillerstr. 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

12.07. - 14.07.96 (SCA)

Cookie Wars in Darmstadt. Last die Klingen sprechen! SCA-Event mit Schlacht. Infos bei: Lord Eirik Svartulf (Jerry Dikes), Giessener Str. 3, 65428 Rüsselsheim. Tel.: 06142/998427.

13.07. - 14.07.96 (MAM)

700 Jahre Gönnern. Infos bei: Hartmut Hilt, Rathaus, Bahnhofstrasse 1, 35719 Angelburg, Tel.: 06464/8533

13.07. - 14.07.96 (MAM)

KZK-Markt. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

13.07. - 14.07.96 (MAM)

Historisches Kinderfest auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63471 Ronneburg, Tel.: 06048/3290

18.07. - 20.07.96 (LARP)

Der KneipenCON! Infos bei: Armin Niederegger, Uhlandstr. 64, 70736 Fellbach-Schmidlen. Wichtig: kein KampfCON! Treffen aller Interessierten in und um Daragesch, Turnier in Waffen- und Fernkampfdisziplinen.

18.07. - 21.07.96 (MAM)

Ritterspiele in Quedlinburg. Infos bei: Detlef Massow, Veranstaltungs-Agentur, Mauerstr.11, 06484 Quedlinburg, Tel.: 03946/3858

18.07. - 22.07.96 (LARP)

Faerghail II in Lorup bei Cloppenburg. Infos bei: Berno Hanke, Waldemar-Bonsels-Weg 71, 22926 Ahrensburg, Tel.: 04102/30887

19.07. - 21.07.96 (MAM)

Kaltenberger Ritterturnier und Markt. Infos bei: Werbeagentur Pils, 80802 München, Tel.: 089/331094

19.07. - 23.07.96 (MAM)

Heimat und Kinderfest in Ravensburg. Infos bei: Fremdenverkehrsamt, Rathaus.

19.07. - 29.07.96 (MAM)

Tänzelfest in Kaufbeuren. Infos bei: Verkehrsverein, Kaiser-Max-Str.1, 87600 Kaufbeuren, Tel.: 08341/40405

19.07. - 29.07.96 (MAM)

650 Jahre Neumünster. Infos bei: Günter Klaus, Joh.-Wisrich-Str.63, 86450 Neumünster, Tel.: 08295/1288

20.07.96 (MAM)

Dr. Eisenbarth in Penig. Infos bei: Fr. Müller, Gartenstr.48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

20.07.96 (MAM)

Historisches Erntefest in Schnega. Infos bei: Dietrich Mozen, An der Bahn 2, 29465 Schnega, Tel.: 05842/275

20.07. - 21.07.96 (MAM)

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

20.07. - 21.07.96 (MAM)

Mittelalterlicher Markt in Nabburg. Infos bei: Stadt Nabb, Unterer Markt 4-6, Tel.: 92507 Nabburg, Tel.: 09433/1826

20.07. - 21.07.96 (MAM)

Topf- & Marktfest in Penig. Infos bei: Fr. Müller, Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

20.07. - 21.07.96 (MAM)

Historischer Markt in Plattling. Infos bei: H. Weber, Preysingpl.1, 94447 Plattling, Tel.: 09931/70865

20.07. - 21.07.96 (MAM)

KZK-Markt in Villingen. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

26.07. - 28.07.96 (CON)

Allerländischer Adelstag auf Schloß Orlenberg bei Offenburg. Infos bei: Norbert Baruth, Ludwig-Marum-Str. 44, 76185 Karlsruhe, Fax : 0721/

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

553671, Tel.: 0721/551622, eMail:
100670.2745@compuserve.com

26.07. - 28.07.96 (SCA)
Celtic Sheep & Garter Raid in Bad Kreuznach. Die
Kelten-Veranstaltung des Jahres! Infos bei: Ophe-
lia (Airen Hall), 21st TAACOM/Unit 23203, APO
Ä 09263, Tel.: 0631/59803, eMail: laughlyn@kiss.de

26.07. - 28.07.96 (MAM)
KZK-Markt in Bielefeld. Infos bei: Feste Nyestat,
Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/
44717

26.07. - 28.07.96 (MAM)
Piratenfest auf der Insel Rügen. Infos bei: Traditi-
on Veranstaltungs-GmbH, Schillerstr. 38, 18439
Stralsund, Tel.: 03831/280689

26.07. - 28.07.96 (MAM)
Mittelalterlicher Schloßmarkt in Hexenagger. Infos
bei: H. Leichtfuss, Schossberg 6, 93336 Hexenagger,
Tel.: 09442/91830

27.07. - 28.07.96 (MAM)
Stadtfest Hohensolms mit mittelalterlichem Bereich.
Infos bei: Stadt Hohensolms, 35664 Hohensolms

