



Veranstaltungstips und Termine für das ausgehende und neue Jahr

Deutschlands bekanntester Phantastik-Autor Wolfgang Hohlbein steht Rede und Antwort

> Der Drache reine Sagenfigur oder ausgestorbene Wirklichkeit?

\*Cistorisches und allerley phantastisch' Spilerey

# ... aus dem Inhalt

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Vorwort / Comic	
Veranstaltungsrückblick	4
	7
	9
	. 10
	. 11
Reihe: Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Der Drache (1)	. 12
Fortsetzungsgeschichte: Schattenland - Das Spiel der Meister (2)	. 14
	. 15
Artikel; Rammböcke im Live-Rollenspiel	
SpielZeit Regelerweiterungen zum DragonSys-Regelwerk	
Unicornus-Spezial: Interview mit Wolfgang Hohlbein	
, , , , ,	
Termine	. 27
	. 28
Musik im LARP; Das Charakter-Fallera (3)	
Marktplatz - Fachhändler in Ihrer Nähe	. 31
*	
Private Kleinanzeigen	
Nachbestell-Service	
Vorschau auf die nächste Ausgabe / Quellennachweis	
Anmeldeformular des EINHORN e.V.	

Die Redaktion ist unter folgenden Internet-Adressen erreichbar:

Redaktion Sebastian Bös Einhorn\_eV@compuserve.com

André Weckeiser

101601.1673@compuserve.com

100543.30@compuserve.com Sebastian Urbach 100675.3555@compuserve.com

Homepage im WorldWideWeb des Internet:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/Einhorn\_eV/welcome.htm

Unicornus ist eine Publikation der Arbeitsgemeinschaft Vereinszeitschrift des EIN-HORN 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 EIN-HORN c.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. Eine Verwendung von geschützten Warenzeichen in den Artikeln stellt keine Verletzung des Schutzes dar.

# Impressum

Herausgeber: EINHORN e.V.

Verein für Historie und mittelalterliches Ambiente Verein für Simulations-. Gesellschafts- und Rollenspiel i.A.d.V. Sebastian Bös

Chefredakteur:

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

André Weckeiser (aw)

Redaktion:

Sebastian Bös (sb)

Sebastian Urbach (su)

Diana Bambey (db)

weitere Mitarbeiter

dieser Ausgabe :

Wolfgang Haberl (wh)

Joachim Damm (joe)

Markus Rupprecht (mr)

Wolfram Troeder (wt)

Wilfried Kercher (wk)

Armin von Rebenstock (avr)

Lavout 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./Fax: (06421) 16 47 05

Preise:

5,00 DM,

für Vereinsmitglieder des EINHORN e.V. kostenlos

# Porwort

Es mußte ja so kommen! Erst wird jemand krank, dann springen zwei Redaktionsmitglieder ab und der neue Mitarbeiter ist noch nicht eingearbeitet. Geht ja noch, mag man meinen. Stimmt, bis dahin haben wir es ja auch irgendwie hinbekommen. Doch dann rückt der Redaktionsschluß in greifbare Nähe und die zugesagten Artikel sind nicht da! Toll, danke...! Dafür kamen andere und halfen kurzfristig aus der Not (Danke, Armin!!!). Schließlich gibt es noch Veranstaltungen, die betreut werden müssen und auf denen Artikel und Interviews entstehen, sozusagen in letzter Minute. Als man dann den Erscheinungstermin um eine Woche überschritten hat, denkt man sich 'Jetzt haben wir's fast geschafft', doch dann wird man krank und keiner hilft aus. Letztlich hat man dann auch noch seine "Hauptarbeit", die fordert dann auch mal etwas Zeit! Und zu guter Letzt sagt die überlastete Festplatte unangemeldet "Ich mag nicht mehr". An diesem Punkt brach bei uns schließlich alles zusammen.

Aber was hilft es? Die Leser wollen die Zeitung und haben oft schon im voraus bezahlt. Also ran und alles fertig machen. Jetzt, nach einem Monat und circa drei Wochen sitze ich hier und schreibe das Vorwort, das bei uns immer an letzter Stelle der Arbeitskette steht. Wenn uns jetzt nicht der Himmel auf den Kopf fällt (Die spinnen, die Römer!), dann ist sie in ein paar Tagen fertig. Ich auch!

Wieder einmal bietet unsere Vereinszeitschrift ein anschauliches Beispiel, wie wenig lohnend Vereinsarbeit sein kann, wenn man sie direkt mit kommerzieller Arbeit vergleicht. Aber das wollen wir nicht, schließlich sind wir doch irgendwo noch Idealisten. Anders könnte man wohl Vereinsarbeit über Jahre nicht durchstehen.

Und so haben wir ein hartes Jahr Unicornus geschafft, denn mit dieser Ausgabe sind wir sozusagen im zweiten Jahr, wenn man die Vorgängerzeitschrift nicht mitzählt. Und wir werden nicht aufgeben und in Zukunft mehr Pünktlichkeit geloben (ein frommer Wunsch!).

In diesem Sinne

Euer Andre



# Veranstaltungsrückblick

Auch diesmal müssen wir herzlich bei allen bedanken, die uns so zahlreich mit Markt- und Conkritiken überschüttet haben. Dadurch haben wir die Möglichkeit, nicht immer unsere Meinung zu präsentieren, sondern auch mal die zu Wort kommen zu lassen, die selbst ganz "normaler" Besucher dieser Veranstaltung sind und die Probleme sozusagen "von der Basis" schildern. Viel Spaß!

# Baumdrachen-Con in der Mühle Wissel (LARD)

Silvester 1995/1996

Veranstalter: Yggdrasil n.e.V.

Spielleitung: gut NSC'S: zu wenig, gut Anzahl Spieler: ca. 30 Anzahl NSCs: 9 Preis: 222,- DM

Wetter: Kalt, glatt, wenig Schnee

Leistung: Unterbringung mit Vollverpflegung

Gesamturteil: nett

Note: 3

Die Unterbringung erfolgte in einer kleinen Mühle am Rand eines größeren Dorfes. Das Ambiente war in Ordnung, aber nichts besonderes, da man mitten im Dorf lag und nur wenig Freiraum hatte. Das Regelsystem war in Ordnung, irgend ein Mischmasch, der fast alles zuließ, wenn es im Rahmen blieb. Die Mühle bestand aus einem großen Raum zum Aufenthalt und vier kleinen mit Schlafräumen im Erdgeschoß. Die beiden oberen Stockwerke bestanden je aus einem Raum. Die Verpflegung war reichhaltig und sehr gut. Getränke aller Art waren vorhanden.

Der Con entpuppte sich binnen kurzem als reiner Magier-Con, was mich als Söldner sehr störte. Die anderen reinen Kämpfer unterstützten meine Meinung und nach ein oder zwei Tagen wechselten wir uns mit den Monsterrollen ab. Viele nette Leute und eine Bombenstimmung haben mich trotzdem ein nettes Silvester erleben lassen. Trotzdem wäre ich hier als Magier nützlicher gewesen.

#### Doch nun der Charakter:

"Zur Jahreswende erreichte ich eine kleine Gastwirtschaft in einer Mühle, die von Nebeln umgeben waren. Zu meinem Schrecken konnten wir hier nicht mehr weg. Die Magier stürzten sich umgehend ins Geschehen, nur kümmerten sie sich nicht um die Mühle. Einer legte seine Großmeisterprüfung ab, es kam zu einer Wiederbelebung, eine Bardin entdeckte ihre Magie u.s.w. Am letzten Abend dann begab man sich zu

einem 'Wir knacken den Zauber'-Ritual, an dem alle teilnahmen. Aber hier greife ich vor. Am ersten Abend stolperte eine Nymphe in die Mühle und brach zusammen. Bei dem Versuch, ihr zu helfen, wurde mein Druidenzauberstab zerstört. Dafür erhielt ich später von ihr einen Juwel, den ein Dämon mit Namen Axt als Fokus benutzt hatte, um einen Wald zu zerstören. Zu diesem Zeitpunkt konnte ich damit aber nichts anfangen und legte das Ding weg, um ihn später gegen etwas nützliches zu vertauschen. Die nächsten Tage waren von Langeweile erfüllt, ich brachte meine Ausrüstung in Ordnung, trainierte mit Freunden, warf die gelegentlichen Monster aus der Kneipe und lernte Schneidern, da ich nichts besseres zu tun hatte. Schließlich erschien der Tod, der uns zu einem kleinen Gefecht untereinander zwingen wollte. Wir verarschten ihn nach Strich und Faden und lieferten uns ein Scheingefecht, das sich gewaschen hatte.

Während eines dieser Rituale ließ ich mich von einer blöden Elfe namens Shea (Sheba für Eingeweihte) als Ritualwache anheuern. Ich bewachte eine Tür, Sheba und ihre fünf Leute eine andere. Um es kurz zu machen: Zwei Vampire kamen zu Shebas Tür rein, einer marschierte durch den ganzen Saal, paralysierte mich und biß zu. Als ich wieder zu mir kam, begab ich mich durch den Saal, ergriff ein magisches Schwert und eine Axt und erklärte dem Vampir schlagkräftig, daß ich ein solches Verhalten nicht tolerieren konnte. Dummerweise hielt der Kerl das aus und versteinerte mich erstmal. Sheba quengelte solange, bis der Vampir mich erlöste und umgehend mit meinen überaus schlagkräftigen Argumenten erneut konfrontiert wurde. Eine Versteinerung später: Sheba versicherte dem Vampir, daß, wenn er mich entsteinerte, ich aufhören würde, auf ihn einzuschlagen. Das stimmte. Als der Zauber aufgehoben wurde, riß ich Shebas Diener einen Pflock aus dem Gürtel und trieb ihn durch sein Herz in die Wand. Dummerweise unterließen es meine Leidensgenossen, sich um die Vampirin zu kümmern und als ich samt Pflock versteinert aus dem Vampir gezogen wurde, fühlte ich eine leichte Wut auf die selbige. Als der Vampir dann aus der Kneipe ging, erlöste man mich zum dritten Mal und ich ließ meine geringschätzige Meinung über eine gewisse Elfe hö-

Einige magische Rituale später kam der letzte Abend in der Mühle, der uns das 'Wir knacken den Fluch'-Ritual bescherte. Um es kurz zu machen: Wir knackten den Fluch, bekamen eine gewisse tiefe Freundschaft zueinander verpaßt und
seitdem bin ich jederzeit in der Lage, wenn ich 12 Stunden in
eine Richtung gehe und zur Mühle will, zu ihr zu kommen
und das Ding setzt mich 12 Stunden später bei meinem nächsten Ziel ab. Sehr nützlich, wenn man mal gerade quer durch
die Welt reisen muß. Ich muß aber sagen, daß ich nichts von
solchem Transport halte. Wo ist da noch das Abenteuer? Der
Stein des Dämonen ist übrigens längst wieder vertauscht."

#### Endkommentar:

Der Charakter kann jetzt schneidern, ist gegen den Spruch 'Versteinern' immun und hat eine tolle Reisemöglichkeit. Ich habe eine Menge neue Freunde gewonnen und ein harmonisches Silvester verbracht. Wenn ich hörte, wie einige andere Leute ihr Silvester verbrachten, habe ich noch Glück gehabt. Soliciste soll schrecklich gewesen sein.

(Originalton NSC: "Ich hatte ein achtel Bett!")
Trotzdem werde ich es nächstes Silvester vermutlich
woanders versuchen.



# Enchante-Con 7 in Meudelfitz (LARD)

10.4. - 14.4.96

Veranstalter: Ingo Kreter

SL: sehr gut

NSCs: mäßig bis gut Spieleranzahl: ca. 70 NSC-Anzahl: 34 Preis: 200,- DM

Leistung: Unterbringung mit Vollverpflegung

Gesamturteil: Netter Con, guter Durchschnitt, nichts be-

sonderes. Note: 2-

Meudelfitz - auch Meuchelfix genannt - ist ein kleines Jugenddorf mit Holzhäusern ohne Heizung, aber funktionierenden
warmen Duschen, was alle, die mit mir vom Adventure
Mysteria kamen, sehr zu schätzen wußten. Die Unterbringung war stilvoll und das Larp gut durchgeplant. Obwohl wir
spät kamen, erhielten wir den gebuchten Hüttenplatz und
keinen Zeltplatz. Das Wetter war kühl mit leichtem Schneefall. Da ich aber vom einwöchigen Adventure Mysteria (siehe
Bericht in Unicornus 8/96, Anm. d. Red.) kam, wo wir in
Zelten untergebracht waren, hatte ich damit keine Probleme.
Die Verpflegung stellte sich als durchschnittlich, aber anständig heraus. Für jemanden, dem man einige Tage mit den

Kochkünsten Fred Schwohls in den Ohren gelegen hatte, eine herbe Enttäuschung. Bitte versteht mich nicht falsch. Das Essen war wirklich in Ordnung, aber nicht das, was ich erwartet hatte. Der Plot war einfach, aber tödlich: Magische Pest und Werwölfe, die irgendwie aus "Werewolf the Apokalypse" zu kommen schienen. Des weiteren noch kleinere Plotteile aus früheren Enchante-Cons. Ohne meinen Freund Malkavias hätten wir es wohl nicht geschafft. Die NSCs taten mir wirklich leid, da sie in Zelten übernachten mußten. Eine rechte Stimmung wollte einfach nicht aufkommen, da auch die Taverne zum Pesthaus erklärt worden war und man sich wirklich ständig anstecken konnte. Ich trieb die Paranoia meines Charakters soweit, daß ich am ersten Abend nichts zu mir nahm, das ich nicht selbst mitgebracht hatte.

#### Nun der Charakter:

(avr)

"Ich gelangte in ein kleines Dorf, das von einer geheimnisvollen magischen Krankheit ausgelöscht worden war.

Zu meiner großen Freude befand sich unter den Anwesenden ein Gefährte aus der Mühle (siehe Bericht zum Baumdrachen-Con in dieser Ausgabe. Anm. d. Red.); Malkavias, der Wolfsschamane. Wir fanden binnen kurzem heraus, daß die Krankheit durch drei magische Steine ausgelöst worden war. Diese hatte irgendein dämlicher Zauberkundiger im Wald vergraben.

Ein Pack Werwölfe bzw. Wolfswesen war unsere einzige Chance, die Kugeln zu finden, bevor uns die Krankheit ebenfalls hinweg raffte. Die Wolvics legten sich jedoch sofort mit ihnen an und verloren glorreich. Nur Borg überlebte und er forderte den Leitwolf zum Duell heraus. Wohin auch immer wahre Krieger nach ihrem Tode gehen, diesen Helden ist dort ein Platz sicher. Nach der Auslöschung der Wolvics gelang es Malkie, die Wölfe auf unsere Seite zu ziehen. Die nächsten Tage waren durchzogen von Ghoulangriffen, immer heftigeren Ausbrüchen der Krankheit, die von den Zauberkundigen einigermaßen in Schach gehalten wurde und der Suche nach diesen Kugeln. Nach einem Ausflug in die Geisterwelt bekam Malkie endlich heraus, wo die Kugeln lagen. In einer gemeinsamen Anstrengung gelang deren Bergung. Insgesamt verstarben noch drei weitere Abenteurer an der Pest und einer opferte sich, um den Tod zu begleiten, der für jede Kugel einen Träger forderte. Die anderen Träger waren die Ghoulkönigin und ein schwarzer Ritter. Beides Teile einer unglücklichen Liebesgeschichte, in der die Kugeln angeblich einen wichtigen Teil bildeten.

Ich hatte Glück, denn meine Freundschaft zu Malkavias und einem Zauberkundigen namens Dankwart rettete mein Leben. Letztlich tanzten wir mit den Wolfwesen ein Ritual und liefen durch die Nacht. Wieso das die Erde reinigte, werde ich wohl nie verstehen.

Im Verlauf dieser Tage mußten wir noch die Seelen zweier

Wikinger nach Wallhall schicken, diese waren in unfairer Schlacht gefallen und suchten nun nach einem Weg nach Wallhall. Da sie um 6.00 Uhr morgens kamen, war es uns eine Freude und ein Bedürfnis, ihre verdammten Ärsche nach Wallhall zu treten. Leider entlud sich bei dem Gefecht mein Flammenschwert, so daß der Kerl wohl mit angesengtem Hosenboden nach Wallhall kam. Aber die Walküren holten die Kerle und wir hatten unsere Ruhe.

Eine Rattenplage machte uns schwer zu schaffen und selbst eine Rattenfängerin konnte das Problem nicht zu unserer Zufriedenheit lösen.

Des weiteren brachte mich meine große Klappe in einen Konflikt mit einer Zigeunerfamilie, die man mal zurechtstutzen sollte, was ich vielleicht auch tue, wenn die mir wieder begegnen.

Ein weiterer interessanter Punkt waren die Magiergilde des Wohlstandes, wo man alles für einen gewissen Obolus bekommen konnte, schade nur, daß mein Geldbeutel in der Mühle lag. Da ich aber die Dorffinanzen hinsichtlich des Nahrungsnachschubs verwaltete, ließ ich von diesen Magiern zu einem unverschämten Preis Nahrungsmittel herbei teleportieren.

Insgesamt bin ich froh, daß ich diesen Teil meiner Reisen unbeschadet überstand. Die uns später untersuchenden Heiler der Drakonier haben uns bestätigt, daß wir völlig gesund sind und die Krankheit vollständig besiegt wurde."

Endkommentar: Wenn man aber hört, wie toll die vorherigen Enchante-Cons gewesen sein sollen, war ich doch ein wenig enttäuscht.

Den Vogel schossen einige NSCs ab, die in der letzten Nacht, als alles eigentlich vorbei war, anscheinend betrunken in unser Zimmer eindrangen und versuchten, eine Charaktergeschichte mit den Zigeunern noch zu beenden. Unserer Meinung nach Scheiße, da ich erstens in den ersten Sekunden drei Kopftreffer kassierte, davon einer aufs Auge und zweitens man dem Fahrer, der am nächsten Tag von hinter Hamburg nach Frankfurt muß, doch etwas Schlaf gönnen sollte. Die Herrschaften gingen nach sofortigem 'Stopp' (mein Auge) auch wieder, nicht ohne kurz im 'Stopp' meinen Helm und eine Waffe zu dieben, die ich am nächsten Tag in der Taverne wiederfand. Da nichts passiert war, fand ich es übrigens unnötig, deshalb an die Spielleitung heranzutreten. Auf Ingos Mist ist das jedenfalls nicht gewachsen.

Ich werde übrigens nicht noch einmal für ein Enchante-Con bis nach Hamburg fahren, das ist mir dann nach dem auf Enchante 7 erlebten doch zu weit.

Die Gesamtnote 2- aufgrund der Mängel in Hinsicht auf Essen, Plotdünne und Stimmung. (avr)



# Vinland-Con auf der Starkenburg in Heppenheim (LARP)

6.6. - 9.6.1996

Veranstalter: Die Schatzkammer, Köln

NSCs: sehr gut Spielleitung: gut Anzahl Spieler: 90

Anzahl NSCs: 60 Überbelegung: 15

Wetter: Heiß Preis: 215,- DM

Leistung: Vollpension in einer Jugendherberge und Bankett

Gesamturteil: Empfehlenswert

Note: 2

Ein schöner und gut organisierter Con. Die Überbelegung machte sich dadurch bemerkbar, daß einige Notbetten aufgestellt wurden. Des weiteren mußten einige Leute mehrmals umziehen, was bei einigen zu einem gewissen Unmut führte. Entstanden war diese Überlegung durch Leute, die sich entweder zu spät oder gar nicht angemeldet hatten.

Auf der Burg war ein hervorragendes Ambiente erzeugt worden. Ein Markt, ein Teezelt und eine Schneiderin erfreuten außer Fabians Waffenstand die Gäste. Die Preise in der Taverne waren in Ordnung. Die Verpflegung war gut, das Festbankett war ausgezeichnet und reichhaltig.

Am Haupteingang der Burg hatte man mittels Kartonagen und Holz ein hervorragendes Burgtor aufgebaut, genauso am Hintereingang.

Der Plot wurde übrigens, um stimmig zu bleiben, von der Spielleitung jede Nacht adaptiert und weitererstellt. Das Ergebnis war ein komplizierter vielschichtiger Plot, durch den weder Spieler noch NSCs völlig durchblickten. Trotzdem oder gerade deswegen war gutes Rollenspiel und Interaktion leicht möglich. Das einzig große Manko war das Regelsystem, das nach dem Prinzip "was du kannst, kannst du" funktionierte (nennt sich 'Real Fantasy', Anm. d. Red.).

Daß es mich leicht verärgerte, daß man meinen ca. 400 Punkte Söldner mit 49 Con-Tagen auf 0 Punkte zusammenstrich, kann man sich denken. Die Magier hingegen hatten wieder einmal die freie Auswahl aus der breiten Spruchpalette.

So, ab hier spricht der Charakter:

"Als nächstes verschlug es mich nach Vinland. Hier war ein großes Fest angesagt, da die Vinländer ihre Nachbarn, die Voltarier besiegt hatten.

Pustekuchen, die Vinländer hatten verloren, da ihre Gegner Untote in Massen eingesetzt hatten. Dies erfuhr ich von einem Boten, der aber erst mittels eines Pilzsudes aus einem Koma erweckt werden mußte. Die Pilze dafür mußten wir vom Pilzkönig holen. Dieser gab sie erst heraus, als wir einigen Kobolden den Marsch geblasen hatten. Kaum hatten wir von der Bedrohung erfahren, als uns die Voltarier schon angriffen. Hierzu sprengten sie das Burgtor und die Hintertür in die Luft. Wir warfen sie umgehend wieder hinaus.

Die Burg war von einem Fluch befallen und die Bewohner wurden jede Nacht zu Untoten, die über die anderen Bewohner herfielen.

Dies begründete sich darauf, daß der letzte Herrscher der Burg von dem Ahnen des derzeitigen erschlagen und vom Turm geworfen worden war (nicht unbedingt in der Reihenfolge).

Wir begannen unsere Nachforschungen. Um es kurz zu machen: Wir brauchten drei Artefakte, die böse Seite auch. Dies
war auf zwölf Steintafeln vermerkt, die erst mal gefunden
und übersetzt werden wollten. Zwei von den blöden Dingern
entdeckte bzw. beschaffte ich (mit einigen Freunden zusammen). Beide Seiten bekamen ihre Artefakte zusammen und
ein gewaltiger Kampf hob an. Wir verloren und waren gezwungen, uns zu ergeben. Doch das Eingreifen von Baumwesen (die Kobolde, die Königin der Waldelfen samt Gefolge sowie ein Druide und der Pilzkönig samt Untertanen) rettete einige von uns vor dem Verlust unserer Seelen. Ich war
einer der Glücklichen. Da, als meine Rüstung zerhauen und

ich wieder geheilt worden war, ich kurz nach oben geeilt war, um meine Ersatzrüstung anzulegen, kam ich zum Seelen verlieren etwas zu spät. Der Endgegner war ein Dämon, dessen Name mir entfallen ist (Die Maske war aber das Beste, das ich seit langem gesehen habe. Habt ihr den Film 'Legende' gesehen? Der Kampf an sich war toll und es bewies sich mal wieder, daß Helden keine Stellung halten können!).

Da ich mir mit meiner großen Klappe einige Feinde, namentlich; den Waffenmeister der Burg, gemacht habe, wurde ich trotz des 'Sieges' des Landes verwiesen. Eins sage ich Euch, für die kämpfe ich nicht mehr!

Des weiteren hatte ich einige interessante Begegnungen mit den Baumwesen. Ich hasse Blätter an den Ohren! Ich befreundete mich mit einem Paladin namens Kalidor, rettete nebenbei sein Leben, kleidete mich neu ein und gewann mal wieder beim Würfeln. Ach ja, die Räuber im Wald nicht zu vergessen."

#### Endkommentar:

Obwohl ich aufgrund der Hitze kaum außerhalb der Burg war (bei Räuber nie ohne Platte und die war zu warm), bekam ich vom Plot relativ viel mit und habe mich gut amüsiert. Der Con war sein Geld wert. Zu Vinland 2 werde ich vermutlich wieder hingehen. Aber dann nur als Magier, da darf man wenigstens seine Contage verwerten. (avr)



[Anzeige]

# Sven's Tiffany-Studic

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

# Mittelalterlicher Markt auf der Jugendburg Hohensolms (MAM)

27.07.-28.07.96

Es ist nicht immer einfach, einen Erstlings-Markt zu etablieren. Sicherlich, man sollte sich schon ein örtliches Umfeld aussuchen, wo in der Nähe keine oder noch keine Mittelalterlichen Märkte stattgefunden haben. Somit war die Jugendburg als Veranstaltungsort gut gewählt.

Die Burg hatte in der Vergangenheit schon die verschiedensten Arten von Veranstaltungen erlebt. Als Jugendburg konzipiert fanden sich dort schon Jugendgruppen zusammen, Schulklassen, Seminare und nicht zuletzt die Live-Rollenspieler.

Der Veranstalter, der selbst schon Live-Rollenspiele auf der Burg veranstaltet hat, konnte seine guten Verbindungen zur Burgleitung nutzen, um einen neuen Markt auf die Beine zu stellen.

Das Wetter war günstig (sehr heiß), die Händler und Gruppen waren doch reichlicher als erwartet gekommen, somit waren alle Voraussetzungen bestens.

Doch eines fehlte: Die Besucher!

Schon am späten Samstag zeichnete sich ab, daß der Markt äußerst schlecht besucht war. Man könnte dies auf die Tatsache eines Erstlingsmarktes schieben, doch hat man da schon besser besuchte Erstlingsmärkte erlebt. Ob es an eventuell fehlender Werbung lag, kann ich nicht beurteilen. Es könnte schließlich auch an der örtlichen Lage gelegen haben, denn die Burg liegt mitten in der 'Provinz' zwischen Wetzlar und Limburg.

Am Sonntag war der Andrang dann doch besser, die Besucher kamen zahlreich. Doch man merkte den meisten an, daß sie mit einem mittelalterlichen Markt bisher wenig zu tun hatten, denn man kam sich als Händler vor wie im Zoo. Die Besucher standen in der Regel ein bis zwei Meter von den Ständen entfernt und schauten etwas verwundert auf die dargebotenen Waren und die dazu gehörigen Händler. Auf stilvolles Marktgebären und Feilbieten ("Kommt und sehet, probieret und ...") machten sich die meisten schüchtern lächelnd schnell davon. Von allen Händlern war durchweg zu hören, sie hätten bisher noch nie eine so scheue Kundschaft gehabt. Nun ja, vielleicht wird es nächstes Jahr besser. Die Burg ist zumindest ideal für einen Mittelaltermarkt, die Burgleiter haben gut mitgeholfen und unterstützt, als Händler mußte man wenig mit irgend welchen Widrigkeiten wie Parkplatz, Unterbringung, Feuerstellengenehmigung o.ä. kämpfen; es war alles gut organisiert. Wenn sich die Besucher nun noch an das "Mittelalterliche" gewöhnen, kann es sich zu einer schönen Veranstaltung entwickeln.



# Wikingertage in Schleswig (MAM)

3.8. - 4.8.1996

Die Wikingertage finden nur alle 2 Jahre statt, dementsprechend sind wir mit einer ziemlich hohen Erwartungshaltung nach Schleswig gefahren. In der Vorankündigung hatten wir gelesen, daß die ganzen Königswiesen (Festgelände direkt an der Schlei) mit Zelten und Wikingern belebt seien. Aber was für eine Enttäuschung, als wir morgens um 9.00 Uhr nach durchfahrener Nacht dort ankamen: Am einen Ende des Festgeländes stand die Bühne für Livemusik (unter anderem Torfrock; war wirklich einer der Highlights des Wochenendes, wenn auch nicht ganz "mittelalterlich") und am anderen Ende ganz vereinzelt zwei Wikingerzelte. Auf dem Weg quer über das Gelände sahen wir Bierzelte, Hot-Dog-Buden, andere Freßstände und dann die Krönung: ein mobiles Fotolabor im LKW.

Dahinter befand sich das "Wikingerlager", wo wir auch freundlich empfangen wurden. Aber auf die Frage, ob und wenn ja, wo wir unser Zelt aufbauen könnten, wurde uns gesagt: "Derjenige, der dies entscheidet, kommt erst gegen Mittag". Also sind wir erst mal in die Stadt gegangen zum Frühstücken und Bummeln (Falls ihr mal da hochkommt, schaut Euch Schleswig anl). Mittags kamen wir dann wieder, aber der entscheidende Mensch war noch nicht da. Nach längerer Wartezeit und freundlichen Vermittlungsversuchen der Anwesenden kam dann ein Lichtblick: Neben dem eigentlichen Wikingerlager gab es eine Wiese des Jugendzentrums mit Zelten und vielleicht könnten wir ja da aufbauen. Doch dann die Absage: "Ihr seid nicht angemeldet, also haben wir kein Platz für euch!" (Am nächsten Morgen stellte sich heraus, daß nur 6 Zelte dort standen, also mehr als genug Platz). Tja, dann, "Wer uns nicht haben will ...". Wir haben daher die Schleiseite gewechselt und uns auf dem Campingplatz in Haddeby häuslich niedergelassen. Getroffen haben wir jede Menge anderer "Wikinger" aus ganz Deutschland und so doch noch einen sehr spaßigen Freitagabend in feuchtfröhlicher Runde erlebt.

Samstag morgen haben wir uns dann auf den Weg zum Festgelände gemacht, und zwar per Boot quer über die Schlei. Das war dann wirklich ein Erlebnis: Auf der Schlei kreuzten nämlich 3 Nachbauten von Wikingerschiffen, und das direkt vor unserer Nase, toll!

Auch auf den Königswiesen hatte sich einiges getan. Inzwischen formierten sich im großzügigen Rundgang etwa 35-40 Wikingerzelte mit unterschiedlicher Ausstattung. Es gab ein Ponzlager für die Reiterdemonstration, Runenhauer, Schmuckhersteller, Harnmacher, Holzmöbelschnitzerei und weitere Darstellungen diverser Handwerkskünste. Schwierig war es allerdings, etwas käuflich zu erwerben (meist Ausstellungsstücke) oder ins Gespräch zu kommen (ein Lager um des lagerns willen). Leider hatte das ganze einen weiteren Haken: Die Touris wurden durch ein Seil von den Zelten getrennt (eigentlich fehlten nur noch Schilder mit der Aufschrift "Füttern verboten"). Also keine Spur von "erlebbarem Mittelalter", wie wir das gewöhnt sind und immer wieder versuchen zu zeigen.

Über den Rest der Veranstaltung läßt sich nicht mehr viel berichten. Etwa 10 Händler standen in einer Reihe links neben der Bühne und verkauften "Wikingerramsch" in billigen Plastikzelten, quer über die Wiese standen Bierinseln, eine Kletterwand und einiges an Kinderbelustigung verteilt.

Leider kann ich die Wikingertage in Schleswig nur als abschreckendes Beispiel im Bereich Mittelaltermärkte empfehlen. Für die Wikinger im Lager, die aus Dänemark, Schweden, England und Deutschland kamen, tut es mir leid, daß ihre Mühe und ihr Engagement in dieser Kirmesstimmung unterging.

Abschließend kann ich nur sagen: Für die Stadt Schleswig, die doch die Wikingervergangenheit in Deutschland hat, ein absolutes Armutszeugnis! (joe)



# Heroica-Con auf dem Jugendzeltplatz (Delle (LARP)

6.8. - 11.8.1996

Veranstalter: Sigmar Bauer Spielleitung: zufriedenstellend Anzahl Spieler: unbekannt Anzahl NSCs: unbekannt Wetter: Heiß, schwül, gewittrig

Preis: 120,- DM

Leistung: Unterbringung in Zelten, eine warme Mahlzeit täg-

lich.

Gesamturteil: langweilig

Note: 4

Heroica war ein langweiliger und weit unter dem derzeitigen Durchschnitt liegender Con. Die Unterbringung erfolgte entweder in eigenen Zelten oder großen Gruppenzelten. Diese waren jeweils randvoll und teilweise an den Seiten offen. Ich selbst hatte mein eigenes Zelt und somit Ruhe. Die Spielleitung selbst war zufriedenstellend und auch gut ausgerüstet, da mittels Funk jeder Spielleiter den jeweils anderen erreichen konnte.

An NSCs schien großer Mangel zu herrschen, da Angriffe

oder Aktionen nur bei Dunkelheit oder im Wald stattfanden. Ich gebe zu, daß ich nur im Lager herumhing, aber das entsprach meinem Charakter. Ein Gepanzerter geht nicht in den Wald scouten, wenn dieser voller Gegner steckt. Ambiente oder Stimmung kamen nicht auf. Es gab bis auf die letzten zwei Tage keine Taverne. Das Fehlen eines zentralen Sammelpunktes und die zwangsläufige Gruppenbildung durch Einheiten verhinderten einfach das Aufkommen einer Stimmung. Die warme Mahlzeit täglich entpuppte sich als Eintopf mit Wurst und Brot, nichts besonderes, aber in Ordnung. Trotzdem sprach ich lieber der eigenen Verpflegung zu.

Das Gelände war schön und weitläufig. Direkt neben dem Lager befanden sich zwei freie Flächen, die zu Feldschlachten geradezu einluden. Viel Wald und ein abseits gelegenes NSC-Lager rundeten das Bild ab.

#### Doch nun der Charakter:

"Wulfrik, ein alter Freund und Söldnerführer hatte mir einen Posten in seiner neuen Einheit angeboten und ich nahm an. Wir sammelten uns, um einem König, dessen Namen ich vergessen habe, wieder zu seinem Reich zu verhelfen. Dies war von einem Gegenspieler überrannt worden. Zu unserer Gruppe gehörten zwei Tempuskrieger, Pater Gregor, ein Paladin, Wulfrik der Söldner, ein Zwerg und ich. Weitere Krieger und Heiler heuerte Wulfrik noch an, aber wir schwer Gepanzerten bildeten die Kerntruppe. Die uns zugeteilten Skorpione waren eine wirkliche Bereicherung, Für Kurzweil und Ablenkung sorgte eine Marketendertruppe, die uns exklusiv zur Verfügung stand. Ich errichtete ein Katapult mit Namen 'Mathilda', was das ganze Lager sehr belustigte. Als wir in der nächsten Nacht einen Orktrupp zusammenschossen, lachten sie nicht mehr. Die Tage vergingen mit Warten, die Nächte mit Kämpfen, da unsere Gegner prinzipiell nur bei Nacht angriffen oder sich im Wald herumtrieben und unsere Späher langsam aufrieben. Einige Waldwesen mischten fleißig mit und töteten alles, was ihnen begegnete. Nach sechs Tagen stellte sich uns der Feind zu einer Feldschlacht und wurde von uns unter einigen Verlusten vernichtet. Insgesamt gingen unsere Gegner mit erschreckender Rücksichtslosigkeit vor, da sie sogar Parlamentäre töteten. Der einzige weitere wichtige Punkt ist der Tod meines alten Freundes Aaron, welcher von einigen Geistern ins Totenreich geholt wurde. Aus seinem Erbe floß mir ein heiliger Streitkolben zu, der nur bei Untoten Schaden macht."

#### Endkommentar:

Für ein sechs-Tage-Con hat der Charakter sehr wenig zu erzählen, aber viel mehr gab es nicht. Unser Lager hatte zwar zeitweise seinen Spaß, aber insgesamt hat es sich nicht gelohnt. Auch gingen die NSCs teilweise zu großzügig mit ih-

ren Todesstößen um. Auch aus dem Gelände hätte man viel mehr machen können.

Das einzig Positive war die gut organisierte SL und NSC-Magier, die in der Endschlacht Komponenten benutzten. Auch diese Endschlacht fand bei Dunkelheit statt, was zu einigen Stoppbefehlen führte. (avr)



# WDS Euro-Con '96 in Hanau (CON)

23.08.-25.08.96

Schon Monate vorher wurde diese Con in vielen Fachzeitschriften und Spieleläden angekündigt als DAS Ereignis der Conszene 1996. Allein der Name 'Euro-Con' sollte zeigen, welche Größenordnung man sich seitens des Veranstalters 'Welt der Spiele GmbH' vorgestellt hatte. So war auch der Veranstaltungsort ein anderer als in den Jahren zuvor, der laut Ankündigung zu klein geworden ist und so bevölkerte man diesmal die August-Schärttner-Halle in Hanau. Ein kluge Wahl, wie sich später zeigen sollte, denn die Halle verfügte über einige Highlights, die man in anderen Stadt- und Mehrzweckhallen vergeblich sucht. Zum Beispiel waren die Lichtverhältnisse in der Halle optimal, da sie über große Oberlichter (Fensterreihen) verfügte, die tagsüber eine Beleuchtung mit künstlichem Licht nicht nötig machte. Außerdem war die Dachkonstruktion freitragend, was für die Besucher bedeutete, daß keine störenden Säulen im Weg standen, wenn man durch die Halle wanderte.

Die Händler, die gekommen waren, hatten auch ausreichend Platz für ihre Stände und waren im vorderen Bereich geschickt und überhaupt nicht störend plaziert.

Trotz aller örtlichen Vorzüge gab es aber gravierende organisatorische Mängel. Die Halle verfügte zwar über ein leistungsstarkes Heizungs- und Belüftungssystem, doch hatte der Veranstalter wohl bei der Bestellung der Halle die Nutzung dieser Anlage nicht mit beantragt. Da es nun am ersten Tag unerträglich heiß draußen war und man sinnvollerweise auch noch die Fenster der Halle öffnete (man wollte durchlüften, statt dessen kam die warme Luft von draußen herein), wurde es in der Halle so stickig, daß der Rettungsdienst, der vor Ort war, beinahe die Veranstaltung geschlossen hätte. Die Tatsache, daß es abends wieder kühler wurde und auch am Samstag kühler blieb, konnte dies abwenden. Der Sonntag war zwar wieder heiß, doch wollte man dann so kurz vor Schluß wohl auch keine so gewaltigen Maßnahmen mehr ergreifen, da die meisten Besucher, vor allem die von weit her, bereits am Sonntag mittag abreisten.