27.07. - 28.07.96 (MAM)
Erstes Gutshoffest in Ravenhorst. Infos bei: A.
Bonitz, Hofstr. 5, 18334 Ravenhorst, Tel.: 038222/
30273

27.07. - 28.07.96 (MAM)
1250 Jahre Tegernsee. Infos bei: der Stadtverwal-
tung, Rathaus, Kulturamt, Tel.: 08022/180140

27.07. - 28.07.96 (MAM)
Mittelaltermarkt in Weissensee. Infos bei: Thomas
Stolle, Runneburg 1, 99631 Weissensee, Tel.:
036374/20785

27.07. - 04.08.96 (MAM)
Historischer Besiedlungszug in Langenstriegis. Infos
bei: Herr Beck, An der kleinen Striegis 51, 09569

Langenstriegis, Tel.: 037206/3810

29.07. - 04.08.96 (LARP)
Va.L.L.-CON I auf der Burg Bilstein. Infos bei:
Ariane Schwuchow, Am Platz 2, 50129 Bergheim,
Tel.: 02238/41583

31.07. - 10.08.96 (LARP)
Schnoggleloch III - „Feuerschädel“. Veranstalter
sind die „Kehler Horden“. Infos bei: Michael Love,
Odenwaldstr. 11-13/103, 64625 Bensheim, Tel.:
06251/610519

01.08. - 04.08.96 (LARP)
Leocon IV. Infos bei: Ralf Hollinger,
Tel+Fax+BBS: 0791/3844 oder bei Frank Schön,
Tel.: 0791/89096.

02.08. - 03.08.96 (MAM)
Salzsäumerfest in Grafenau. Infos bei: Herr
Schindler, Rathausgasse 1, 94481 Grafenau, Tel.:
08552/962313

02.08. - 05.08.96 (LARP)
FunaCon 7 in der Jugendherberge Kahlenberg bei
Mülheim/Ruhr. Infos bei: Sigrid „Shavana“ Juckel,
Ziechtenstr.28, 46149 Oberhausen, eMail:
hn323pa@rsl-hrz.uni-duisburg.de oder
stayka@unidui.uni-duisburg.de

03.08.96 (MAM)
Dreschersuppe in Waldkirchen. Infos bei: Michael
Hobelsberger, Ringmauerstr. 14, 94065 Waldkirchen,
Tel.: 08581/20250

03.08. - 04.08.96 (MAM)
Schloßfest in Augustsburg. Infos bei: Fr. Müller,
Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

03.08. - 04.08.96 (MAM)
Burgfest in Bornhagen. Infos bei: Klaus Röhrig,
Klausenhof, 37318 Bornhagen, Tel.: 036081/61422

03.08. - 04.08.96 (MAM)
KZK-Markt in Dahme. Infos bei: Feste Nyestat,

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

03.08. - 04.08.96 (MAM)

Ritterturnier in Telgte. Infos bei: Schwartenhals, Fogelvrei & Hiller, Tel.: 02687/8661

03.08. - 04.08.96 (SCA)

Authurian Riddle Quest auf der Burg Ronneburg. Trefft den grünen Ritter und meßt euch mit Merlin, dem Magier! Infos bei: Lady Mairghread ua Flhairteagh (Peggy Lynn), Friedensstr. 15, 63694 Limeshain, Tel.: 06048/950035

06.08. - 11.08.96 (LARP)

Heroica-Con bei Melle-Meesdorf. Schlachtencon mit großem Lager. Infos bei: Sigmar Bauer, Wollbergsredder 33h, 224113 Molfsee, Tel.: 0431/658208

08.08. - 10.08.96 (MAM)

Festspiel und Lagerleben in Halsbach. Infos bei: Gemeindeverwaltung, Tel.: 08623/606

08.08. - 18.08.96 (MAM)

Hexe von Schongau. Infos bei: Ursula Diesch, Verkehrsamt, Münzstrasse 5, 86956 Schongau, Tel.: 08861/7216

09.08. - 11.08.96 (MAM)

Ritterspiele 96 in Aub. Infos bei: Fr. Scheid, Quagliastr.15, 97239 Aub, Tel.: 09335/1664

09.08. - 11.08.96 (LARP)

LadLarp 1 auf der Burg Ludwigstein bei Kassel. Infos bei: Daniel Froberg, Hinter dem Hagen 11, 38476 Barwedel, Tel + Fax : 05366/5358

09.08. - 13.08.96 (LARP)

Forest-Con II auf dem Zeltplatz Aumühle an der Ilz. Infos bei: Markus Bachmeier, Prachatitzerstr. 8, 94036 Passau, Tel.: 08051/51352, Fax : 089/3543040

10.08. - 11.08.96 (MAM)

Ritterturnier & mittelalterlicher Markt in Angelbachtal. Infos bei: Michael Wolf, Hirschhorner Handelskontor, Hauptstr. 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927