Das Rahmenprogramm kann man als durchschnittlich beschreiben, also die üblichen Magic-Wettbewerbe, ZinnfigurenWorkshops, Spieleversteigerungen und diverse Kleinigkeiten. Nichts neues also. Die Ehrengäste waren mit Wolfgang Hohlbein (siehe Interview in dieser Ausgabe, Anm. d. Red.), Susi Michels (DSA-Autorin) und Berhard Hennen (Schriftsteller und DSA-Autor) recht geschickt gewählt, es wurde aber kein großer Trubel um sie gemacht, was für diese vielleicht auch ganz angenehm war.

Alles in allem doch eine gelungene Veranstaltung, sieht man mal von dem Frischluft-Problem ab. Es wäre schön, wenn die Euro-Con in der August-Schärttner-Halle in Hanau seinen alljährlichen Platz gefunden hat. (aw)



# Mittelalterliches Burgfest auf Burg Gräfenstein/Pfalz (MAM)

31.08,-01.09.96

Ein mittelalterlicher Markt in der Pfalz? Diese Frage schießt wohl manchem durch den Kopf, der schon seit einigen Jahren mittelalterliche Märkte besucht. Genau deshalb beschlossen auch die Veranstalter des Burgfestes, die Gräfensteiner Burgfreunde und die Gemeinde Merzalben, dieses Jahr die staufische Burgruine mit dem illustren Treiben eines Marktes zu bereichern.

Die Burg, von der selbst nur Mauerfragmente, mehrere Türme und ein kompletter Wehrmauerring erhalten sind, bot in ihrem Innern ausreichend, wenn auch nicht viel Platz für Stände und Zelte. Die Veranstaltung war in Fachpublikationen und der Regionalpresse schon Monate vorher angekündigt worden, wodurch der Veranstalter aus einer Flut von Zuschriften nun Standplätze in der engen Burg verteilen mußte. Dies hatte auch zur Folge, daß der Platz für einen möglichen Stand schnell vergeben war. Auf dem Markt bot sich dadurch ein Bild von ausgesuchten Ständen, die auch größtenteils schon für nächstes Jahr zugesagt haben.

Die Burg war für die Besucher von einem Parkplatz unterhalb des bewaldeten Burghügels erreichbar; eine halbe Stunde Fußmarsch mußte man schon hinter sich bringen. Doch
der Andrang sprach seine eigene Sprache. Bei klarstem Sonnenschein und schönstem Wetter fanden die Besucher den
Weg herauf zur Burg. Wieder einmal zeigt sich, was Werbung (Radio, örtliche Presse) für einen Markt ausmachen kann.
Für die Standbetreiber herrschten während der Markttage
(fast) geordnete Zustände. Die Fahrzeuge mußte man im Wald
unterhalb der Burg abstellen, leider herrschten bei der Überwachung der Parkplätze direkt an der Burg ungeordnete Zustände, weil man nicht wußte, ob man nun stehen bleiben
konnte oder nicht. Mit dem Pendelverkehr für die Standbetreiber nach dem Markt war man wohl auch etwas überfor-

dert, doch bei einem Erstlingsmarkt passiert das nunmal. Auf jeden Fall hat es allen Beteiligten und Besuchern auf der Gräfenstein sehr gefallen und schreit nach Wiederholung im nächsten Jahr. (aw)



# Ritterfest mit Wittelalterlichem Warkt in Hirschhorn/Neckar (WAW)

07.09.-08.09.96

Auch dieses Jahr traf es Hirschhorn wieder! Nicht nur mit dem alljährlichen Ritterfest des Vereins "Hirschhorner Ritter e.V.", sondern auch mit dem Wetter. Es regnete zwar nicht so übermäßig stark wie im letzten Jahr, doch die Temperaturen waren mehr als mäßig. So kuschelten sich die Standbetreiber in dicke Gewandungen und scharten sich bei Gelegenheit um ein warmes Feuer.

Der Platz, auf dem die mittelalterlichen Stände angesiedelt waren, wurde vom letzten Jahr übernommen, da er sich wohl als günstig erwiesen hatte. Dieses Jahr wurde die Dekoration dieses Platzes noch weiter verfeinert, zum Beispiel wurde die moderne Fassade einer Sparkasse komplett mit Tüchern behängt, die mit rotem Backsteinmuster bedruckt waren. Die Eingänge wurden diesmal mit Stadttoren aus Pappe gesäumt, die gleichzeitig die Funktion von Kassenhäuschen übernahmen. Die Standbetreiber für das "Mittelalter" hatte man diesmal ausnahmslos an und um diesen Platz untergebracht, was der Veranstaltung einen recht kompakten und organisierten Eindruck gab. In der alten Innenstadt von Hirschhorn waren diesmal nur die Vereine mit ihren Ständen sowie die hirschhorner Gewerbetreibenden plaziert.

Außer der üblichen allgemeinen Hektik der Organisatoren (die ja normal ist) machte die Veranstaltung einen organisierten und durchdachten Eindruck. Auch die Auswahl der Stände führt den Eindruck des vorigen Jahres fort. Es bleibt den Hirschhornern nur zu wünschen, daß sie im nächsten Jahr ein besseres Wetter haben. (aw)



# Mittelalterliches Burgfest auf der Ronneburg/Hessen (MAM)

28.09.-29.09.96 und 03.10.-06.10.96

Die Ronneburg bei Büdingen/Hessen lud wieder ein zum alljährlichen mittelalterlichen Burgfest, das dieses Jahr noch um zwei Tage verlängert wurde, da ein Feiertag auf einem Donnerstag dazu einlud.

Viel Änderung gegenüber dem letzten Jahr hat es eigentlich nicht gegeben, und das bedeutet auch nicht viel Verbesserung! An der Burg selbst wird fleißig und sichtbar renoviert, doch die Auswahl der Standbetreiber ist nicht gerade mit Sorgfalt zu beschreiben. Viele Stände, die in den letzten Jahren da waren, hat man dieses Jahr vergeblich gesucht und doch etwas vermißt, da die Stände in diesem Jahr deutlich stärker auf den offensichtlichen Kommerz ausgerichtet waren. Die Zahl derer, die sich mit einem Stand auf einen Markt stellen, um dabei zu sein, weil es ihnen Spaß macht, wird erschreckend weniger. Dafür wird die Zahl derer, die einen Stand betreiben, um möglichst viel Gewinn aus solch einer Veranstaltung zu ziehen, größer. Selbst die Tschechen, eigentlich alte Bekannte auf der Burg, ließen dieses Jahr nicht einmal mehr groß mit sich handeln. Auch der alte Grundsatz, daß Standbetreiber untereinander Rabatt auf ihre Waren geben und dies eigentlich zum guten Ton einer solchen Veranstaltung zählt, suchte man in diesem Jahr vergeblich. Die Aussage der Veranstalter, die Standbetreiber in diesem Jahr "waren halt eher da [angemeldet], als die Betreiber vom letzten Jahr", tröstet wenig.

Die Besucher bekamen davon sicherlich nur am Rande mit. Der Andrang war wie immer zufriedenstellend, auch wenn wie immer die Werbung gefehlt hat. Das wird auch nur solange gut gehen, wie die breite Masse ein Interesse an mittelalterlichen Märkten hat, doch da wird man in den nächsten Jahren auch umdenken müssen.

Die Parkplatz-Organisation war dieses Jahr schlichtweg eine Katastrophel Selbst wenn man als Standbetreiber zur Burg hoch wollte, um Ware an den Stand zu bringen, stand man erst stundenlang in einer stinkenden Autoschlange, weil zum Kassieren für den Parkplatz eine Person abgestellt war, die dann auch noch mit jedem mindestens fünf Minuten Konversation betrieb und die Leute in den Autos schon völlig entnervt die Motoren ausschalteten und zum Einweisen für den Platz dann drei oder vier zuständig waren, von denen ein oder zwei gelangweilt in der Gegend herum standen. Wenn man dann auf dem separaten "Schausteller-Platz" wollte, für den man einen abgezählten Parkausweis hatte, wurde man wegen Platzmangel auf den Besucher-Parkplatz verwiesen, um dann seine Ware über die schlammige Wiese vorbei an der Sonderausstellung eine Auto-Clubs auf dem Parkplatz direkt vor der Burg (f) zum Stand zu ackern. Nein, das muß viel besser werden, sonst bleiben die Stände bald sicherlich

Hoffen wir nächstes Jahr auf mehr Planung und Vorbereitung, (aw)



# Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Der Drache (1)

### Drachen und ihre Bedeutung in verschiedenen Kulturen

Das Aussehen eines Drachen ist für den heutigen Menschen meist sehr genau festgelegt. In unserer modernen, meist von der Phantasieliteratur geprägten Vorstellung lebt ein Tier mit vier Beinen, an deren Enden sich schreckliche Klauen befinden, mit einem oder mehreren Köpfen mit fledermausartigen Flügeln und einem schuppigen Körper, dessen Ende von einem schlangenartigen Schwanz geziert wird. Außerdem hat ein Drache in der allgemeinen Vorstellung des modernen Menschen

Feuer oder zumindest Rauch zu spucken.

Natürlich gibt es in der Phantasie einige Abweichungen und

Abarten des "normalen" Drachen, z.B. in der Farbe und im Material oder Element, das der Drache zu seiner Verteidigung einsetzt, aber das Aussehen ist im allgemeinen festgelegt.

Die ersten Legenden und Geschichten, in denen Drachen vorkommen, stammen aus der Antike. Helden wie z.B. Kadamos und Perseus besiegten und töteten in den griechischen Mythen Drachen. Auch die griechische Götterwelt bleibt nicht von Drachenkämpfern und -tötern verschont; Zeus, der allmächtige Göttervater selbst besiegte den Typhon und auch sein Sohn, der schöne Apoll, kämpfte mit einem Drachen, den er besiegte, dem berühmten Python.

Bei Typhon - oder auch Typhoeus - handelt es sich um einen schlangenleibigen Riesen mit etwa hundert Schlangenköpfen. Er war ein Produkt der Rache. Gaia gebar diesen Drachen neben weiteren Ungeheuern dem Tartaros. Zeus hatte in einem blutigen Kampf die Giganten, weiter Kinder von Gaia besiegt (siehe Schöpfungsmythos der griechischen Welt). Zeus besiegt schließlich nach langwierigen Kämpfen den Drachen und begrub ihn alten Quellen zufolge zunächst auf Kilikien. In späteren Mythen wird Typhon in verschiedenen vulkanischen Gebieten begraben, z.B. unter dem Ätna. So wurde zum Teil das Feuerspeien einiger Berge erklärt.

Phyton, der Erddrache, bewachte das Orakel von Delphi, das ursprünglich Gaia und Poseidon, dem Gott des Meeres, geweiht war. Apollon besiegt und tötete ihn. Von da an wurde Apoll an dieser Stelle im Orakel verehrt.

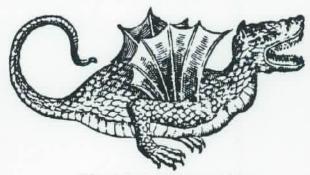
Selbst Menschen,
die im allgemeinen nicht sehr
viel mit Biologie
zu tun haben, werden mit dem Namen
Python eher eine
Schlange verbinden als einen Drachen. Tatsächlich
ist den meisten Menschen

wohl eine Schlangenart mit selbigem Namen bekannt: Die Python.

Auch hat das Wort Drache im griechischen eine andere Bedeutung als es im allgemeinen in unserem Sprachverständnis hat. Der griechische Begriff "dracon" wird im allgemeinen mit Schlange übersetzt, ebenso das lateinische Wort "draco". Eine andere, etwas altertümliche Übersetzung, die vorwiegend im Zusammenhang mit Aberglauben genutzt wird, definiert den Drachen schlicht als "den scharf Blickenden".

Entsprechen unterschiedlich sind demnach auch die Vorstellungen von der Gestalt eines Drachens, sie reichen von einer geflügelten Schlange bis zu abstrusen, mehrköpfigen, mißgestalteten Mischgestalten.

Das Aussehen eines Drachens war also alles andere als festgelegt, er war einfach ein Ungeheuer, das als einzige Bedingung reptilähnlich war, zumindest in der Antike, später war auch diese Voraussetzung nicht mehr unbedingt gegeben.



Holzschnitt eines Drachen aus Konrad Geßners Historia animalium, Zürich 1587

Das Bild des Drachen bekämpfenden Gottes findet man in vielen Religionen und immer verkörpert der Drache das Böse und Lebensbedrohende. Der indische Gott Indra trägt den Beinamen "Vitrahan" (Drachentöter) und auch in der christlichen Religion taucht der Drache als Gegenspieler Gottes auf. Im Alten Testament tauchen immer wieder Meerungeheuer vor allem in Schlangengestalt, wie Tannin, Leviathan u.ä. auf, die das vor der Weltwerdung vorhandene und das die geordnete Welt ständig bedrohende Chaos darstellen. Auch in der germanisch-nordischen Mythologie kämpfen die Götter gegen schlangenartige Ungeheuer, wie z.B. Thor gegen die Midgardschlange, die er letztendlich besiegt. Aber auch in den Vorstellungen vom Weltuntergang tauchen immer wieder Drachen auf: Der Weltuntergang in der Edda überlebt nur der Drache Nidhögg und auch in der christlichen Religion steht am Ende der Apokalypse ein Drache dem Christentum gegenüber.

Dementsprechend werden Helden, die unter ihren Trophäen oder Taten einen toten Drachen aufzuweisen haben, fast wie Götter oder Halbgötter verehrt. In unseren eigenen Legenden gibt es unzähli-

Siegfried in der Nibelungensage ist. Der Lohn für seine Tat ist die Unverwundbarkeit, eine Gabe, die ihn zum Halbgott werden läßt.

Der älteste Drachentöter der germanischen Sagen ist Siegfrieds Vater Siegmund. Aber nicht nur in den Sagen gilt es

chen verehrt. (db) ge Drachentöter, von denen der wohl bekannteste

als heldenhaft, einen Drachen besiegt zu haben, sondern auch in der Märchenwelt leben Drachen und ihre Bezwinger. Die klassische, wohl jedem bekannte Version ist die, in der ein Prinz einen Drachen besiegt, um eine Prinzessin zu retten. Aber es gibt noch andere Märchenmotive, in denen die Drachen besiegt werden. In den Russischen Märchen z.B. ist diese Variante weit verbreitet: Der jüngste von drei Brüdern besiegt an einer Brücke drei Drachen, ebenfalls deren Frauen, die sich in einen Garten, in eine Quelle und ein Wirtshaus verwandelt hatten und auch deren Mutter. Diese Version der Drachenmärchen findet man nur bis an die Grenze des germanisch beeinflußten Sprachraumes.

Auffallend ist, daß die Drachen im westlichen Kulturkreis grundsätzlich als böse, unglückbringend und menschen- und ordnungsfeindlich gelten. Im alten China und sonstigen Ostasien galt und gilt der Drache bis heute als wohltätiges und glückbringendes Wesen, besonders in Verbindung mit dem Element Wasser. Außerdem gilt der Drache in China als Sinnbild des männlichen Prinzips, das Gegenstück wird von dem in den Flußniederungen und im Dickicht lebenden Tiger verkörpert.

In der Sung-Zeit (960-1278 n.Chr.) wurde der Drache zum Symbol des Kaisers. Noch später werden chinesische Kaiser gottgleich als Söhne des Dra-

Wie man sieht, lebt das Fabelwesen Drache schon seit geraumer Zeit in den Köpfen der Menschheit, auch wenn keiner die Frage seiner Herkunft beantworten kann und das Wesen in den verschiedenen Kulturkreisen sehr unterschiedlich gesehen wird.

# Schattenland - Das Spiel der Meister

# Eine Fortsetzungsgeschichte von Markus Rupprecht

Teil 2: Die Flucht

Die Schenke lag auf einer gerodeten Lichtung an einem Kutschweg. Das Haupthaus stand dem Weg zugewandt, eine hohe Mauer umgab den Innenhof mit den Nebengebäuden. Beim näherkommen erkannte Baltar zwei Wachen hinter den Zinnen der Mauer und das Tor an der Vorderseite war ebenfalls bewacht. Der Barde schien jedoch ein bekannter Gast zu sein, denn die Wachen öffneten sofort das Tor, nachdem sie ihn erkannt hatten. In der Mitte des Innenhofes stand ein Brunnen, es gab Unterstände und Stallungen, Knechte versorgten die Pferde mit Stroh und Wasser. Nachdem das Tor wieder geschlossen und mit einem schweren Balken verriegelt war, kam einer der Knechte herbeigelaufen und griff die Zügel des Pferdes. Baltar nahm das Gepäck vom Sattel und gab dem Burschen ein Kupferstück, der sich überschwenglich bedankte und das Pferd wegführte.

Den Schankraum erreichten sie über die Treppe, die direkt neben dem Tor an der Mauer entlang führte. Aus dem Haupthaus kamen fröhliche Laute, zahllose Stimmen versuchten sich gegenseitig zu übertönen, Gesang und Lachen drang durch die Fenster, und es wurde um so lauter, als der Barde die Tür öffnete und eintrat. Bevor Aram die Schwelle überschritt, zog ihn Baltar ein Stück zurück und beugte sich zu ihm hinunter.

"Aram, höre mir gut zu. Du darfst niemandem trauen. Bleib immer in meiner Nähe und das Wichtigste ist: Gib dich niemals zu erkennen. Hier drinnen wird jeder für ein Silberstück seine eigene Mutter verkaufen oder - seinen König verraten."

"Vater würde ..."

"Araml"

Baltar sprach bestimmt und mit beinahe väterlicher Strenge. Und Aram erkannte, daß jetzt alles anders war. Für lange Zeit würde er auf der Flucht sein und sich verstecken müssen. Er senkte traurig den Kopf.

Baltar packte Arams Schultern.

"Ich weiß … Aber selbst ich kann dir keinen Trost geben. Wenn ich könnte, ich würde es ungeschehen machen. Mein Leben würd' ich geben. Glaub mir. Aber jetzt gibt es kein zurück mehr. Wir werden die Brücke finden und ich werde dich zum Fürstenrat bringen. Dann wirst du, Aram von Jorg, mit einem Heer zurückkehren und die Nachricht deines Erfolges wird die zerstrittenen Nordländer einen. Und die gewaltige Streitmacht wird diese Hundesöhne von schwarzen Reitern zerschmettern!"

Aram hob den Kopf und blickt Baltar in die Augen und er sah darin die Entschlossenheit und den Mut, der niemals aufgeben würde, niemals ruhen.

Es war kein Kinderspiel mehr. Es war nicht mehr das Verstecken und Schlachten schlagen mit den hölzernen Schwertern, das er unermüdlich und endlose Zeit mit Baltar in der Burg gespielt hatte. Es war kein Spiel mehr. Und er war vom heutigen Tage an kein Kind mehr.

"Ja, Baltar, wir werden es schaffen und ..."

"Was ist, wollt ihr Wurzeln schlagen? Kommt, ich habe uns einen Tisch erkämpft!"

Der Barde stand plötzlich in der Tür, die Hände in die Hüften gestemmt und betrachtete seine beiden Weggefährten.

"Ich hoffe, ihr mögt Schweinebraten!"

Aram begann zu lachen und auch Baltar, der sich zwar verzweifelt dagegen zu wehren versuchte, konnte nicht anders als sich von der Heiterkeit anstecken zu lassen. Er erhob sich.

"Ich hoffe nur, ihr versteht euch nicht auf die Kunst, mit vollem Munde zu singen!"

"Keine Angst, Bärbeißer, für ein gutes Mahl würde ich sogar ein Schweigegelübde ablegen!"

"Paßt auf, er nimmt euch beim Wort!", sagte Aram und trat ein.

Baltar folgte, und während der Krieger die Tür schloß, drehte sich Aram zu ihm herum und ihre Blicke besiegelten den Schwur, der stärker sein sollte als das Leid, das über sie herein gebrochen war. Dann drängten sie sich vorbei an den unzähligen Menschen bis in die hinterste Ecke der Schenke, wo sie an einem kleinen Tisch Platz fanden.

Kaum hatten sie sich gesetzt, kam auch schon der dickbäuchige Wirt mit einem Krug Wein und Bechern herbeigelaufen gefolgt von einer Frau, die einen großen Teller auf den Tisch stellte. Der knusprige Braten dampfte und roch nach edlem Gewürz. Der Wirt schmunzelte beim Anblick von Baltars ungläubigem Gesicht.

"Ja, greift nur zu, das ist der beste Schweinebraten weit und breit. Meine Frau bereitet ihn höchstpersönlich zu, mit echtem Salz und Pfeffer!"

Und als Ausdruck des Lobes hieb er der Frau, die sich gerade nach vorn gebeugt hatte, um das Tablett abzustellen, auf ihr Hinterteil. Ihr massiger Körper steckte den Schlag mühelos weg und mit einem verlegenen Gesichtsausdruck verschwand sie im Menschengewühl.

"Ist mein Goldstück!" sagte der Wirt, setzte sich neben Tasman und begann den Wein einzuschenken.

"Du hast dich ja ewig lange nicht mehr blicken lassen!"

"Ich war in einem Kloster im großen Drachenfels im Osten."

Baltar horchte auf. Der Wirt begann lauthals zu lachen.

"Sag bloß, du bist mit einem Mal fromm geworden!"

"Bewahre! Mich interessierte nur die Bibliothek. Du kannst es dir nicht vorstellen. Mir schien, als würden die Mönche seit tausend Jahren nichts anderes tun als schreiben. All diese Säle, bis zur Decke gefüllt mit Büchern …"

Die Hand des Barden hob sich prophetisch in die Höhe und sein verzückter Gesichtsausdruck ließ erahnen, in welch' schönen Erinnerungen er nun schwelgte.

"Sieh an, wenn das so weitergeht, darf ich dich bald nur noch ehrfürchtig mit 'Herr' anreden!"

"Ach, bewahre!", der Barde winkte ab und seine Stimme klang nun etwas ernster, "Erzähl' lieber, was hier so passiert ist!"

Die Miene des Wirtes verfinsterte sich langsam. Er drehte sich zu den anderen beiden.

"Schon gut, das sind Freunde, was ist geschehen?" Tasman wirkte nun sehr besorgt und der Wirt wandte sich wieder dem Barden zu.

"Die schwarzen Reiter. Nirgends ist man mehr vor ihnen sicher. Man sagt, sie kommen aus den Wäldern im Norden. Sie rauben und brandschatzen und bringen Tod und Verwüstung. Niemand hat sie bisher aufhalten können."

Der Wirt lehnte sich zurück und hielt Becher und Krug fest umklammert.

"Ein Kaufmann aus dem Norden erzählte vor wenigen Tagen, er habe gehört, daß der König von Efferon bei einer Schlacht 400 Mann verloren habe, doch sei es nicht gelungen, auch nur einen schwarzen Reiter gefangen zu nehmen. Sie nehmen sogar die Gefallenen mit sich und verschwinden so plötzlich, wie sie auftauchen. Wir alle haben Angst und niemand darf auf Schutz aus den hohen Häusern hoffen. Selbst die Ritter brechen ihr Treuegelübde und verschanzen sich in ihren Burgen. Dieser Krieg ist entschieden, noch bevor er angefangen hat."

Der Wirt machte eine Pause und nahm selbst einen kräftigen Schluck aus dem Becher.

"Man erzählt sich, sogar König Raalas sei aus Furcht vor einem Überfall von Burg Festewind geflohen und habe …"

"Das ist nicht wahr!"

Aram war aufgesprungen und mit einem schnellen Griff zog ihn Baltar zurück auf den Stuhl.

Der Wirt blickte ihn verwundert an.

Baltar sagte: "Der Junge hat in den letzten Tagen viel durchgemacht, aber wir alle dürfen die Hoffnung nicht aufgeben. Wir müssen nur zusammenhalten und unsere Kräfte einen."

"Ihr sprecht als Krieger, aber seht euch um. Kaufleute, Bauern, Schmiede, Viehhirten, Müller - wie
sollen die sich einen und was sollen sie dann beschützen? Gemeinsam in die Schlacht zu ziehen und
den Gegner im Feld zu schlagen ist eine Sache, aber
die schwarzen Reiter sind Barbaren. Brandschatzende Bastarde. Niemand weiß, wo sie herkommen
oder wo sie morgen zuschlagen. Und damit verbreiten sie mehr Angst und Schrecken als die größte Armee."

Mit diesen Worten erhob sich der Wirt und verließ den Tisch.

Die drei aßen schweigend. Was sie nicht verzehrten, packten sie zusammen und verstauten es in ihren Taschen. Baltar ließ zudem die Wasserschläuche füllen und feilschte mehr als eine Stunde mit einem Kaufmann, der bat, sich an den Tisch setzen zu dürfen. Aram und der Barde sahen staunend zu, wie der Kaufmann all sein Redegeschick aufbot, um den wie versteinert dasitzenden Krieger zum Kauf einen seiner Beutel zu bewegen, die, wie der Kaufmann inbrünstig versicherte, mit einem Kraut gefüllt waren, dessen eingeatmeter Rauch eine wohli-

ge Wärme im Körper zu verbreiten vermochte.

Nachdem der Kaufmann dies und alle weiteren Vorzüge und wundersamen Wirkungen des Krautes ausführlich beschrieben hatte, nannte er einen Preis, Baltar bot die Hälfte und der Beutel mit dem Kraut war in seinem Besitz.

Der Kaufmann erhob sich, verbeugte sich und zog zum Nachbartisch, wo er auf die gleiche Weise eine neue Unterhaltung begann.

Dann verstummte plötzlich das Lachen, Singen und Reden im Raum. Baltar erhob sich, von einer bösen Ahnung getrieben, um zu sehen, was der Grund für das plötzliche Schweigen war. Er sah einen Mann in der geöffneten Tür stehen und erkannte in ihm die Wache, die das Tor geöffnet hatte und nun regungslos auf

der Schwelle stand. Die Arme baumelten schlaff herunter, das Gesicht war bleich, aus dem Hals ragte der Schaft eines Bolzen. Die Wache machte einen Schritt nach vorn und fiel zu Boden. Im nächsten Moment zischten unzählige Bolzen durch die Tür. Getroffene sackten zu Boden, Tische und Stühle brachen unter der Wucht der aufprallenden Leiber. Krüge zersplitterten und die Schenkengäste versuchten vor den hereinprasselnden Geschossen in Deckung zu gehen. Ein Bauer, der vor Schreck seinen Krug hatte fallen lassen, nahm all seinen Mut zusammen und warf die Tür ins Schloß. Unzählige winzige Fäuste schienen gegen sie zu hämmern. Dann barst das Glas der Fenster, als auch sie getroffen wurden. Ein wildes Durcheinander brach

aus, in dem viele versuchten, sich zur Treppe zu flüchten, die hinauf zu den Schlafräumen führte. Sie drängten und schubsten sich und schlugen schließlich aufeinander ein, da jeder als erster nach oben gelangen wollte. Doch auch die Treppe war durch das gegenüberliegende Fenster im Ziel der Armbrustschützen. Und bald schon war der Weg

nach oben mit leblosen Körpern versperrt. Baltar hatte den
Tisch umgestoßen und Aram
nach unten gedrückt. Tasman
bahnte sich mit seinem Stock
einen Weg durch die planlos
umherlaufenden Menschen.
Der Wirt kam ihm entgegen,
mit angsterfülltem Gesicht redete er auf den Barden ein, der
nickte, seinen Freund kurz am
Arm packte und schließlich den
Weg zurück kam.

"Beeilt euch, es gibt einen Geheimgang, der in den Wald führt!", rief er und wandte sich wieder um.

Der Krieger sah zu den Fenstern, suchte den besten Weg und gab schließlich Aram ein Zeichen. So schnell es die zahlreichen Hindernisse zuließen folgten sie dem Barden in die Küche, die direkt hinter dem Schankraum lag. Der Wirt stand an der Wand neben dem dampfenden Backofen, hinter dem

ein breiter Spalt am Boden klaffte.

Er war schweißgebadet und die Angst hatte sein Gesicht versteinert.

"Los, beeilt euch!", stieß er heiser hervor. Und kaum hatte er das gesagt, schob sich einer der Schenkengäste an den Dreien vorbei. Der in edlem Tuch gekleidete Kaufmann hastete, am ganzen Leib zitternd, auf das Loch im Boden zu und quetschte seinen beleibten Körper unter angsterfülltem "ich will nicht sterben"-Wimmern hinein.

Baltar fuhr herum und verriegelte die aufgestoßene Küchentür. Aram war der nächste, der im Loch verschwand.

Der Barde hatte eine Fackel aus der Halterung an der Wand genommen, sie am Ofenfeuer angezün-



det und reichte sie durch die Öffnung an Aram weiter.

Auch der Krieger war an den Wirt herangetreten und wies ihn an, voran zu gehen; der jedoch schüttelte den Kopf.

"Nein, mein Goldstück ist noch da draußen. Geht nur voran. Schnell!"

Der Krieger faßte als Zeichen des Dankes den Wirt an die Schulter und quetschte sich ebenfalls in das Loch. Der Barde war der letzte.

"Ich bleibe und helfe dir, alter Freund." Aber der Wirt schüttelte wieder den Kopf. "Los, runter mit dir, du verdammter Bastard" "Das, mit Verlaub, kommt gar nicht in Frage!" Der Wirt breitete die Arme aus.

"Man sollte dich mal ordentlich verprügeln, du unvernünftiger … Geschichtenerzähler!"

Mit einer schnellen Bewegung schubste er den Barden auf das Loch zu. Der verlor das Gleichgewicht, stürzte hinein und konnte erst an einer der Leitersprossen wieder Halt finden. Er blickte nach oben und sah die Öffnung schmaler werden.

"Leb' wohl, mein Freund!" flüsterte der Wirt und stemmte sich mit aller Kraft gegen den Ofen, bis der die Öffnung im Boden wieder verschlossen hatte.

Dann ging er zur Küchentür und entriegelte sie.

Im Schankraum wurde gekämpft. Verzweifelt wehrten sich die wenigen noch lebenden Gäste gegen die Eindringlinge. Diese jedoch waren in der Überzahl und führten ihre Waffen sicher und mit unvorstellbarer Wucht. Einem der Stallknechte war es gelungen, einen Angreifer mit einer Holzbank durch die Tür zu drängen und mitsamt dem Geländer in die Tiefe zu schicken, bevor ein halbes Dutzend Bolzen gleichzeitig in seinen Körper einschlugen. Zwei Kutscher verteidigten sich hinter einer Barrikade aus Tischen. Doch bereits nach wenigen Minuten verlor der axtschwingende Eindringling das Interesse an den beiden und streckte sie mit zwei gezielten Schlägen nieder. Der verbissen kämpfende Wanderer hingegen, der seine Verteidigungsposition auf der Treppe eingenommen hatte, konzentrierte mehr Kampfeslust auf sich. Drei der Angreifer wechselten sich ab und wurden gekonnt pariert. Als aber auch seine Arme schwerer und Reflexe langsamer wurden, beendete ein schneller Schwerthieb seine Qual. Der Wirt bekam von all dem wenig mit. Er kniete vor seiner Frau, die vor der Küchentür am Boden lag und zog vorsichtig mit einer Hand einen Bolzen nach dem anderen aus ihrem Körper. Mit der anderen Hand strich er über ihre Stirn, tröstete sie, flüsterte ihr leise zu, das alles wieder gut würde.

Als er den letzten Bolzen aus der Brust gezogen hatte, blickte er auf. Im Schankraum wurde nun nicht mehr gekämpft, von draußen und aus den Schlafräumen drangen aber nach wie vor die Geräusche aufeinandertreffender Klingen und die Schreie der Getroffenen.

Vor dem Wirt stand einer der schwarzen Reiter. In den Riemen rings um seine Stiefel steckten Bolzen, Arme und Brust waren durch einen ledernen Panzer geschützt. Er blickte auf den Wirt hinunter, dessen Angst noch größer war, als die grenzenlose Wut, die ihn erfüllte.

"Mein Meister", sagte der schwarze Reiter und seine Stimme klang rauh und seltsam ruhig, "ist auf der Suche nach einem Pergament - einer Karte." Der Wirt stand auf. Seine blutbeschmierten Hände krallten sich verkrampft ineinander.

"Karte ... Karte? Ich weiß nichts von einer Karte." "Der Prinz hat sie, und er war hier. In Begleitung eines Kriegers."

"Nein, Herr, glaubt mir, hier war kein Prinz und ich weiß nichts von einer Kartel"

"Du lügst!" Die blitzschnell nach vorn schnellende Hand hinterließ einen schmalen roten Streifen auf dem Hals des Wirtes. Er fiel zurück auf die Knie. "Draußen steht ein Pferd und auf dem Sattel ist das Königswappen. Wo ist er."

"Ich …", röchelte der Wirt, der mit angsterfüllten Augen zu seinem Peiniger aufblickte und glaubte, den Inbegriff der Häßlichkeit vor sich zu haben, "

...ich weiß es nicht, Herr!"

Der schwarze Reiter verharrte für einen Moment, es schien, als würde er sich mit dieser Antwort zufrieden geben. Er nickte langsam und sagte: "Dann wird es dir auch sicher nicht mehr einfallen."

Und die erneut blitzschnell nach vorn schnellende Hand hinterließ diesmal einen breiteren roten Streifen auf dem Hals des Wirtes. Mit weit aufgerissenen Augen fiel er nach vorn, quer über seine Frau. Sein Kopf rollte dem schwarzen Reiter vor die Füße. Dessen Gesicht war nun bis zum zerreißen angespannt vor Wut.

Er brüllte: "Tötet sie alle und findet die Karte!"

Der Geheimgang endete nach ungefähr fünfzig Schritten in einem Schacht, an dessen Wand eine an Pflöcken verankerte Leiter nach oben führte. Baltar ging voran und prüfte bei jedem Schritt die Festigkeit der Sprossen. Als er das Ende der Leiter erreicht hatte, wies er Aram an, die Fackel zu löschen und drückte vorsichtig gegen die Holzplatte über ihm. Durch den schmalen Schlitz erkannte er die Schenke. Kampflärm drang zu ihm herüber, aus dem Innenhof loderten Flammen. Er suchte sein Blickfeld ab und entdeckte neben sich ein paar Stiefel, ungefähr einen Schritt von der Luke entfernt. Vorsichtig schloß der Krieger die Luke wieder und stieg die Leiter hinunter.

"Was ist, geht es nicht weiter?", flüsterte der Kaufmann in die Dunkelheit.

"Eine Wache, direkt neben der Luke. Unmöglich, sie unbemerkt zu überwältigen" antwortete er und suchte verzweifelt nach einer anderen Möglichkeit. Baltar spürte, wie ihn eine Hand beiseite drückte und hörte das Knirschen von Leder auf Holz.

"Verdammt, Barde, kommt runter!"

Baltar tastete nach Tasmans Stiefel, dieser war jedoch schon auf halben Wege.

Die Luke öffnete sich erneut einen Spalt weit. Der Schein des lodernden Feuers drang herein und erhellte den Kopf des Barden. Einen Moment lang verharrte er regungslos. Niemand hörte die Worte, die er leise nach draußen hauchte.

Dann schloß er die Luke und stieg hinunter.

"Nur zu, Krieger, zeigt ob ihr euch auf eure Kunst versteht!", flüsterte er in die Dunkelheit. "Das ist nicht der rechte Augenblick zum Spaßen!", entgegnete Baltar aufgeregt.

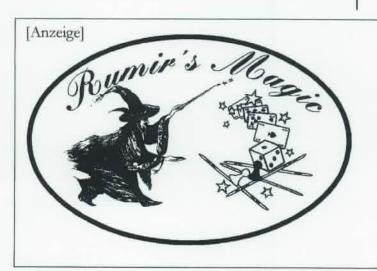
Der Kaufmann schob sich dichter an die anderen heran, seine Stimme zitterte "Sie werden den Geheimgang entdecken, ich beschwöre euch, unternehmt etwas!"

"Ich habe es mir angesehen", sagte der Barde, "für euch wird er kein Problem sein, Bärbeißer!"

Baltar war unsicher. Doch sie saßen in einer Falle und das, was sie jetzt am dringendsten brauchten, hatten sie nicht - Zeit. Er spürte Arams Hände, die seinen Arm packten, so als wollten sie mit ihrem Druck die Kraft in seinen Körper pressen - und da traf er seine Entscheidung.

Er zog das Schwert aus der Scheide und kletterte die Leiter bis zum Ende nach oben. Vorsichtig zog er den Kopf ein und drückte sich mit dem Rücken an die Luke. Seine Hände umklammerten den unterarmlangen Schaft des Schwertes, er spannte Muskeln und Sehnen, um dann seinen Oberkörper wie in einer Explosion nach oben zu reißen und die stählerne Klinge mit aller Wucht zur Seite zu jagen. Er spürte den Widerstand an der Klinge, doch schienen die Kampflaute aus der Schenke das zerreißen von Fleisch und das Bersten von Knochen zu übertönen. Der schwarze Reiter fiel von seinen Füßen. Panisch versuchte er sich aufzurichten, aber die Stumpfe, in denen seine Beine endeten gaben ihm keinen Halt. Er tastete nach der Hellebarde und rollte herum.