10.08. - 11.08.96 (MAM)

Schloßfest in Glachau. Infos bei: Sven Erik Hitzer, Gierkeplatz 6, 10585 Berlin, Tel.: 030/3482917

10.08. - 11.08.96 (MAM)

K'ZK-Markt in Mülheim. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

11.08.96 (MAM)

Tag des alten Handwerks. Infos bei: Frieda Thoma, Dinkelsbühlerstr. 10, 91599 Dettlein a. Forst, Tel.: 09855/326

16.08. - 18.08.96 (MAM)

Hist. Weinfest in Bad Neuenahr. Infos bei: J.Krezel, Marktplatz 21, 53474 Bad Neuenahr, Tel.: 02641/977361

16.08. - 18.08.96 (MAM)

Burgfest Wittstock/Dosse. Infos bei: Tradition Veranstaltungs-GmbH, Schillerstr. 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689

17.08. - 18.08.96 (MAM)

Bauernmarkt in Aitzendorf. Infos bei: Hr. Wolf, Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

17.08. - 18.08.96 (MAM)

Eisenbarth-Spiele in Freiberg. Infos bei: Fr. Müller, Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

17.08. - 18.08.96 (MAM)

mittelalterliches Spektakulum in Heusenstamm. Infos bei: Michael Wolf, Hirschhorner Handelskontor, Hauptstr. 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

17.08. - 18.08.96 (MAM)

450 Jahre Jagdschloß. Infos bei: Hr. Hitzer, Gierkeplatz, 10585 Berlin, Tel.: 030/3482917

17.08. - 18.08.96 (MAM)

Mittelaltermarkt in Weissenfels. Infos bei: Fr.Herrmann, Coex GmbH, 03044 Cottbus, Sielowerstr. 55, Tel.: 0355/795903

17.08. - 18.08.96 (MAM)

KZK-Markt in Wellingsbüttel. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

17.08. - 18.08.96 (MAM)

Mittelaltermarkt in Zinna. Infos bei: Hr. Hitzer, Gierkeplatz, 10585 Berlin, Tel.: 030/3482917

19.08. - 21.08.96 (MAM)

Wallensteintage in Stralsund. Infos bei: Tradition Veranstaltungs-GmbH, Schillerstr. 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689

23.08. - 25.08.96 (LARP)

SkonekerCon III - Der Fluch des Lebens. Larp in Schönkirchen bei Kiel. Infos bei: Seppel, Tel.: 04348/9029

23.08. - 01.09.96 (MAM)

450 Jahre Goldlauter in Suhl. Infos bei: Kulturamt, Tel.: 03681/41522

23.08. - 25.08.96 (MAM)

Reudsburger Herbst. Infos bei: Tradition Veranstaltungs-GmbH, Schillerstr. 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689

24.08. - 25.08.96 (MAM)

5. Mittelalterstadtfest in Bad Langensalza. Infos bei: Hr. Siebert, Marktstr. 1, 99947 Bad Langensalza, Tel.: 03603/862414

24.08. - 25.08.96 (MAM)

605. Zunftmarkt in Bad Wimpfen. Infos bei: Till Wagner, Burgviertel 4, 74206 Bad Wimpfen, Tel.:

07063/96030

24.08. - 25.08.96 (MAM)

Burgfest in Bühl-Kappelw. Infos bei: Fremdenverkehrsamt Bühl, Hauptstr. 41, 77815 Bühl, Tel.: 07223/283233

24.08. - 25.08.96 (MAM)

800 Jahr Feier in Gardelegen. Infos bei: Fr. Herrmann, Coex GmbH, 03044 Cottbus, Sielowerstr. 55, Tel.: 0355/79590

24.08. - 25.08.96 (MAM)

Altstadtfest in Leisnig. Infos bei: Fr. Reiche, Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

24.08. - 25.08.96 (MAM)

Jubiläum in Lichtenstein. Infos bei: Hr. Hitzer, Gierkeplatz, 10585 Berlin, Tel.: 030/3482917

24.08. - 25.08.96 (MAM)

Altstadtfest in Mittweida. Infos bei: Fr. Behnisch, Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

24.08. - 25.08.96 (MAM)

Altstadtfest in Mügeln. Infos bei: A. Bonitz, Hofstr. 5, 18334 Ravenhorst, Tel.: 038222/30273

24.08. - 25.08.96 (MAM)

Historischer Kilvermarkt in Rödinghausen. Infos bei: Dr. Botzek, Rathaus, Tel.: 05746/948205

24.08. - 26.08.96 (MAM)

900-Jahrfeier in Flammersfeld. Infos bei: Hr. Schmidt, Ortsbürgermeister, Tel.: 02685/686

25.08.96 (MAM)

Mittelalterlicher Jahrmarkt in Pfronten. Infos bei: Frank Schöllner, Kienbergstr. 11, 87459 Pfronten, Tel.: 08363/493