Baltar, der sich schon zu weit aus der Luke gebeugt hatte, um sich vor dem Schlag ducken zu können, sprang mit einem geschmeidigen Satz, den man seinem massigen und schwerfällig wirkenden Körper niemals zugetraut hätte, nach vorn, rollte sich ab und war im nächsten Moment wieder auf den



# Die Spielkultur in Hanau

Das Fachgeschäft für Rollenspiele, Gesellschaftsspiele, Jonglierund 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. 3 (10/96)



Ein ereignisreiches Jahr ist vergangen seit der letzten Hauptversammlung im Oktober '95 und so traf man sich - same procedure as every year - im Vereinsraum der Mehrzweckhalle Roßdorf. Der alte Vorstand hatte einiges zu berichten, nahm man doch an verschiedenen Veranstaltungen teil: An dem Dorffest der Vereinsgemeinschaft Roßdorf, bei dem nach Aussage des Kassenwarts Andreas Quitt insgesamt eirea 1000,- DM in die Vereinskasse flossen; an der Welt der Spiele Euro-Con in Hanau, die uns einige neuen Mitglieder (Willkommenl) und viele Interessierte bescherte; und an dem mittelalterlichen Burgfest auf der Ronneburg.

Weiterhin kann der Verein auf neu geknüpfte Kontakte zurück- und hoffentlich auch vorausblicken, denn der Veranstaltungsbeisitzer 2. Vorsitzende Ulrich Büttner konnte eine Zusammenarbeit mit dem kirchlichen Jugendcafé Kanne in Hanau ins Leben rufen, in dem nun wieder monatlich immer Freitags unser altbekanntes Nachtcafé stattfindet. Aufgrund eines durchweg erfolgreichen Geschäftsjahres wurde der komplette Vorstand entlastet und folgendermaßen neu- bzw. wiedergewählt:

André Weckeiser (1. Vors.), Martin Ruth (2. Vors.), Andreas Quitt (Kassenwart), Sebastian Urbach (Schriftführer), Jan Hulverscheidt (Beisitzer für Mittelalter), Joachim Damm (Beisitzer für Veranstaltungen) und Sebastian Bös (Beisitzer für Vereinszeitung). Weiterhin wurde die Einrichtung einer passiven Mitgliedschaft (30,- DM/Jahr) und einer Fördermitgliedschaft (mind. 100,- DM/Jahr) beschlossen.

Weitere Informationen können dem Versammlungsprotokoll entnommen werden, das allen Mitgliedern in Kürze zugeschickt wird. (aw)

# Mitgliedsausweise

Passend zur Jahreshauptversammlung '96 wurden an alle erschienenen Mitglieder des EINHORN e.V. neu erstellte Mitgliedsausweise ausgegeben.

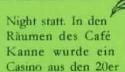
Diese in Plastik eingeschweißten Karten beinhalten neben dem Namen und dem Vereinslogo/-namen auch das Datum des Vereinsbeitritts, was der schnelleren Abwicklung von Formalitäten bei Veranstaltungen oder Befragungen dienen soll.

Außerdem sollen die Mitgliedsausweise dazu dienen, bei Veranstaltungen anderer Vereine gegen Vorlage einen Rabatt auf den Eintrittspreis zu bekommen. Weiterhin bekommen alle Mitglieder gegen Vorlage einen Rabatt im Spielespezialgeschäft 'Rumir's Magic in Hanau. (aw)

# Rachtcafé wiedereröffnet!

Wir sind wieder da! Vor ungefähr zwei Jahren ging es zuende, das letzte Nachtcafé des damals noch Ersten Erlenseer R.Su.G. e.V.! Nach erfolgreicher Kontaktaufnahme mit der Leitung des kirchlichen Jugendcafé Kanne in Hanau am Freiheitsplatz findet ab sofort immer am 
letzten Freitag im Monat wieder das 
berühmt-berüchtigte Nachtcafé statt, 
ein Abend, der immer unter einem Thema steht, der inhaltlich irgendwie mit 
unserem Verein zusammenhängt.

In den letzten zwei Monaten wurde das Konzept gründlich getestet und die ersten Nachtcafés durchgeführt: Im September fand die Neuauflage der schon 1993 mit Erfolg durchgeführten Casino-



Jahren (Prohibitionszeit!) errichtet, wo man dann unser eigens "produziertes" (Spiel-)Geld bei Roulette, Black-Jack, diversen Kartenspielen und beim Hinterzimmer-Pokern vermehren oder verlieren konnte. Derjenige mit dem meisten Geld an diesem Abend gewann das vom 'Rumir's Magic' gestiftete Spiel des Jahres "96 "El Grande".

Im Oktober erschufen wir dann im Rahmen der Fantasy-Night eine mittelalterlich-fantasy angehauchten Kneipe nebst kleinem Live-Rollenspiel für alle Besucher, denn es fanden sich sowohl mittelalterlich bzw. fantasy-gewandete als auch neuzeitlich-gewandete Besucher ein. Die Kneipe, die durch einen magischen Unfall in die Welt des 20. Jahrhunderts gelangt war, mußte nun durch Aktivierung eines Portals, das nur mit versteckten Bruchsteinen eines Amuletts aktiviert werden konnte, wieder in ihre angestammte Welt geschafft werden. Die Angehörigen der Fantasy-Welt wurden dabei tatkräftig von Menschen der "Hanauer Welt" unterstützt, selbst als sich zwei mordlüsterne Orks in die Kneipe verlaufen hatten.

Am 29. November findet nun die Börsennacht statt, bei der die auszugebenen Getränke die Spekulations-Ware sind. Je nach Nachfrage steigt oder fällt der Preis für die Getränke des Abends. Der Besuch von Brokern und solchen, die es werden wollen, ist erwünscht. Um den 20. Dezember herum findet voraussichtlich die Märchen-Nacht statt, ein geruhsamer Abend mit Märchen zum Zuhören und Miterleben sowie einigen Überraschungen. Das Thema für den Januar '97 steht noch nicht fest, weil das Jahr 1997 noch mit dem Kanne-Team geplant werden muß. (aw)

# Die Vorstandsseite

Hallo liebe Mitglieder!

Diesmal ist es meine Aufgabe, die Vorstandseite zu füllen. Da ich erst seit kurzem Vereinsmitglied und noch (wenn auch nicht wesentlich) kürzer Vorstandsmitglied bin, sollte ich mich vielleicht vorstellen.

Nun ja, was gibt es da zu sagen? Ich heiße Sebastian Bös, bin 19 und wohne in Nidderau-Heldenbergen. Meine Hobbies sind, neben dem Spielen (insbesondere Rollenspiele), Aquaristik, Rock 'n 'Roll und Handball. Besonders die Aquaristik ist mir wichtig. Deshalb bin ich auch aktives Mitglied im Aqua Terre Nidderau e.V. In beruflicher Hinsicht gibt es über mich nicht so viel zu sagen, ich befinde mich derzeit in der Ausbildung. Wenn ich eines weit entfernten Tages fertig bin, darf ich mich "Gärtner der Fachrichtung Garten- und Landschaftsbau" schimpfen. Aber ich mache meine Arbeit sehr gerne. Soviel als kurzer Abriß über meine Person. Nun zu dem, was ich mir als "Programm" während meiner Amtszeit überlegt habe.

Da ich "Beisitzer für Vereinszeitung" bin, ist mein Hauptaufgabengebiet die Unicornus. In dieser Beziehung strebe ich einige Veränderungen an. Zum Beispiel will ich eine Möglichkeit finden, daß die Unicornus in Zukunft gedruckt und nicht mehr kopiert wird, da das eine erhebliche Qualitätssteigerung darstellen würde. Auch über ein farbiges Cover habe ich schon nachgedacht, aber das ist eine reine Kostenfrage, besonders wenn das Bild auf dem Umschlag Ausgabe für Ausgabe wechseln soll. Aber das ist ja reichlich unerheblich, denn ich denke, daß das Ergebnis zählt. Weiterhin will ich mich auch verstärkt der Öffentlichkeitsarbeit und dem Gewinnen neuer, aktiver Mitglieder widmen, wie der Rest des Vorstandes auch. Allerdings wäre es auch schön, wenn Ihr auch in Zukunft einfach mal Gäste mitbringt, wie das ja in letzter Zeit häufiger der Fall war. Was ich auch positiv zu bemerken habe, ist, daß sich der Dienstags-Treff zunehmend füllt und wirklich auch schon ab 19.30 Uhr einige Leute da sind. Freitags wird es auch langsam besser, auch wenn es noch ein wenig dünn ist, aber ich hoffe, daß sich das mit der Zeit noch gibt.

Nun denn, viel mehr weiß ich wirklich nicht zu berichten. Nur dieses eine noch: Solltet Ihr Anregungen für Vereinsaktivitäten haben oder auch Kritik auf dem Herzen, dann wendet euch doch einfach an den Vorstand. Denn nur wenn von euch Feedbacks kommen, können wir wissen, wie Ihr unsere Arbeit bewertet oder was Ihr erwartet.

Soweit, Euer

Sebastian

# ABONNEMENT-AUFTRAG

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

Name, Vorname	O Bequem und bargeldlos per Bankeinzug:		
Straffe	Kontonummer		
PLZ, Ort	Bankleitzahl  Bankinstitut  O Gegen Rechnung		
Telefon			
Datum Unterschrift  Ich kann Unicornus mit einer Frist von drei Monaten zum Ende des Bezugszeitraumes wieder kündigen. Ansonsten verlängert sich das Abonnement jeweils um ein weiteres Jahr. Außerdem habe ich das Recht, diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen ab nebenstehendem Datum beim Verein schriftlich zu widerrufen.	O Scheck liegt bei  Datum Unterschrift		

# Die §§-Ecke

NÜTZLICHES UND WISSENSWERTES ZUM VEREINSRECHT

Da wir das Thema Vereinsrecht nun langsam aber sicher ausreichend behandelt haben, kommen wir jetzt zu den allgemeinen Regelungen des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB), die in den Bereich des Vereinsrechtes hineinragen.

Diesmal beschäftigen wir uns ausgiebig mit dem sogenannten Widerrufsrecht. Zu diesem Thema wird den meisten jetzt mit Sicherheit kein passendes Beispiel einfallen. Hier sei nur eins genannt: Die berühmten Haustürgeschäfte mit dem Staubsaugervertreter. Es betrifft aber genauso die Aufnahmeanträge unseres Vereins.

Das Widerrufsrecht wird im Kapitel 5a, Paragraph 1 des Bürgerlichen Gesetzbuches geregelt. Dann geht's jetzt gleich richtig los mit einem Zitat aus diesem Paragraphen: "... wird erst wirksam, wenn der Kunde sie nicht binnen einer Frist von einer Woche schriftlich widerruft".

Aha, im Klartext heißt das, daß absolut jeder das Recht hat, die sogenannten Haustürgeschäfte innerhalb einer Woche schriftlich zu widerrufen. Somit ist das abgeschlossene Geschäft nichtig. Es gelten jedoch auch einige Ausnah-

1. Wenn die mündlichen Verhandlungen

men bei diesen Geschäften. Da wären:

auf vorherige Bestellung des Kunden geführt worden sind.

2. Wenn die Leistung sofort erbracht und bezahlt wird und das Entgelt den Betrag von achtzig Deutsche Mark nicht übersteigt.

3. Wenn die Willenserklärung von einem Notar beurkundet worden ist.

Zu den obengenannten Punkten ist folgendes zu sagen. Wenn der Außendienstmitarbeiter bestellt worden ist, dann besteht nicht die Möglichkeit, das Geschäft zu widerrufen. Die letzten beiden Punkte werden wohl in der Praxis höchst selten zur Anwendung kommen, da die verkauften Artikel in der Regel über 80 DM liegen werden und sehr wahrscheinlich kein Notar anwesend sein wird, um dieses Rechtsgeschäft zu beurkunden. (su)



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

#### Gewandungs-Workshop

Leitung: Diana Bambey
Zeit: derzeit unregelmäßig, mindestens einmal im Monat.
Ort: Dienstags im Verein
Inhalt: Erlernen und Weitergeben von Kenntnissen im Nähen von Historischen Gewändern anhand von direkter Fertigung. Erklärung von Schnittmustern und Warenkunde sowie spezieller Techniken und Tricks.

Kontakt: 06421/164705 (Diana)

#### Nachtcafé-AG

Leitung: Joe Damm Zeit: jeden letzten Freitag im Monat sowie unregelmäßige Vorbereitungstermine.

Ort: Jugendcafé Kanne, Hanau Inhalt: Planung und Durchführung des monatlichen Nachtcafé, diverse Vorarbeit wie Raumausstattung und Einkaufen der Lebensmittel. Gelegentlich Planung von Aktivitäten während der Veranstaltung.

#### Liverollenspiel-AG

Leitung: André und Joe
Zeit: nach Absprache
Ort: privat oder im Verein
Inhalt: Planung und Durchführung des im Sommer 1997 geplanten Vereins-Liverollenspiels.
Verteilung der Aufgaben. Erarbeitung eines Plots und einer Hintergrundgeschichte. Herstellung von eventuell benötigten Ausstattungs- und Ambientegegenständenden.

Kontakt: 06421/164705 (André)

#### AG Vereinszeitung

Leitung: Sebastian Bös/André Zeit: nach Absprache Ort: nach Absprache, meistens privat.

Inhalt: Redaktionsarbeit für die Vereinszeitschrift Unicornus; Aquisition und Sichtung von externen Beiträgen, erstellen von eigenen Beiträgen, Betreuung von längeren Projekten für mehrere Ausgaben, Planung und Zusammenstellung der Zeitung im Rahmen von Redaktionssitzungen, Layout und Satz mit EDV-Systemen, Endfertigung und Vertrieb an verschiedene Kunden mit Hilfe von vereinseigenen Geräten.

Achtung Diese AG braucht nach

Achtung! Diese AG braucht noch dringend Mitarbeiter!

Kontakt:

06187/23138 (Sebastian Bös) 0172/6618374 (Sebastian Urbach) 06421/164705 (André Weckeiser)

#### 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. Eigener PC mit entsprechender Software sowie Zugang zu einem Online-Dienst wünschenswert, jedoch nicht zwingend notwendig!

Kontakt: 06421/164705 (André)

# kommende Termine des EINHORN e.V.

#### jeden Dienstag ab 18.30 Uhr

offener Spieleabend im Clubraum 2 (Erster Stock) der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Sollte ab Punkt 18.30 Uhr noch niemand da sein, bitte einfach warten, da nicht immer pünktlich aufgeschlossen wird. Gespielt werden darf, was Spaß macht. Geringe Anzahl an Spielen ist vor Ort vorhanden. Besucher, die nicht dem Verein angehören, sind ausdrücklich erwünscht! Weitere Infos bei: Joachim Damm, Tel.+Fax: 06047/7293.

#### jeden Freitag ab 19.00 Uhr

Spieleabend im Jugendcafé Kanne am Freiheitsplatz in Hanau in Zusammenarbeit mit dem Team des Café Kanne der evangelischen Kirchengemeinde Hanau. Spiele zum ausleihen sind ausreichend vorhanden. Für Essen und Trinken ist gesorgt, kostet nur gering (zw. 1,- und 5,- DM).

#### 29.11.96

Börsennacht im Café Kanne im Rahmen des gemeinsam mit dem Café Kanne organisierten Nachtcafés des EINHORN e.V.. An diesem Abend werden die Getränke zu beweglichen Kurspreisen ausgegeben, je nach Nachfrage. Broker erwünscht! Infos bei Joe.

#### 20.12.96

Märchennacht im Café Kanne im Rahmen des gemeinsam mit dem Café Kanne organisierten Nachtcafés des EINHORN e.V.. Erzähl-Abend mit Überraschungen.

#### 31.01.97

voraussichtlich nächstes Nachtcafé im Café Kanne

Füßen. Die Wache hatte die Hellebarde fallen lassen, das Signalhorn von der Schulter gerissen und schien mit aller Kraft hineinzublasen. Aber keine warnende Fanfare schmetterte durch den Wald. Die Wache warf auch das Horn von sich, ihr Gesicht war wie im Schrei verkrampft, doch bevor sie ihr Schwert aus dem Lederpanzer ziehen konnte, hatte sie ein weiteres darin stecken. Baltar hatte von oben zugestoßen und stützte sich mit ausgestreckten Armen auf den Knauf, bis auch der Widerstand des Rückenpanzers überwunden war und die Klinge in den weichen Waldboden glitt. So verharrte er einen Augenblick, um dann mit einem Ruck die Klinge herauszuziehen. Da spürte er den Blick in seinem Rücken und fuhr herum. Hinter ihm stand der Barde.

"Wer bist du …" flüsterte Baltar und versuchte, das Rätsel jener seltsam funkelnden Augen zu ergründen.

Auch Aram kletterte aus dem Schacht und half dem dicken Kaufmann heraus, der entsetzt auf die brennende Schenke starrte.

"Wir sollten ihn verstecken." sagte der Barde und Baltar war verwirrt, löste seine Augen vom Blick des Barden und packte den schwarzen Reiter.

Tasman nahm die blutenden Beine und gemeinsam trugen sie den leblosen Körper zu der Öffnung. Im Vorübergehen wandte sich Baltar dem schwer atmenden Kaufmann zu.

"Los, steht nicht so tatenlos herum und holt den Rest von ihm!"

Der Kaufmann, der nicht recht wußte, wie er diese Bemerkung verstehen sollte, blickte unsicher umher und entdeckte schließlich die beiden Stiefel.

Baltar wunderte sich, das Aufschlaggeräusch von der Seite zu hören. Er blickte der Wache hinterher, die Dunkelheit des Schachtes hatte sie aber für alle Zeit verschlungen. Als er sich herumdrehte, sah er den am Boden liegenden Kaufmann.

Aram hatte die Stiefel aufgehoben und warf sie in den Schacht. Der Barde schloß die Klappe, die mit einem Busch und Moos bedeckt war und den Ausgang ausgezeichnet tarnte.

Baltar nahm die Hellebarde auf und trat dem am Boden liegenden Kaufmann in die Seite.

"Los, steh' auf und kämpfe!"

Jetzt begann der Kaufmann leise zu wimmern und richtete seinen fettgepolsterten Körper unter Mühen auf. Im Reflex fing er die ihm zugeworfene Hellebarde.

Der Junge stand neben dem geschlossenen Geheimgang und starrte weiter auf das brennende Haus. Baltar steckte sein Schwert zurück in die Scheide und packte ihn an den Schultern.

"Komm, Aram, wir können ihnen nicht mehr helfen, wir müssen hier weg."

"Dafür werden sie bezahlen …" flüsterte er und ließ sich von seinem Beschützer in die Dunkelheit des Waldes ziehen.

Der Barde folgte den beiden mit wehendem Mantel, der Kaufmann aber schien wie von Sinnen. So unfaßbar war ihm das Geschehene, daß er die Flucht vergaß und wie eine Motte vom magischen Schein des Feuers angezogen auf die Schenke zu wankte. Er dachte an die Kisten mit edlen Gewürzen, das feine gewobene Tuch und die duftenden Öle, die er von so weit her geholt hatte und die nun von den Flammen verzehrt wurden. Er hatte sich dem Haus bis auf wenige Meter genähert, als unter lautem Getöse das Dachgebälk einbrach und ihn aus seinem Bann riß.

Im nächsten Moment war er wieder von der Todesangst erfüllt und fuhr herum. Hals über Kopf
stürzte er dem schützenden Wald entgegen, als er
die Gestalt mit dem zum Hieb bereiten Schwert
bemerkte. Im Reflex riß der Kaufmann die Hellebarde quer vor sich und es gelang ihm sogar, damit
den Schlag des schwarzen Reiters abzuwehren. Statt
seines Kopfes zersplitterte nur die Stange zwischen
seinen Händen in zwei Teile. Das Gewicht der
Hellebarde zog seine linke Hand nach unten. Er
ließ los, ergriff die andere Hälfte der Stange und
schwenkte sie vor sich. Damit gelang es dem Kaufmann, den grunzenden Barbaren auf Distanz zu
halten.

Dieser senkte sein Schwert, trat an das stumpfe Ende der Stange und preßte seinen Brustpanzer dagegen. Der Kaufmann spürte den leichten Druck an seinen Händen, war aber so überrascht von der unerwarteten Reaktion des schwarzen Reiters, daß er regungslos verharrte. Das unsagbar häßliches Gesicht, in das er blickte, hatte sich zu einer grinsenden Fratze verzerrt und verstärkte das ungute Gefühl im Magen des Kaufmannes, vor dem das abgebrochene Ende des Stieles ruhte. Plötzlich erkannte er die drohende Gefahr und seine Ahnung wurde jäh bestätigt, als der schwarze Reiter seinen Oberkörper nach vorn wuchtete und damit den ab-

gebrochenen Stiel in den Bauch des Kaufmannes trieb.

Das letzte, was er hörte, war das hämische Lachen und das wilde Donnern des Blutes in seinen Adern. Die nächsten Schwerthiebe spürte er nicht mehr.

Die drei liefen, rannten um ihr Leben. Baltar wußte, daß es nur eine Frage der Zeit war, bis der Geheimgang gefunden würde. Waren die schwarzen Reiter ihnen gefolgt und galt auch der Angriff auf die Schenke ihnen, würden die Häscher sie auch weiter verfolgen. Der Wald war groß, doch bot er nur wenig Möglichkeiten, sich für längere Zeit versteckt zu halten. Es war keine Frage - erfahrene Männer würden ihre Spuren finden, spätestens bei Tagesanbruch. Hatten die Reiter Hunde bei sich, waren ihre Chancen noch geringer.

Also blieb nur die Flucht. Doch wohin ....

Bis zum großen Gebirge waren es mehrere Tagesritte. Zu Fuß vielleicht sogar Wochen. Und selbst wenn sie es bis zum Gebirge schaffen würden, die Reiter sie nicht einholten; völlig ausgezehrt und ohne jegliche Ausrüstung würden sie im Gebirge keine zwei Tage überleben.

Baltar dachte an den Jungen, der dieser Anstrengung nicht gewachsen war. Wohin ...? Der Krieger zermarterte sich das Hirn, doch obwohl er keine Antwort auf diese Frage fand, machte er einen Schritt vor den anderen; folgte dem Barden, der



voran lief.

Plötzlich blieb er stehen.

"Haltet an, Barde!"

Der federte seinen Sprung über einen umgestürzten Baum geschickt ab und drehte sich um. Aram setzte sich sogleich auf den Stamm und ließ den Kopf nach unten baumeln. Sein Atem war flach und stoßweise.

Baltar versuchte in der aufgerissenen Wolkendecke nach Sternen zu suchen, die ihm die Richtung weisen konnten.

"Osten, wir laufen nach Osten." rief der Barde dem Krieger zu und sprang erneut über den Stamm. Er setzte sich neben Aram und stieß den langen Wanderstock in den Boden.

Baltar fand in einer Wolkenlücke einen Orientierungspunkt, der die Worte des Barden bestätigte und wandte sich den beiden zu.

"Wir sind hier im südlichsten Zipfel Jorgs." sagte er, "Alles Wald. Ein paar Hügel, vielleicht Einsiedler, bestimmt gibt es hier Waldleute, aber keinen Ort, um sich zu verstecken."

Der Barde fiel ihm ins Wort: "Da mögt ihr Recht haben, aber sie werden uns wohl kaum folgen!"

"Doch, das werden sie." flüsterte Aram, dessen Atem nun etwas langsamer ging. Er blickt den Barden an, in dessen Gesicht die Verwunderung stand und als Antwort auf die unausgesprochene Frage hob er seine Hand dicht vor das Gesicht des Barden. Das schwache Licht vermochte die Dunkelheit des Waldes nicht vollends zu durchbrechen, doch reichte es aus, um den Siegelring zu erkennen, der an der Hand des Jungen steckte.

Baltar wollte einschreiten, doch dann ließ er es geschehen.

Er sagte: "Die Schenke lag an dem Kutschweg von Olora nach Eresand. Wenn wir jetzt nach Süden laufen, könnten wir Eresand bei Tagesanbruch erreichen."

Der Barde überlegte kurz und stellte dann mit ruhiger Stimme fest: "Eresand liegt aber nicht mehr in Jorg."

"Ich weiß, was ihr sagen wollt …" Aram blickte auf, "der König flieht und läßt sein Volk im Stich …" Baltar machte einen Schritt auf Aram zu und ging

"Das ist nicht war, Aram. Dein Vater hat sein Volk nicht im Stich gelassen. Er hat gekämpft für sein Volk. Du bist jetzt König von Jorg und auch du läßt

vor ihm in die Knie.

es nicht im Stich. Du wirst für dein Volk kämpfen, wenn die Stunde gekommen ist. Aber zuerst müssen wir nach Kjal. Ohne die Unterstützung des Fürstenrates und ohne die vereinten Kräfte der Nordländer können wir den Feind nicht schlagen. Du bist die einzige Hoffnung, die geblieben ist." Der Barde erhob sich, machte eine höfische Verbeugung und sagte: "Hoheit, ich bin zwar nur ein unbedeutender Poet, doch wenn ihr es erlaubt, werde ich euch auf eurem Weg begleiten - und euren bärbeißigen Freund natürlich auch."

"Gib mir dein Schwert, Baltar!"

Der Krieger war erstaunt über diesen Wunsch, zog aber sogleich das Schwert und hielt es dem Jungen hin.

"Kniet nieder, Barde!"

Der Barde war ebenso verwundert und wußte nicht, was Aram mit ihm vor hatte, doch er befolgte die Anweisung und kniete sich in das Laub.

Aram hatte Mühe das Schwert zu heben und ruhig zu halten, doch mit verbissener Miene bewegte er die zitternde Klinge auf den Hals des Barden zu und senkte sie schließlich mit der flachen Seite auf dessen Schulter.

"Von dieser Stunde an dürft ihr den Titel Hofdichter tragen. Erhebt euch, Ritter Tasman Barbadon!" Aram hob das Schwert an, führte die Klinge unter sichtlichen Anstrengungen zur Seite und war froh, als Baltars Hand den Schaft packte und das Schwert mit einer geschmeidigen Bewegung zurück in die Scheide führte.

Er streckte dem Barden, der sich wieder erhoben hatte, die offene Hand hin und war erstaunt über den mehr als kräftigen Gegendruck.

"Meinen Glückwunsch, ihr seid nun ein Ritter, Barde - verzeiht - Hofdichter! Und solltet ihr mich noch einmal Bärbeißer nennen, darf ich euch zum Duell fordern. Danach könnt ihr dann eure Harfe mit euren eigenen Sehnen bespannen."

Tasman wollte antworten, doch Aram unterbrach ihn, noch bevor er den Mund öffnen konnte.

"Bis nach Eresand ist es noch ein weiter Weg und unser Vorsprung ist nicht groß."

Baltar und Tasman blickten sich tief in die Augen, nicht wirklich grimmig, und lösten dann ihre Hände.

Baltar wußte, daß das Funkeln in den Augen des Barden eine Erinnerung bei ihm geweckt hatte, doch sie war verschwommen und das einzige, was in ganzer Klarheit blieb, war dieses merkwürdige Gefühl. Er mußte an den Geheimgang denken und an die Wache, die keinen Laut von sich gab. Er war sicher, daß hinter diesen Augen ein Geheimnis steckte, doch nun war nicht die rechte Zeit für das Lösen von Rätseln, sie mußten weiter.

Aram stieß einen tiefen Seufzer aus und überquerte mit einem Sprung den umgestürzten Baum - und seine Ritter folgten ihm.

Die Schenke war bis auf die Grundmauern niedergebrannt. An der Stelle, wo das Tor stand, ragten in einer Reihe stehend meterhohe Spieße in den raucherfüllten Nachthimmel. Leere Augen starrte klagend aus ihren körperlosen Köpfen auf die schwarzen Reiter hinunter. Der zornige Blick des Kommandanten schweifte von dem rot gefärbten Waldboden zu dem geöffneten Schacht.

Er schrie einen Namen in den Wald und kurze Zeit später kam einer der schwarzen Reiter herbeigelaufen, schlug die Faust an die Brust und hörte dem Befehl seines Herren aufmerksam zu, dessen Stimme wieder seltsam rauh und ruhig war.

"Rallan, du wirst mit zehn Männern zum Lager zurückreiten. Das Treffen wird ohne mich stattfinden. Ihr geht weiter wie geplant vor."

"Ja, Herr!"

Der schwarze Reiter wandte sich zum gehen.

"Rallan!"

"Ja, Herr!" Er hielt inne und drehte sich wieder dem Kommandanten zu.

"Gibt es Waldleute in der Truppe?"

Die Frage klang scharf und der Reiter suchte nach einem naheliegenden Fehler, den er mit der Antwort womöglich begehen konnte, nickte dann aber. "Ja, Herr!"

"Gut. Dann töte einen Waldmann und arrangiere es so, daß er gefunden wird."

Der schwarze Reiter wagte es nur für einen winzigen Moment zu zögern.

"Ja, Herr!" stieß er unterwürfig hervor, dann wandte er sich endgültig ab.

Der Kommandant nahm die Zügel seines Pferde, stieg auf und gab den Abzugsbefehl.

... Fortsetzung folgt!

"1 und 2 und 3" - mit voller Kraft schwingt der Rammbock gegen das Tor der Holzpalisade. Aber noch hält es stand. Beim zweiten Schwung splittert und kracht das Holz und beim dritten bricht der Rammbock ein mannsgroßes Loch ins Tor.

# Rammböcke im Live-Rollenspiel

Doch bevor der Rammbock zum drittenmal von uns gegen das Tor geschleudert werden konnte, mußte ein "Angreifer", ich selbst, ausgewechselt werden. Der Grund dafür war, daß ich das Gleichgewicht verloren hatte und der zurück schwingende Rammbock meinen Fuß traf. In der Folge paßte ich 14 Tage in keinen normalen Schuh mehr und

hatte dabei Zeit, mir Gedanken über die Sicherheit von solchem Gerät auf Liverollenspielen zu machen.

Auf jedem LARP, oder fast jedem, stellen sich dem Spieler Hindernisse in Form von Türen, Toren oder Palisaden in den Weg, die man gerne beiseite schaffen würde. Der Rammbock stellt dabei eine gute Möglichkeit dar, diese zu überwinden. Dabei stellt sich mir heute die Frage, ob dieser wirklich real gefertigt sein muß, oder ob nicht, so lustig das auch klingen mag, ein "Polsterbock" angebrachter wäre.

Es gibt gute Gründe, die für den Polsterbock sprechen. Der wichtigste ist nach wie vor die Verletzungsgefahr, die in einem Rammbock, der aus Holz gefertigt ist, innewohnt. Ein Gerät, das soviel Kraft entwickelt, daß es real Bretterwände durchschlagen kann, ist leicht dazu in der Lage, auch Knochen zu brechen. Vor allem ist ein derartiges Gerät, wenn einmal in Schwung gebracht, schwer zu kontrollieren und was das in einem Kampfgetümmel an einer Palisade bedeutet, kann sich jeder selbst ausma-

len. Der zweite Grund ist, daß es die Umstände oft sowieso nicht erlauben, einen Rammbock real einzusetzen. Der Jugendherbergsleiter einer Burg sieht es bestimmt nicht gerne, wenn die Spieler das antike Burgtor mit dem Rammbock bearbeiten. Auch die von Mitspielern in mühsamer Heimarbeit gefertigte portable Palisade muß Tabu sein, ihre Zer-

> störung ohne Einverständnis des Eigentümers ist echte Sachbeschädigung.

> Es spricht also einiges gegen den realen Rammbock, doch auch bei seiner ungefährlicheren Variante gibt es einiges zu beachten. Der Einsatz eines Polsterbockes muß natürlich von der Spielleitung genehmigt und er selber von ihr abgenommen sein, wie jede andere Polsterwaffe auch. Bei seinem Einsatz muß ein SL in der Nähe sein, um den Spielern mitteilen zu können, wann ihre Aktion erfolgreich ist. Als Ansatzpunkt kann man unser

oben erwähntes Experiment nehmen. Mit drei Schlägen eines mittleren Rammbockes, der von sechs Mann geschwungen worden ist, war in eine Holzpalisade aus 1,5 bis 2 cm dicken Brettern mit Querverstrebungen ein etwa ein bis zwei Mann großes Loch gerissen worden. Wie auch beim normalen Kampf sollte man stets darauf achten, kontrolliert "zuzuschlagen".

Wenn man dies beachtet hat man mit einem Polsterbock genauso viel Spaß wie mit einem echten Rammbock. (wh)



# SpielZeit:

# Regelerweiterungen/-ergänzungen zum DragonSys<sup>©</sup> Live-Rollenspiel-Regelwerk

Art: Kampfzauber Name: Magisches Netz Kosten: 30 Punkte

Komponenten: Eine Handvoll buntgefärbter Reis

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte

und wirft den Reis auf den Gegner.

Dauer: 50 Atemzüge

Magische Worte: corporem tym an movo opprimo mani Effekt: Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen Anderen durch ein magisch erschaffenes Netz für die angegebene Dauer zur Unbeweglichkeit verdammen. Das Opfer kann reden, sich aber nicht bewegen oder zaubern. Außerdem ist das Opfer für die angegebene Dauer klebrig, d.h. jeder, der in Kontakt mit dem ursprünglichen Opfer kommt, ist für die verbleibende Spruchdauer ebenfalls den Auswirkungen unterworfen. (wt)

Art: Magierfähigkeit Name: Zaubern mit Fokus Kosten: 20 Punkte

Beschreibung: Für diese Fähigkeit muß vom Magier ein unveränderlicher Magiefokus benannt werden, der als physikalischer Gegenstand vorhanden sein muß. Er muß von mindestens guter Qualität sein und es muß möglich sein, ihn im Spiel vom Magier trennen zu können, z.B. Stab, Amulett, bes. Kleidungsstück, Edelstein, Kristallkugel; keine Körperteilel Dieser Fokus vermindert die Kosten für Zaubersprüche um 25%. Der Magier kann zwar nur im Rahmen seiner Magiepunkte Sprüche erwerben, benutzt er jedoch den Fokus beim Zaubern als zusätzliche Komponente, so muß er nur ¾ der Magiepunkte einsetzen. Die Stärke des Spruches bleibt unverändert. Für ein Ritual gilt entsprechendes. (wt)

(Murmel o.ä.), die er bei seinem Einbruchswerkzeug aufbewahrt. Desgleichen für "Fallen entschärfen", nur sind es hier blaue Kugeln.

- Jedes Schloß wird repräsentiert durch ein Säckchen voll schwarzer Kugeln. Auch hier gilt: Pro 5 Punkte Schloßstärke eine Kugel. Verständlicherweise sollten sich die Kugeln nur in der Farbe und nicht in der Form unterscheiden.
- 3. Versucht nun ein Spieler ein Schloß zu öffnen, gibt er seine weißen Kugeln in das Säckchen. Er kann dann ebenso viele Kugeln, wie er hineingetan hat, ziehen. Sobald er eine weiße Kugel zieht, hat er das Schloß geöffnet. Er trennt dann wieder in weiße Kugeln für ihn und schwarze Kugeln für das Schloß und spielt dann weiter.
- 4. Zusätzlich kann die Spielleitung noch rote Kugeln in den Säckchen unterbringen. Diese repräsentieren eine Falle. Zieht ein Spieler eine rote Kugel, hat er die Falle ausgelöst und informiert sich über die Auswirkungen anhand der Falleninformation im Säckchen.
- 5. Um eine Falle an einem Schloß zu entschärfen, muß ein Spieler nur seine blauen Kugeln in das Säckchen geben und versuchen, im Rahmen der erlaubten Ziehungen eine blaue Kugel zu ziehen. Gelingt ihm das, so hat er die Falle entschärft und er kann alle auftauchenden roten Kugeln beim Schlösser öffnen ignorieren.

Diese Regelung ist zwar aufwendiger als wie bisher einfach Zettel mit den Angaben als Schloß zu gebrauchen, das Spiel wird aber gefördert. Die Kugeln können natürlich durch beliebige Materialien ersetzt werden, sofern sie alle die gleiche Form und unterschiedliche Farben haben. Für Rückfragen und Anregungen stehe ich gerne unter der Adresse der Redaktion zur Verfügung (wt)

#### Art: alternative Fähigkeiten

Name(n): Schlösser öffnen/Fallen entschärfen Viele Spieler stört die recht strenge Regelung der Fähigkeit "Schlösser öffnen" und "Fallen entschärfen" bei DragonSys. Als unerfahrener Charakter hat man nicht einmal eine kleine Chance, ein Schloß auch dann zu öffnen, wenn es den eigenen Erfahrungswert übersteigt. Um diese Chance zu gewähren und mehr Realismus ins Spiel zu bringen, wird hier eine Alternativregelung dafür vorgeschlagen. Anregungen dazu erhielt ich auf diversen Liverollenspielen durch Unterhaltungen mit Spielleitern und Spielern, denen eigentlich der Dank hierfür gelten muß. Anwendung:

1. Für jeweils 5 Punkte in der Fähigkeit "Schlösser öffnen" erhält der Spieler 1 weiße Kugel



# Micornus - Extra

Exklusiv-Interviev mit Wolfgang Hohlbein, Deutschlands erfolgreichstem Phantastik-Autor

(UC): Als erstes möchte ich mich bedanken, daß Sie überhaupt teilnehmen an dem Interview, weil wir ja doch eine nicht so große Zeitschrift sind und wir in unserem Verein alles im kleinen Kreis machen, da ist das schön, daß das so geklappt hat. Ich wollte an sich nicht gleich mit der typischen Frage losstürzen, wie Sie zum Schreiben gekommen sind, weil das wahrscheinlich schon jeder gefragt hat.

(W.H.): Jeder nicht, aber fast jeder!

(UC): Ich denke, ich frage jetzt mal nicht die offizielle Geschichte mit dem Wettbewerb und der Heldenmutter; das denke ich - kennt mittlerweile fast jeder! Interessieren würde die Leser, wie Sie zum Schreiben an sich gekommen sind; überhaupt Bücher oder Geschichten zu schreiben.