26.08. - 30.08.96 (LARP)

Düsterbrook: Summerslaughter. Schlachtencon bei Augsburg. Infos bei: Astrid Weittenhiller, Werftstr. 19, 93059 Regensburg, Tel.: 0941/53495, eMail:

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

hubert.hinse@sprachlit.uni-regensburg.de

30.08. - 01.09.96 (MAM)

Turmfest in Bad Freienw. Infos bei: Spilwut, Streisand, Tel.: 033364/428

30.08. - 01.09.96 (MAM)

650 Jahre Lützelbach. Infos bei: Hr. Sauerwein, Odenwaldstr. 34, 64750 Lützelbach, Tel.: 06254/532

31.08. - 01.09.96 (MAM)

1. Burgfest mit mittelalterlichem Markt auf der Burg Gräfenstein in der Pfalz. Infos bei: Klaus Schäfer, Hasengasse 38, 67705 Trippstadt oder Claus Bayerl, Tel.: 06306/2293.

31.08. - 01.09.96 (MAM)

875 Jahre Burg Brandis in Brandis. Infos bei: Herr Hitzer, Neuland Speckt./Gierkeplatz, 10585 Berlin, Tel.: 030/3482917

31.08. - 01.09.96 (MAM)

Historisches Teichfest in Geringswald. Infos bei: Fr. Müller, Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

31.08. - 01.09.96 (MAM)

KZK-Markt in Kulmbach. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr.6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

31.08. - 01.09.96 (MAM)

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

31.08. - 01.09.96 (MAM)

Sehusafest in Seesen. Infos bei: Tradition Veranstaltungs-GmbH, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689

01.09. - 08.09.96 (LARP)

Xanth III auf der Burg Wildenstein bei Sigmaringen. Infos bei: Julia Renfle, Füssener Str. 9, 87645 Schwangau, Tel.: 08362/81467

06.09. - 08.09.96 (LARP)

Etzel-Con. Veranstalter ist der „Hort der Phantasie e.V. (HdP)“. Infos bei: Oliver Graute, Steinmetzstr. 75, 45476 Mülheim/Ruhr, Tel.: 0208/404919

06.09. - 08.09.96 (LARP)

Falen I-Con. Veranstalter ist der „Hort der Phantasie e.V.“. Infos bei: Torsten Felske, Hattingerstr. 241, 44795 Bochum, Tel.: 0234/432525

07.09. - 08.09.96 (MAM)

Mittelalterliches Stadtfest in Hirschhorn am Neckar, Infos bei: Dieter Kaiser,

07.09. - 08.09.96 (MAM)

Turmspektakel in Bad Freienwald. Infos bei: Roman Streisand, Senftenhütte 38, 16230 Spilwut, Tel.: 033364/428

07.09. - 08.09.96 (MAM)

KZK-Markt in Berlin. Infos bei: KZK/Feste Neystat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

07.09. - 08.09.96 (MAM)

Brunnenfest in Beverungen. Infos bei: Herr Sander, Weserstr. 10, 37688 Beverungen, Tel.: 05273/92-221

07.09. - 08.09.96 (MAM)

Hainer Burgfest in Dreieichenhain. Infos bei: AG der Veranstalter, Mühlweg 25, 63303 Dreieichenhain, Tel.: 06103/84303

07.09. - 08.09.96 (MAM)

Historischer Markt Dehninghof in Hermannsburg. Infos bei: Armatus Marc Amend, c/o Schmidt, Kastanienallee 56, 45127 Essen, Tel.: 0201/227735

07.09. - 08.09.96 (MAM)

Handwerker- und Bauernmarkt in Herrstein. Infos bei: Herr Gerber, Tel.: 06785/7534

07.09. - 08.09.96 (MAM)

Ritterfestspiele in Mechernich. Infos bei: Graf

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Beissel v. Gymnich, Burg Satzvey, 53894
Mechernich-Satzvey, Tel.: 02256/1834

07.09. - 08.09.96 (MAM)
Eisenbarth-Spiele in Rochlitz. Infos bei: Fr. Müller,
Gartenstr. 48, 09648 Mittweida, Tel.: 03727/603778

07.09. - 09.09.96 (MAM)
750 Jahre Stadt Waldeck in Waldeck. Infos bei: Herr
Ochinski (Am Rathaus), Tel.: 05634/7090

08.09.96 (MAM)
Tilly-Fest in Breitenbrunn. Infos bei: Heidi Ehrl,
Lärchenweg 2, 92363 Breitenbrunn, Tel.: 09495/
214

13.09. - 15.09.96 (LARP)
Go Beyond in der Nähe von Bünde bei Herford/
Bielefeld. Infos bei: Oliver Schuster, Fido : 2:243/
602328