(W.H.): Das war eigentlich nie eine Frage für mich. Das war so als Kind wirklich; als ich in die Schule kam, hab ich angefangen, selbst zu lesen, da war ich schon begeistert. Ich habe also schon damals kleine Geschichtchen geschrieben. Gott sei Dank sind die alle verschollen! (lacht)

Aber das war als Kind schon so meine Spinnerei. Im Grunde, wenn meine Klassenkameraden Astronauten oder Lokomotivführer werden wollten, wollte ich immer Schriftsteller werden. Natürlich hab ich das nie geglaubt, daß das mal ernsthaft so wird, ich hab das eigentlich auch dann irgendwann mal aufgegeben, weil viele Kinder und Jugendliche schreiben ja Geschichten oder Gedichte und die Meisten hören dann damit wieder auf, ich auch, und habe das eine ganze Weile nur als Hobby betrieben, halt nur so nebenbei.

Dann war das so die übliche Entwicklung: Ich hab' für ein paar Fanzines gearbeitet, hab' ein paar Kurzgeschichten gemacht und davon zwei, drei nur veröffentlicht, aber halt ein paar Leute kennengelernt, die dann wiederum andere Leute kannten, darunter waren dann Autoren. Und so kam eins zum anderen.

Plötzlich hab' ich mein altes Hobby eben wieder entdeckt und forciert und da hatte ich, wie gesagt - die Geschichte mit dem Wettbewerb kennt jeder - einfach Glück, daß ich mit dem ersten Roman den Durchbruch schon geschafft habe. Also diese ewig lange Anlaufphase, die viele Kollegen ja haben, daß sie so zehn oder auch hundert Ablehnungen kassieren und die viele auch sicher entmutigt, die ist mir einfach erspart geblieben. Das hat überhaupt nichts damit zu tun, das ich so toll schreibe oder ein Genie bin, das ist einfach Glück; wie ein Sechser im Lotto und die Wahrscheinlichkeit ist auch ungefähr so hoch!

(UC): Stephen King hat ja mal diesen schlauen Satz geprägt, daß jeder Autor ein gewisses für sich zugeschnittenes Sieb im Kopf hat, wo dann bestimmte Sachen, die ihm passieren, als Story hängenbleiben. Zum Beispiel, wenn sich Karl May an einen See setzen würde, würden da wahrscheinlich ein paar Indianer drin 'rumpaddeln und bei Stephen King kommt dann das blutrünstige Monster aus dem See.

Ist das bei Ihnen genauso? Beziehen sie Ihre Ideen in diesem Maße oder wo kommen bei Ihnen die Ideen her?

(W.H.): Also, es ist natürlich so, daß vieles Selbsterlebtes einfließt. Auch in einem wirklich phantastischen Roman sind Szenen drin, oder Denkanstöße, die ich dann selbst erlebt habe. Das ist dann natürlich so verklausuliert, daß nur ich es wieder erkenne oder allerhöchstens die Beteiligten. Das bleibt gar nicht aus. Und die Ideen, das werde ich so oft gefragt. Es gibt keine Δntwort darauf. Klingt jetzt ein bißchen großkotzig, ist aber nicht so gemeint. Sie kommen von selbst. Vieles ergibt sich durch Zufälle oder auch so aus dem Tagesgeschehen oder sonstwas, aber meistens sind die Ideen einfach da.

(UC): Werden die Ideen vielleicht unterstützt vom Rollenspiel oder kam das eine zum anderen? Also, kamen die Geschichten durch das Rollenspiel oder das Rollenspiel durch die Geschichten?

(W.H.): Überhaupt nicht! Ich hab' mit Rollenspiel eigentlich auch nicht viel zu tun. Ich bin zwar öfter mal auf Veranstaltungen wie dieser und ich kenne mittlerweile eine ganze Menge Leute aus der Szene, wie den Bernhard Hennen zum Beispiel. Ich hab' auch in paar Mal versucht, Rollenspiel mitzuspielen, weil ich dachte, es müßte mir gefallen, aber bei mir springt der Funke dann nicht über. Ich vermute, es liegt daran, daß das, was ich tue und dem, was ich bin bei so einem Rollenspiel manchmal so ähnlich ist, daß ich es gar nicht nötig habe, ein Rollenspiel zu spielen. Man kann es auch ungeniert ausdrücken: Rollenspieler machen nichts anderes als ich, nur bringe ich das auf Papier.

(UC): Das ist gewissermaßen dann eine Verarbeitung auf einer anderen Ebene als Rollenspiele?

(W.H.): Ja, richtig.

(UC): Was halten Sie denn von Weiterentwicklungen, die schon seit mehreren Jahren vom Rollenspiel aus im Gange sind, wie zum Beispiel das Liverollenspiel, wo man ja auch mehrere Stände gesehen hat, die dafür Zubehör bieten?

(W.H.): Wie gesagt, das alles ist für mich eine etwas fremde Welt, zu der ich nicht so den richtigen Zugang finde, aber ich bewundere das. Das betrifft jetzt nicht nur hier die Veranstaltung, aber es ist mir schon seit langer Zeit wirklich ganz bewußt geworden, wieviel, wie ungeheuer kreativ diese Leute sind, die sowas machen! Es gibt ja viele... also, jeder liest ja irgendwas und es gibt viele Leute, die gerne Krimis lesen und Western und so weiter, aber eigentlich gibt es das nur bei der Fantasy und bei der Science-fiction, noch so ein bißchen, daß so viele Leute es nicht nur lesen, sondern ihrerseits selbst Geschichten schreiben, Rollenspiele machen und sich wirklich damit so intensiv beschäftigen; das ist einfach toll, die Kreativität, die da zum Ausdruck kommt.

(UC): Kann es sein, daß das eine Fantasy-spezifische Situation ist, oder kann das mit Sicherheit auch in anderen Bereichen kommen?

(W.H.): Umgekehrt! Das ist sicherlich nicht durch die Fantasy hervorgerufen. Ich glaube, daß diese - phantastische Literatur nenne ich sie eigentlich viel lieber als Fantasy, weil das ist ein etwas schwammiger Begriff - daß die einen ganz bestimmten Typus von Menschen anzieht. Daß also Leute, die sich dafür interessieren, mit Sicherheit phantasievoller und phantasiebegabter sind und auch mehr Mut haben, ihre Phantasien auszuleben. Sie werden eben nicht so, weil sie Fantasyromane lesen, sondern sie lesen Fantasyromane, weil sie so sind.

(UC): In der weiteren phantastischen Literatur oder Fantasy-Literatur, haben sie da spezielle Vorlieben, die sie selbst auch lesen oder lesen sie gar nicht mehr selbst?

(W.H.): Ja, Stephen King ist ja sozusagen Pflichtliteratur, aber ich lieb' ihn auch, ich bewundere ihn. Ich möchte gerne mal schreiben können, wie er das kann. Und ansonsten, von den Klassikern sind es eigentlich so die Üblichen, also Tolkien, Ende - wenn man das Klassiker nennen will - Lovecraft, manchmal Edgar Allen Poe mit seinen phantastischen Geschichten. Ansonsten habe ich keinen direkten Lieblingsautor. Das ist mir auch ziemlich egal. Also, mich interessiert die Geschichte. Ich geh' also jetzt nicht in ein Buchgeschäft und schau nach Autoren, außer eben wie schon gesagt bei King, sondern nehm' mir mal ein Buch zur Hand, wenn mich die Geschichte interessiert, das kann man ja mit dem Klappentext und ein bißchen reinlesen feststellen, dann guck ich vielleicht auf den Autor.

(UC): Was halten sie von der Aussage, daß es mittlerweile gewisse Grundsätze gibt in der Fantasy, wie zum Beispiel bestimmte, sehr bekannte Rassen, die Tolkien geprägt hat, wie Elfen, Zwerge und vielleicht Halblinge und verschiedene andere Dinge, die man mittlerweile so als Grundsätze der Fantasy ansieht?

(W.H.): Ja, er hat sie ja nicht geprägt. Also mit den Goblins, äh, mit den Halblingen; sicherlich hat er sie erfunden, aber die ganzen anderen Wesen, die er beschreibt, sind ja zum größten Teil aus den Geschichten, aus den Legenden verschiedener Kulturen entlehnt und es ist sicherlich kein Zufall. Daß sind irgendwelche Archetypen, die sie in allen Kulturen finden. Die heißen anders, aber wenn sie genau hingucken, reduziert sich das auf drei, vier, fünf verschiedene Formen. Das sind irgendwelche Bilder, die wir offensichtlich

alle im Kopf haben und wenn man über etwas bestimmtes nachdenkt, Geschichten erzählt, zum Beispiel über Elfen; das ist auch wieder so eine typisch deutsche Wortschöpfung, eigentlich. Also das englische 'Elves' heißt ja was ganz anderes. Das waren früher mal bei uns die Elben und bei den Gebrüdern Grimm fing es eigentlich an, daß man das verniedlichende 'Elfen' daraus gemacht hat. Da denkt eigentlich jeder an so kleine Wesen mit Schmetterlingsflügeln und Blumenstaub in der Hand. Aber es gibt auch verdammt unangenehme Elfen. Auch da ist es genau umgekehrt. Ich glaube, daß es bei Tolkien kein Zufall war, daß er jene Geschöpfe beschrieben hat.

(UC): In der Übersetzung von 'Herr der Ringe' heißen ja die Elben auch richtig Elben.

(W.H.): Ja, ja! So war's im Deutschen ja auch eine ganze Weile. Das hat sich irgendwann mal geändert.

(UC): Zu den Elfen noch: Ist es richtig, daß Sie Elfenwelt-Comics übersetzt haben?

(W.H.): Ja, das stimmt! Eine Weile.

(UC): Werden Sie noch weitere Elfenwelt-Comics übersetzen?

(W.H.): Ich weiß es nicht. Da der Lübbe-Verlag die nicht weiter rausbringt, gibt's auch nichts zu übersetzen.

(UC): Das hat wohl mit dem Herausgeber zu tun.

(W.H.): Ich hätte es weiter gemacht, weil es mir Spaß gemacht hat. Die ersten zwei, drei waren nicht gut; ich gebe es
zul Ich mußte mich erst in diese Welt überhaupt reinlesen.
Das hatte vorher auch ein anderer Übersetzer gemacht. Es
ist immer schwierig, dann so nahtlos anzuschließen. Aber als
ich einmal in Fahrt war, hat es mir richtig Spaß gemacht. Ich
hätte es weiter gemacht, aber da gab es dann erst Schwierigkeiten mit der Lizenz und als die endlich überwunden waren,
hat Lübbe im Grunde seine ganze Jugendbuch- und Comicabteilung zugemacht. Ob und wie es dann weitergeht, das
weiß ich nicht.

(UC): Was halten Sie denn Grundsätzlich von Comics?

(W.H.): Es kommt darauf an. Also sowas wie 'Elvequest' finde ich sehr, sehr schön. Da ist natürlich auch die Spannweite unheimlich groß. Da gibt es ganz phantastische Sachen und ganz furchtbar schreckliche Dinge. Ich lese ganz gern mal ein Comic. Ich muß mich immer beherrschen, nicht auch noch Comics zu sammeln, sonst brauche ich nämlich eine zweite Wohnung.

(UC): Unser Verein hat ja noch als zweiten Tätigkeitsbereich die Historie. Was halten Sie denn von dem ganzen Historienenthusiasmus, der die letzten Jahre betrieben wird? (W.H.): Ich find den toll! Also, mich hat das Mittelalter immer schon fasziniert. Bei mir ist das jetzt schon speziell das Mittelalter, das mich interessiert, das man gemeinhin die Ritterzeit nennt. Ich find das sehr schön, daß man sich jetzt gerade in Deutschland auch wieder traut, auch darüber zu reden. Eine ganze Zeit war das ja tabu. Weil viel mit dieser falschen Ritterehre und dieser Nibelungentreue ist ja gerade so vor fünfzig Jahren etwa mißbraucht worden. Ich schätze, das haben wir jetzt endgültig überwunden. Ich find' das gut.

(UC): Sehen Sie denn einen Bezug zwischen der Fantasy oder den phantastischen Geschichten und dem Mittelalter?

(W.H.): Ja, natürlich! Die ganzen Bilder, die wir im Kopf haben, das sind ja diese Bilder. Ich würde sagen, acht von zehn Fantasyromanen spielen in einer Welt, wenn Sie die Zauberer und die Drachen weglassen, dann haben Sie das Hochmittelalter, die Ritterzeit.

(UC): Wie kam es denn dazu, daß Sie zusammen mit Ihrer Frau Bücher geschrieben haben?

(W.H.): Das ist eigentlich eine ganz witzige Geschichte. Ich habe am Anfang, wie gesagt, Kurzgeschichten geschrieben und sowas. Ich gestehe: Auch ein paar Heftromane für Bastei-Lübbe, also ein paar Western und Krimis und auch diese Gespensterkrimis, davon sind einige auch in 'Der Hexer' erschienen und meine Frau hat die zu meinem großen Ärger nie gelesen, weil sie sich überhaupt nicht dafür interessiert hat. Dann habe ich mich mal bei ihr bitter beschwert, warum sie denn meine Geschichten nicht liest und sie sagte: "Dann schreib' doch mal was, was mich interessiert und nicht so einen Gespenstermüll!". Ich hab sie dann gefragt: "Ja, was wäre denn das?". Und dann hat sie mir eine Geschichte erzählt und ich habe mit offenem Mund und Ohren zugehört und drei Monate später war Märchenmond fertig. Wir haben das dann auch wirklich zusammen geschrieben. Das heißt, geschrieben habe ich es. Aber wirklich so, daß ich mich einfach hingesetzt habe, habe angefangen, habe ihr das erste Kapitel gezeigt und dann haben wir darüber geredet, wie es weiter gehen könnte. Wir hatten also keine Ahnung, wie die Geschichte aussieht. War auch ganz anders geplant. Es sollte eigentlich ein Science-Fiction-Roman werden. Daher auch der Titel. Die Grundidee war: Ein Raumschiff stürzt auf einem Mond ab, also als Kindergeschichte ganz einfach, auf dem - wodurch, wußten wir auch noch nicht zu dem Zeitpunkt - Märchen wahr werden, auf dem die Phantasien der jugendlichen Überlebenden Gestalt annehmen. So kam der Titel zustande und die Geschichte ist dann völlig anders geworden. Das hat soviel Spaß gemacht, daß wir das seither jedes Jahr wiederholen.

(UC): Geht Ihnen das öfter so in Ihren Geschichten, daß Sie eigentlich was anderes vor Augen haben als das, was rauskommt?

(W.H.): Eigentlich ununterbrochen. Es gibt ganz, ganz wenige Geschichten, die ich von vornherein genau kannte und

das sind eigentlich auch die, die mir weniger Spaß gemacht haben. Also ich finde, das macht eine Geschichte lebendig, daß sie sich entwickelt und plötzlich auch Wendungen nimmt, die man gar nicht erwartet. Und ich hab das früher - wahrscheinlich wird es 80% Ihrer Leser genauso gehen - immer für hochtrabendes Gequatsche der Schriftsteller gehalten, die sagen, ihre Figuren machen, was sie wollen. Es stimmt wirklich! Wenn man so Charakter erschaffen hat und er hat gewisse Eigenarten, jetzt nicht eine Randfigur, aber eben eine Hauptfigur, dann kann es passieren, daß er sich plötzlich ganz anders entwickelt, als man das möchte. Das ist mir also mehrmals passiert, daß ich eine Figur, naja, ich brauche eben jetzt gute Beispiele, vielleicht, die Prophezeiung, ist ein Jugendbuch, da brauchte ich in einer Szene einen Polizisten, der einfach nur mal auftauchte und irgendeine Kleinigkeit erledigt. Mehr war nicht geplant; Randfigur. Daraus wurde eine Polizistin und in der nächsten Szene war sie wieder da und plötzlich wieder, obwohl ich das eigentlich gar nicht wollte und dann war sie die zweite Hauptfigur!

So was passiert tatsächlich, es klingt verrückt, aber es passiert.

(UC): Jetzt ist vielen Fantasyfreunden schon aufgefallen, daß bei ihren Büchern, vor allem bei ihren frühen Büchern, die eigentlich als Fantasy gehandelt werden, vorkommt, daß man eigentlich mit einer phantastischen Geschichte anfängt, oder mit einer klassischen Fantasygeschichte und dann, irgendwann, kommt dieser Science-Fiction-Touch oder dieser Endzeit-Touch rein, der dann auch darin endet. Ist das gewollt, oder ist das auch so eine Verselbständigung gewesen?

(W.H.): Beides, beides...

(UC): Zum Beispiel der Enwor-Zyklus.

(W.H.): Also Enwor war von Anfang an so geplant. Jetzt nicht so in Details, aber es war von Anfang an so geplant. Daher kommt ja auch der Name: End-World, also End-Zeit, End-Welt. Ich mag aber dieses Schubladendenken nicht. Manche Kollegen machen es ja auch so, oder gerade so selbsternannte Kritiker: In der Geschichte kommt ein Zauberer vor, das muß ein Fantasy-Roman sein, und da gibt es ein UFO, also ist das Science-Fiction. Deswegen habe ich auch gerade gesagt, ich ziehe das Wort Phantastik vor. Also so quer durch den Garten, das find ich toll. Diese Geschichten lese ich gerne und wenn finde, daß irgendwas in eine Geschichte paßt und es paßt nun leider Gottes nicht unbedingt in die Schublade, dann ist mir das völlig egal, dann muß man die Schublade eben größer machen.

(UC): Wir bedanken uns für dieses Interview und wünschen Ihnen noch alles Gute für Ihre weitere Karriere.

Das Interview führten André Weckeiser und Sebastian Urbach auf der WDS Euro-Con in Hanau (siehe auch Veranstaltungs-Rückblick ab Seite 4).

# TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

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

# Live-Rollenspiele

18.10.-20.10.96

Live-Rollenspiel "de Luxe" II im Teutoburger Wald bei Halle/Westfalen. 2. LARP der "Grotenburger Waldläufer" für Nicht-Clubmitglieder. Für 30-35 Spieler und ebenso viele NSCs. Hintergrundgeschichte der Spieler kann bei rechtzeitiger Anmeldung in das Abenteuer eingearbeitet werden. Infos bei Sabine Sölter, Schongauer Str. 50, 33615 Bielefeld, Tel.: 0521/881789, eMail: solar@hrz.unibielefeld.de oder Birgit Capelle, Tel.: 05201/666302.

25.10.-27.10.96

RDA VII - Cardis Con auf der Jugendherbergsburg Burg Bilstein bei Olpe. Infos bei Arnd Hartung, Pleiser Dreieck 163, Tel./Fax: 02241/332801, eMail: JAlthoff@t-online.de

01.11.-03.11.96

Zoff-Con im Jugendferiendorf Moritz in Manderscheid (Eifel). Infos bei Bernd Grudzinski, Augustrastr. 58, 58452 Witten, Tel: 02302/55753

22.11.-24.11.96

Soederland-Con auf der Burg Bilstein. Veranstalter ist der VLAD e.V.