13.09. - 15.09.96 (LARP)
Myra-Treffen in Tübingen. Veranstalter ist der „Ver-
ein der Freunde Myras VFM e.V.“. Infos bei: Wolf-
gang G. Wettach, Tel.: 07071/600629, eMail:
wettach@uni-tübingen.de

13.09. - 15.09.96 (LARP)
MicroCON VII - Der Stein des Anstoßes auf der
Burg Herzberg. Veranstalter ist „Dreamland“. Infos
bei: Volker Riehl, Schillerstr. 23, 61250 Usingen, Tel.:
06081/15880

13.09. - 15.09.96 (MAM)
Mittelalterlicher Markt und Rittersport in
Ebernburg. Infos bei: Kurbetriebe, Postfach 1261,
55580 Bad Münster, Tel.: 06708/61517

13.09. - 15.09.96 (MAM)
700-Jahr-Feier in Halstenbeck. Infos bei:
Hirschhorner Handelskontor, Hauptstr. 37, 69430
Hirschhorn, Tel.: 06272/6927

14.09. - 15.09.96 (MAM)
KZK-Markt in Darmstadt. Infos bei: KZK/Feste

Neystat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.:
02261/44717

14.09. - 15.09.96 (MAM)
KZK-Lager in Halle. Infos bei: KZK/Feste Neystat,
Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/
44717

14.09. - 15.09.96 (MAM)
Mittelaltermarkt in Kleve. Infos bei: Jasmin Pause,
Tel.: 05317/5695

14.09. - 15.09.96 (MAM)
Ritterfestspiele in Kreibstein. Infos bei: Gabriele
Wippert, Burg Kreibstein, 09648 Kreibstein, Tel.:
034327/92021

14.09. - 15.09.96 (MAM)
Ritterfestspiele in Mechernich. Infos bei: Graf
Beissel von Gymnich, Burg Satzvey, 53894
Mechernich-Satzvey, Tel.: 02256/1834

14.09. - 15.09.96 (MAM)
Historisches Altstadtfest in Öderau. Infos bei: Fr.
Behnisch, Gartenstr. 48, Tel.: 03727/603778

14.09. - 15.09.96 (MAM)
Historische Festtage in Templin. Infos bei: Roman
Streisand, Senftenhütte 38, 16230 Spilwut, Tel.:
033364/428

14.09. - 15.09.96 (MAM)
Stadtrechtsjubiläum in Zossen. Infos bei: Herr
Hitzer, Gierkeplatz, 10585 Berlin, Tel.: 030/3482917

15.09.96 (MAM)
Burgfest mit Historischem Markt in Hellenthal. Infos
bei: Herr Kaiser, Tel.: 02482/85116

20.09. - 22.09.96 (LARP)
Paranoia I. Infos bei: Robert Uhlemann, Otto-
Hahn-Str. 41b, 97218 Gerbrunn, Tel.: 0931/701689,
eMail: siegel@informatik.uni-würzburg.de

21.09. - 22.09.96 (MAM)
MA Burgfest in Bad Kissingen. Infos bei: Werner

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Vogel, Hans-Sachs-Str. 2, 97688 Bad Kissingen, Tel.: 0917/91045

21.09. - 22.09.96 (MAM)

KZK-Lager in Gifhorn. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/4471

21.09. - 22.09.96 (MAM)

3. Katharinenmarkt in Hoya. Infos bei: Ulrich Harms, Am Kanal 3, 27318 Hoya, Tel.: 04251/2333

21.09. - 22.09.96 (MAM)

Historischer Herbstmarkt in Lichtenau. Infos bei: Bürgermeister Grossmann, Markt Lichtenau, 91586 Lichtenau, Tel.: 09827/92110

21.09. - 22.09.96 (MAM)

KZK-Markt in Mannheim. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

21.09. - 22.09.96 (MAM)

Historisches Stadtmauerfest in Nördlingen. Infos bei: Herr Schiele, Marktplatz 1, 86720 Nördlingen, Tel.: 09081/84186

21.09. - 22.09.96 (MAM)

Klostermarkt in Northeim. Infos bei: Herr Linne, Häuserstr. 6, 37154 Northeim, Tel.: 05551/97970

21.09. - 22.09.96 (MAM)

Mittelaltermarkt in Peitz. Infos bei: Frau Herrmann, Coex GmbH, 03044 Cottbus, Sielowerstr. 55, Tel.: 0355/795903

28.09. - 29.09.96 (MAM)

Mittelalterliches Burgfest auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63471 Ronneburg, Tel.: 06048/3290

28.09.96 (MAM)

800 Jahr Feier in Heidelberg. Infos bei: Frau Greis, Friedrich-Ebert-Anlage 2, 69117 Heidelberg, Tel.: 06221/142212

28.09. - 29.09.96 (MAM)

KZK-Markt in Freising. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

28.09. - 29.09.96 (MAM)

KZK-Markt in Lauda-Königsheim. Infos bei: bei Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

28.09. - 29.09.96 (MAM)

Mittelalterliche Brauchtage in Lindenfels. Infos bei: Stadtverwaltung, Tel.: 06255/2023

28.09. - 06.10.96 (MAM)

Historische Markttage in Leipzig. Infos bei: Heiko Guter, N.-Rumj.-Str.15, 04207 Leipzig, Tel.: 0341/4227550

29.09.96 (MAM)

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

29.09.96 (MAM)

Bauernmarkt in Räsfield-Erle. Infos bei: Verkehrsverein e.V., Weselerstr. 19, 46348 Räsfield, Tel.: 02865/1834

30.09. - 06.10.96 (SCA)

Nibelungen Treasure Event in Euskirchen-Kirchheim. SCA-Schlacht mit viel Ambiente. Infos bei: Helmut und Heddy Riebe, Probst-Bechte-Platz 3, 52428 Jülich, Tel.: 02461/345958, eMail: 100015.1601@compuserve.com

03.10. - 06.10.96 (MAM)

Mittelalterliches Burgfest auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63471 Ronneburg, Tel.: 06048/3290

05.10. - 06.10.96 (MAM)

KZK-Markt in Stadthagen. Infos bei: Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel.: 02261/44717

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

05.10. - 06.10.96 (MAM)

Historischer Handwerkermarkt in Ludwigsburg.
Infos bei: Bl. Barock. Gartenschau L,
Mömpelgardstr. 28, 71640 Ludwigsburg, Tel.:
07141/924241

11.10. - 12.10.96 (LARP)

Allerländische Ritterturney. Infos bei: Norberth
Baruth, Ludwig-Marum-Str. 44, 76185 Karlsruhe,
Fax: 0721/553671, Tel.: 0721/551622, eMail:
100670.2745@compuserve.com

12.10. - 13.10.96 (MAM)

Mittelalterlicher Markt in Korbach., Infos bei: Hart-
mut Verlage, Lengefelderstr. 6, 34497 Korbach, Tel.:
05631/560031

18.10. - 20.10.96 (MAM)

650 Jahr Feier in Kamen. Infos bei: Schwartenhals,
Tel.: 02687/8661

25.10. - 27.10.96 (LARP)

RDA VII - Cardis-Con auf der Burg Bilstein. Ver-
anstalter ist der „Ring der Abenteurer e.V.“. Infos
bei: Arnd Hartung, Pleiser Dreieck 163, Tel+Fax:
02241/332801, eMail: jalthoff@t-online.de

27.10.96 (MAM)

Historischer Markt in Lengerich. Infos bei: Stadt
und Werbegemeinschaft Lengerich, Tel.: 05481/330

01.11. - 03.11.96 (LARP)

Zoff-Con 2 im Jugendferiendorf Moritz in
Manderscheid. Infos bei: Stephan Klein, Rose-
meyerstr. 13, 30459 Hannover, Augustastr. 58,
58452 Witten, Tel.: 02302/55753

22.11. - 24.11.96 (LARP)

Söderland-Con auf der Burg Bilstein. Veranstalter
ist der „V.L.A.D. e.V.“

29.11. - 01.12.96 (CON)

Steinegg VI - Fest zu Fürstenwalde. Infos bei: Nor-
bert Baruth, Ludwig-Marum-Str.44, 76185 Karls-
ruhe, Fax : 0721/553671, Tel.: 0721/551622, eMail:

100670.2745@compuserve.com

13.12. - 15.12.96 (CON)

GARP III in Katlenburg. Veranstalter ist der „Game
A Lot e.V.“ Infos bei: Torsten Helbig, Pappelbreite
3, 37176 Nörten-Hardenberg, Tel.: 05503/49008,
Fax : 05503/997474, eMail: gamealotev@aol.com

27.12. - 01.01.97 (LARP)

Drachenland II - SilvesterCon. Infos bei: Markus
Nowak, Bärenmühlweg 106, 82362 Weilheim, Tel.:
08638/694241, am Wochenende 0881/61251

27.12. - 01.01.97 (LARP)

Slaves to Darkness III - SilvesterCon auf der Burg
Hohnstein bei Dresden. Veranstalter ist der „Dark
Side Theater e.V.“. Infos bei: Daniel Froberg, Hin-
ter dem Hagen 11, 38476 Barwedel, Tel + Fax :
05366/5358

27.12. - 01.01.97 (LARP)

Aventura II auf der Burg Ortenberg. Veranstalter
ist „Dreamland“. Infos bei: Volker Riehl, Schiller-
str. 23, 61250 Usingen, Tel.: 06081/15880

**Für
Terminankündigungen
zwecks Eintrag in
diese Terminübersicht
benutzen Sie bitte
die Terminkarte
am Anfang des Heftes!**

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.