29.11.-01.12.96

Steinegg VI - Fest zu Fürstenwalde. Infos bei Norbert Baruth, Ludwig-Marum-Str. 44, 76185 Karlsruhe, Fax: 0721/553671, Tel: 0721/551622, eMail: 100670.2745@compuserve.com

13.12.-15.12.96

GARP III in Katlenbur (Göttingen). Infos bei Tom Schmidt & Freddy Mann, Erlenweg 7, 37077 Göttingen, Tel: 0551/372142, eMail: SchmidtTom@aol.com oder gamealot@aol.com

27.12.-01.01.96

Drachenland II - Silvester Con. Fortsetzungs-Con

des im Sommer diesen Jahres auf dem Gelände Rothmannsthal bei Bamberg stattgefundenen Drachenland I-Con. Infos bei Markus Nowak, Bärenmühlweg 106, 82362 Weilheim, Tel: 08638/ 694241

27.12.-01.01.96

Slaves to Darkness III - Silvester Con auf der Burg Hohenstein bei Dresden. Infos bei Daniel Froberg, Hinter dem Hagen 11, 38476 Barwedel, Tel/Fax: 05366/5358, eMail: dfr@mail.rgf.ruecker.de

27.12.-01.01.96

Aventura II auf der Jugendherbergsburg Burg Ortenberg. Veranstalter ist "Dreamland". Infos bei Volker Riehl, Schillerstr. 23, 61250 Usingen, Tel: 06081/15880

27.12.-01.01.96

VoeLarp 5 in Toenisforst. Infos bei Klaus Kellewald, Rädtstr. 7, 47918 Toenisforst, Tel: 02156/80248

Alle Termine für Liferollenspiele entnehmen wir mit freundlicher Genehmigung der LARP-Kalender-Internet-Seiten von Thilo Wagner, erreichbar unter http://www.th-darmstadt.de/~st001892/ larp.html. Terminveröffentlichungen für diese Seite kann unter Zusendung an die Redaktionsanschrift an Thilo Wagner weiter geleitet werden.

# Mittelalterliche Märkte

18.10.-20.10.96 K

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

# TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

27.10.96 K

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

03.11.96 R

Kappesmarkt in Raesfeld. Infos bei dem Verkehrsverein e.V., Weselerstr. 19, 46348 Raesfeld, Tel: 02865/955127

28.11.-23.12.96 K

Mittelalterliche Stadtszene in Lahr/Schwarzwald. Infos bei Michael Maucher, Im Gruberhof 8, 79110 Freiburg, Tel: 0761/807191

29.11.-01.12.96 K

Kunsthandwerklicher Weihnachtsmarkt in Schwäbisch Hall. Infos bei B. Deutsch, Tel: 0791/970437

30.11.-01.12./07.12.-08.12.96

Mittelalterlicher Weihnachtsmarkt auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63549 Ronneburg, Tel.: (Herr Schwandt) 06048/950904, Fax: 06048/950906 oder Tel.: (Herr Kaiser) 06048/950905, Fax: 06048/ 950906.

01.12.-22.12.96 K

Historischer Weihnachtsmarkt in Leipzig. Infos bei Heiko Guter, Nikolai-Rumjanzew-Str. 15, 04207 Leipzig, Tel: 0341/4227550

07.12.-22.12.96 K

Mittelalterlicher Weihnachtsmarkt in Siegburg. Veranstalter ist Kramer, Zunft und Kurzweyl. Infos bei Feste Nyestat, Burstenstr. 6, 51702 Bergneustadt, Tel: 02261/44717

# Ausblick auf das Jahr 1997:

22.03.-23.03.97

Historischer Ostermarkt auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63549 Ronneburg, Tel.: (Herr Schwandt) 06048/950904, Fax: 06048/950906 oder Tel.: (Herr Kaiser) 06048/950905, Fax: 06048/ 950906. 01.05.-04.05.97

Landsknechtstreffen auf der Ronneburg, Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63549 Ronneburg, Tel.: (Herr Schwandt) 06048/950904, Fax: 06048/950906 oder Tel.: (Herr Kaiser) 06048/950905, Fax: 06048/950906.

03.05,-04.05.97

Ritterturnier mit Schlacht und großem Lager der Freien Gilden. Dieses Mal gerüchteweise wohl nicht auf Burg Freienfels. Infos bei: Freie Gilden, Manfred Struben, Alte Schmelz, 65606 Aumenau, Tel.: 06474/1279, Fax: 06474/8639.

08.05.-11.05.97

Historisches Schmiedetreffen auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63549 Ronneburg, Tel.: (Herr Schwandt) 06048/950904, Fax: 06048/950906 oder Tel.: (Herr Kaiser) 06048/950905, Fax: 06048/950906.

17.05.-19.05.97 K

Mittelalterliches Königsturnier auf Burg Satzvey. Infos bei: Graf Beissel von Gymnich, Burg Satzvey, 53894 Mechernich, Tel.: 02256/1834.

05.07.-06.07.97 (und die beiden folgenden Wochenenden)  $\hat{K}$ 

Kaltenberger Ritterturnier. Turnier und Markt auf dem Gelände der Brauerei Kaltenberg. Infos bei: Werbeagentur Pils, 80802 München, Tel.: 089/ 331094.

19.07.-20.07.97

Historisches Kinderfest auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63549 Ronneburg, Tel.: (Herr Schwandt) 06048/950904, Fax: 06048/950906 oder Tel.: (Herr Kaiser) 06048/950905, Fax: 06048/ 950906.

09.08.-10.08.97 K

Historischer Markt und Ritterturnier in Angelbachtal. Infos bei: Hirschhorner Handelskontor, Hauptstr. 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6972.

# TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

27.09.-28.09.97 und 03.10.-05.10.97

Historische Burgfestspiele mit Markt und Narretei auf der Ronneburg. Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63549 Ronneburg, Tel.: (Herr Schwandt) 06048/950904, Fax: 06048/950906 oder Tel.: (Herr Kaiser) 06048/950905, Fax: 06048/950906.

Termine mit einem angehängten & entnehmen wir der "Karfunkel - Zeitschrift für erlebbare Geschichte" mit freundlicher Genehmigung des Karfunkel-Verlages, Hirschhorn. Karfunkel ist zu beziehen über: Karfunkel-Verlag, Sabine Wolf, Hauptstr.37, 69434 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927, Fax.: 06272/3042.

# Con-Termine

17.10.-20.10.96 alljährliche Spielemesse Spiel '96 auf dem Messegelände in Essen. weitere Con-Termine sind uns für dieses Jahr leider nicht bekannt. Für das nächste Jahr werden sie in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.

# Neue Termine!

Du kennst Rollenspiel-Cons?
Du kennst Live-Rollenspiele?
Du kennst Mittelalter-Märkte?
Du veranstaltest gar selbst etwas davon?
Der Termin steht hier nicht drin?

#### UNGLAUBLICH!

Dann wird es aber Zeit, daß Du alle nötigen Informationen auf eine Postkarte schreibst und zu uns schickst, nämlich an:

Redaktion Unicornus

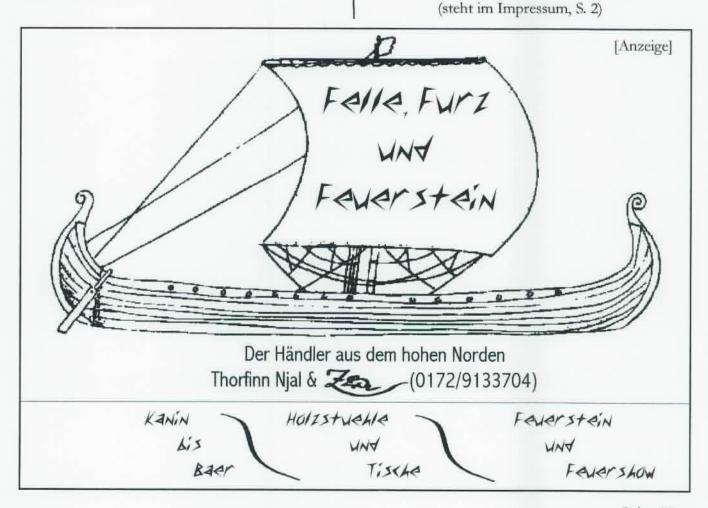
Termine

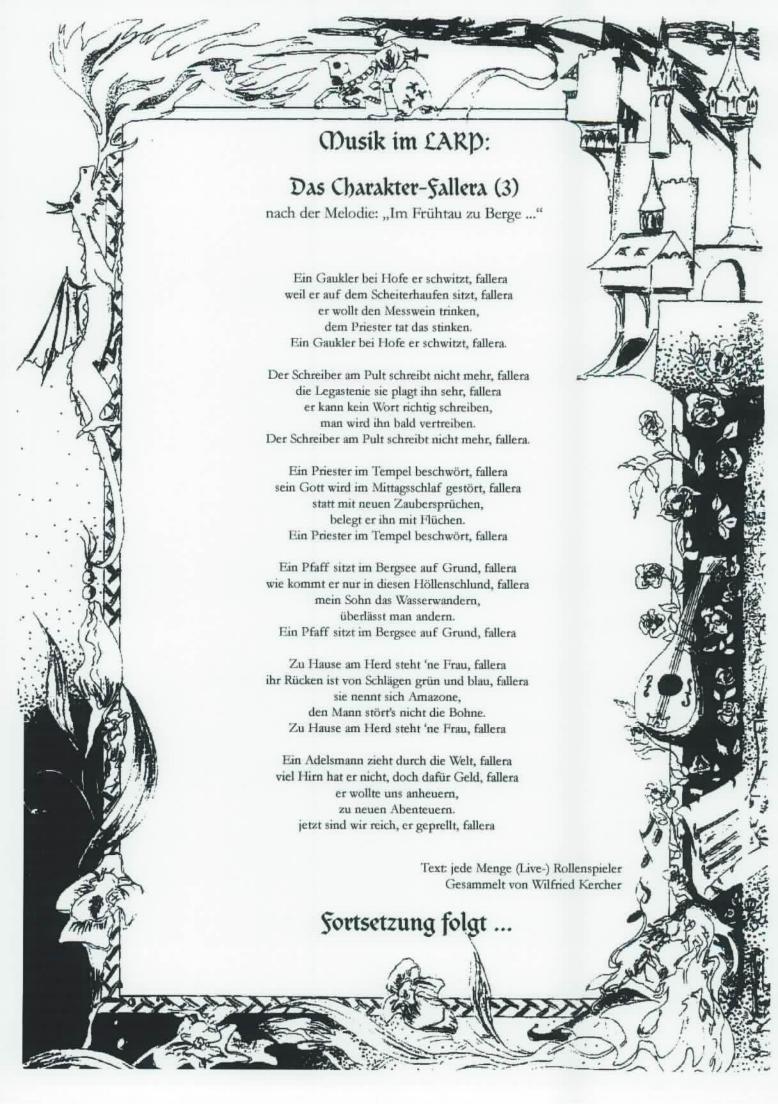
c/o Sebastian Urbach

Schubertstraße 8

61130 Nidderau

oder an die Anschrift der Redaktion





# MARKTPLATZ - Fachhändler in Ihrer Nähe

Die Veröffentlichung von Händler-Adressen dient nur der Orientierung. Kein genannter Händler wurde bevorzugt oder andere benachteiligt. Der genannte Händler trägt dafür keinerlei Verantwortung!

### 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

### Gandalph

Spiele, Bücher, Fantasy 2x in Flensburg und 1x in Schleswig Holm 76 24937 Flensburg Tel.: 0461/13250

## 30000

## Fantasy-In

Fantastische Spiele & Bücher Lister-Str. 8 30163 Hannover Tel.: 0511/667799

# Spiele-Kontor

Simulations & Rollenspiele Oberste Gasse 30 34117 Kassel Tel.: 0516/778315

#### Der Comicladen

Schwanallee 22a 35037 Marburg Tel.: 06421/14256

# **Gamers Temple**

Filliale Gießen Bismarkstr. 8 35390 Gießen Tel.: 0641/77 4 77

## 40000

# Fantastic Shop Düsseldorf

Graf-Adolf-Str. 41 40210 Düsseldorf Tel.: 0211/38 57 535

## Fantasy En'counter

Rellinghauser Str. 104 45128 Essen Tel.: 0201/78 68 77

#### Auenland

Fantasy-Treffpunkt Dortmund Gutenbergstr. 38 44139 Dortmund Tel.: 0231/52 98 55

# 50000

# **Trollhaus Shop**

fun & fantasy Kaiser-Wilhelm-Ring 85 55118 Mainz Tel.: 06131/61 86 30

# 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.de http://www.wds.de

# MARKTPLATZ - Fachhändler in Ihrer Nähe

# **Gamers Temple**

Frankenallee 189 60326 Frankfurt Tel.: 069/73 060 77

## Pegasus Spiele GmbH

Dieselstr. 1 61169 Friedberg Tel.: 06031/72 17 31



# Rumir's Magic

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

## Merlin's

Spiele, Comics, Zinnminiaturen De-Laspee-Str. 1 65183 Wiesbaden Tel.: 0611/307 385

# Fantasy Forest

00000000000000000000000000000000

U2, 1a 68167 Mannheim Tel.: 0621/29 12 27

## 70000

# Spielunke

Akademiestr. 12 76133 Karlsruhe Tel./Fax: 0721/27510

## 80000

#### Games-Inn

Karlstr. 43 80333 München Tel.: 089/555 767

### Imp's Shop

Zinglerstr. 51 89077 Ulm Tel.: 0731/61 94 63

## 90000

#### Aladin

Spiele & Verspieltes Jakobstr. 40 90402 Nürnberg Tel.: 0911/208251

#### Die Drachenschmiede

Live-Rollenspiel-Zubehör
Blumweiler 6
97993 Creglingen
Tel.: 07939/353
Fax: 07939/1318
Ladengeschäfte in:
Berlin, Bochum,
Stuttgart, Augsburg
und Rotheburg o.d.T.

# Werte Fachhändler und Betreiber von Fachgeschäften

Auf einer dieser Seiten könnte Ihre Anzeige stehen!
Gewerbliche Anzeigen sind bei uns
günstig wie noch nie!
Fragen Sie nach unserer Preisliste.



Anzeigenverwaltung c/o Sebastian Urbach Schubertstraße 8 61130 Nidderau

Tel.: 06187/21364 oder 0172/6618374 eMail: 100675.3555@compuserve.com oder Fax an: 06421/164705

# Private Kleinanzeigen

# Biete

Live-Rollenspieler aufgepasst !!! Baue Polsterwaffen (Schwerter, Axte, Dolche, Stäbe oder Sonstiges) nach Wunsch in jeder Grö-Be sowie Polsterpfeile und Katapult-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. vinum et gaudium Diana Bambey, Tel.: 06421/164705

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 Scite) Anzeigen gekürzt. Enfach auf eine Postkarte schreiben und abschicken an: Unicornus Kleinanzeigen c/o Sebastian Urbach Schubertstraße 8 61130 Nidderau

[Anzeige]

# vinum et gaudium Beerenwine und andere Ding

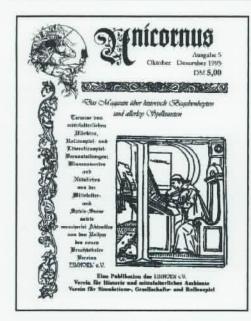


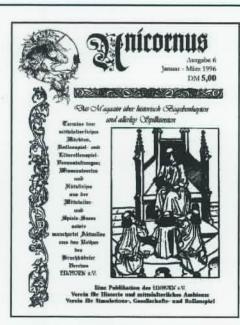
Diana Bambey Kantstraße 70 / App. 20 35039 Marburg/Lahn Tel./Fax: 06421/164705

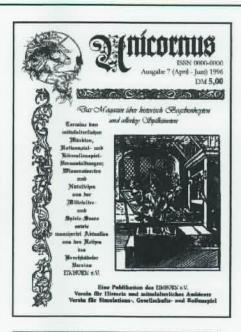
Anke und Wolfram Tröder Lingscheider hof 17 53902 Bad Münstereifel Tel.: 02253/180296

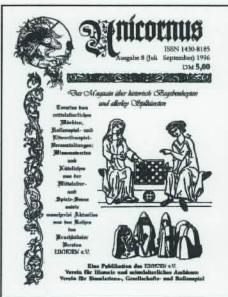
historischer Weinverkauf und Lagerleben im Rabennest für mittelalterliche Märkte und Feste. Der Wein wird in altertümlichen Apothekerflaschen dargeboten.

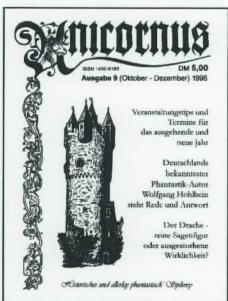
# Nachbestell-Service











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 Vorauskasse 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.

Anzahl	Ausgabe	Einzelpreis	Gesamtpreis
	Die tobende Ratte/93	6,00 DM	
	Unicorms Nr. 5	6,00 DM	
	Unicornus Nr. 6	6,00 DM	
	Unicornus Nr. 7	6,00 DM	
	Unicornus Nr. 8	6,00 DM	
	Unicornus Nr. 9	6,00 DM	
	Porto		3,00 DM
	Summe		



#### Quellenhinweise:

Titellogo, Seite 1 - "Unicornus", Sascha Bohlender, 1996 (© by EINHORN e.V.),

Seitenleiste, Seite 1 - Leiste zu Sebastian Brants "Narrenschiff", Albrecht Dürer, 1494,

Titelbild, Seite 1 - Turm des Schlosses Großsteinheim/Main, nach Otto Piper, aus: Bilder aus der deutschen Vergangenheit, Gustav Freytag, 'die historics', Seite 3 - "Traglast", Piper, 1996 (© by Carpe Diem Verlag Markus Rupprecht),

Drachen, Seiten 12/13 - Holzschnitte aus Historia animalium, Geßner, Zürich 1587,

Ritter, Seite 16, Barde, Seite 20 und Krieger mit Ramme, Seite 22 - Zeichnungen von Kathrin Spannagel, Marburg 1994 (© by EINHORN e.V.), spielende Drachen, Seite 23 - Zeichnung eines unbekannten Künstlers, mit freundlicher Genehmigung der SCA Inc. (USA),

Rahmenillustration, Seite 30 - Iris Nüsslein, 1993

Einhorn, Seite 36 und in den Vereinsinterna - Heidi Koch, 1988 (© by EINHORN e.V.),

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
	um nächstmöglichen Termin. Gleichzeitig erteile ich dem Vor- Vollmacht für die Zeit meiner Mitgliedschaft zur Abbuchung eitrags von
dem Konto (Nr.)	
mit der Bankleitzahl	
bei (Bank, Ort)	
Ich möchte O ordentliches Mitgli	ied O passives Mitglied O Fördermitglied sein.
bucht. Ich erkenne mit meiner Unters	ch DM und wird (Zeitraum) abgeschrift die von der derzeit gültigen Satzung und Geschäftsordten eines Vereinsmitglieds des EINHORN c.V. an.
Ort, Datum	Unterschrift, bei Minderjährigen die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Mitgliedsbeitrag (Stand 29.10.1996)

Für ordentliche Mitglieder beträgt der Beitrag jährlich 60,- DM. Es besteht auch die Möglichkeit einer passiven Mitgliedschaft zum jährlichen Beitrag von 30,- DM. Fördermitglieder entrichten 100,- DM Beitrag pro Jahr. Die Beiträge können auch gestaffelt werden.