MARKTPLATZ - Fachhändler stellen sich vor

Ein ☆ bedeutet, daß diese Händler-Adresse nur beispielhaft als Orientierung eingefügt wurde. Der genannte Händler trägt dafür keinerlei Verantwortung! Die Veröffentlichung dieser Adressen dient lediglich zur Information.

00000

FunTastic ☆

01968 Senftenberg

10000

Beutels End ☆

Karl-Marx-Straße 30

12043 Berlin

Tel.:030/6237060

Fax:030/6237066

Pegasus ☆

The World of Games

Kamminer Straße 5

10589 Berlin

Tel.: 030/3495284

20000

Das Drachenei ☆

Winterhuderweg 110

22085 Hamburg

Tel.:040/227 86 28

30000

Der Comicladen

Schwanallee 22a

35037 Marburg

Tel.: 06421/14256

Gamer's Temple ☆

Filliale Gießen

35390 Gießen

60000

Welt der Spiele GmbH ☆

Am Martinszehnten 5

60437 Frankfurt

Tel.: 069/95 02 11 30

Fax: 069/95 02 11 82

eMail: wds@wds.fra.com

<http://www.wds.de>



Rumir's Magic

Spielespezialgeschäft

Hospitalstraße 16

63450 Hanau

Tel.: 06181/257 847

Werte Fachhändler und Betreiber von Fachgeschäften,

diese Seite wurde geschaffen, damit Sie Ihren Laden oder Fachhandel unserer Leserschaft, und damit Ihrer Kundschaft vorstellen können.

Auf dieser Seite könnte Ihre Anzeige stehen!

Bitte fragen Sie uns nach der aktuellen Preisliste für gewerbliche Anzeigen, wir können Ihnen bestimmt ein attraktives Angebot machen.

Unicornus Anzeigenverwaltung

c/o Sebastian Urbach

Schubertstraße 8

61130 Nidderau

Tel.: 06187/21364

eMail: 100675.3555@compuserve.com

Private Kleinanzeigen

Biete

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!)

Haben Dir die Shannara-Romane gefallen? Leider gibt es kein Rollenspiel-System auf dieser Welt? Doch!

Dein PC läßt Dich jetzt die Welt von Shannara erleben. Rette als Jak Ohmsford zusammen mit Shella von Leah, Brendel dem Zwerg, Telsek dem Troll, Panamon Creel, Davio dem Elf und natürlich Allanon dem mächtigen Druiden die Rassen von Shannara vor Brona, dem bösen Druiden, der zurückgekehrt ist, um die Rassen zu vernichten.

PC-CD-Rom für DOS/Windows/Win95, komplett in SVGA mit über 3 Stunden Sprachausgabe und Animationen.

VB 60,- DM. Tel.: 06421/164705 (bitte nur abends).

Suche

Kelter-Bottich und/oder Weinpresse gesucht, möglichst antik oder nach hist. Vorbild gefertigt und funktionsfähig.

Hist. Weinstand A. Weckeiser, Tel.: 06421/164705

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.

Für Zuschriften benutzen Sie bitte die am Heftanfang befindliche Karte.

„Freude und Glückseligkeit in Flaschen“

[Anzeige]

historischer Weinverkauf und Lagerleben im Rabennest
für mittelalterliche Märkte und Feste

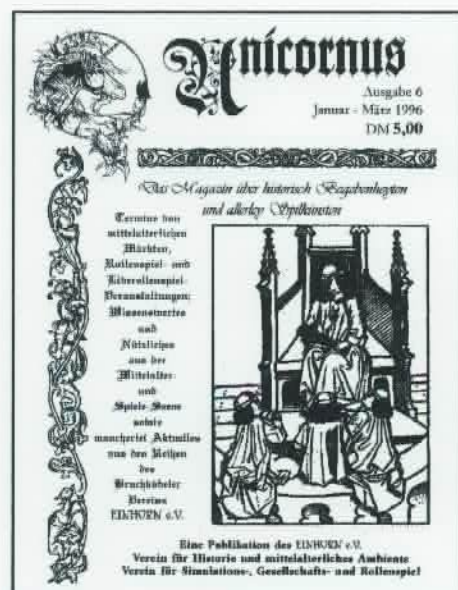
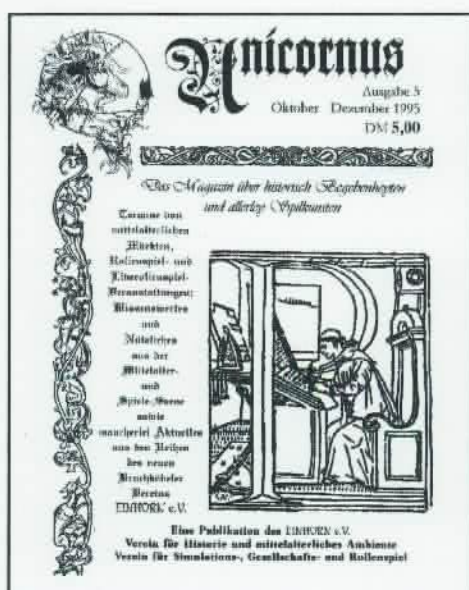


André Weckeiser
Kantstraße 10 / App. 20
35039 Marburg/Lahn
Tel.: 06421/164705

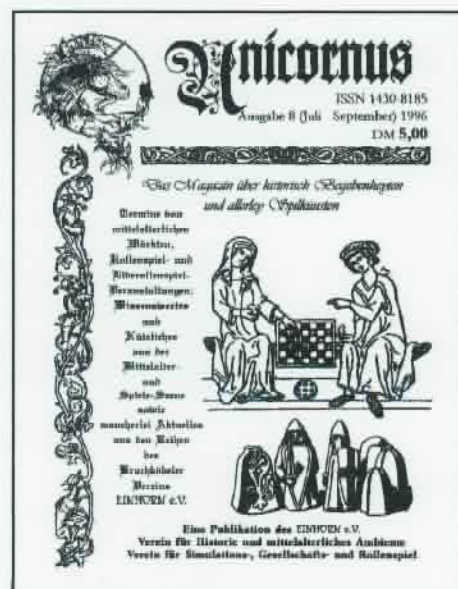
Anke und Wolfram Tröder
Lingscheider Hof 11
53902 Bad Münstereifel
Tel.: 02253/180296

Lager mit mehreren Zelten und Ausstattung.
Der Wein wird in altertümlichen
Apothekerflaschen dargeboten.

Nachbestell-Service



Bitte
benutzen Sie
die
am Heftende
angehängte
vorgefertigte
Bestellkarte
zum
Heraustrennen



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.

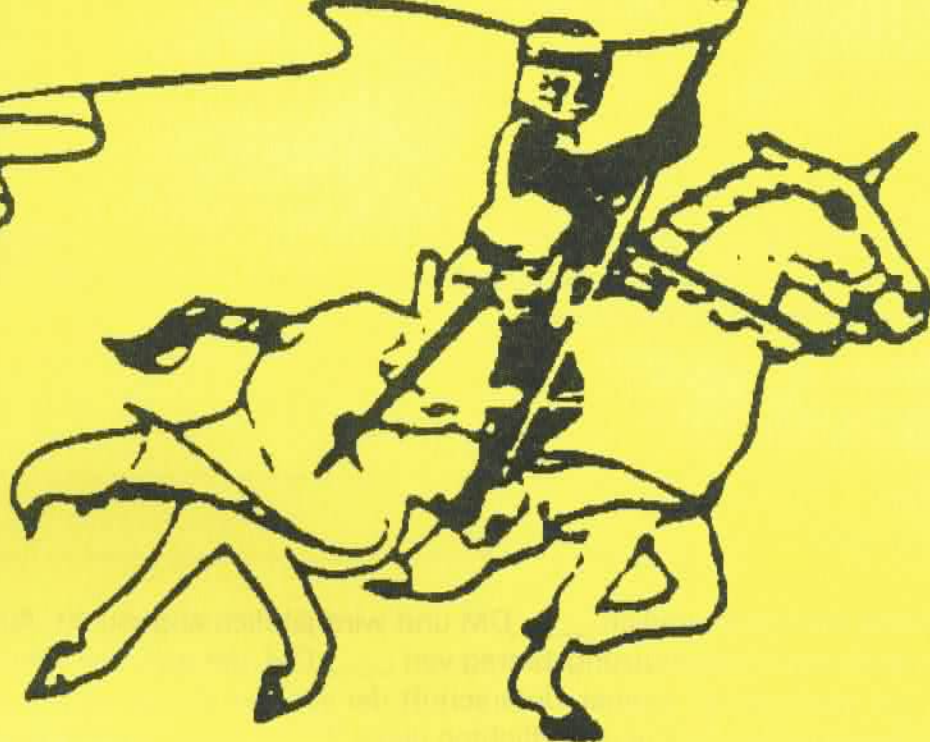
In der nächsten Ausgabe ...

Zwischen Mystik und Wirklichkeit:
Der Drache (1)

Deutschlands bekannter Fantasy-Autor
Wolfgang Hohlbein im Interview

Regelerweiterungen und -ergänzungen
für das DragonSys®-LARP-Regelwerk

**Die nächste Ausgabe erscheint
am 01.10.1996**



Quellenhinweise:

Titelbild, Seite 1 - „Schachspieler“ und „Schachfiguren“, nach Schultz, hof. Leben (aus: Otto Henne am Rhy; Geschichte des Rittertums),
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 - „Würfel“, Piper, 1993 (© by Piper),
Einhorn, Seite 20 - unbekannter Künstler der SCA (USA), 1995 (© by SCA, Inc.),

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.