

Unicornus

ISSN 1430-8185

DM 5,00

Ausgabe 10 / 1997

Veranstaltungstips und Termine für
Cons, LARPs, und Mittelalterliche Märkte



Spieletests und Geschichten
Zubehörtips und Kontaktadressen

Historisches und allerley phantastisch' Spilerey

... aus dem Inhalt

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Vorwort / Comic	3
Veranstaltungsrückblick	4
.....	5
.....	6
.....	7
SpielHorn: <i>LiveQuest, Siedler von Catan-Kartenspiel</i>	8
Rubrik: <i>Spiele-Domain Internet</i>	9
.....	10
Reihe: <i>Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Der Drache (2)</i>	11
.....	12
.....	13
Fortsetzungsgeschichte: <i>Schattenland - Das Spiel der Meister (3)</i>	14
.....	15
.....	16
.....	17
.....	18
.....	19
.....	20
.....	21
KinoHorn: <i>Dragonheart</i>	22
BastelHorn: <i>Wie erschlage ich mit einer Isomatte einen Ork?</i>	23
.....	24
.....	25
Termine	26
.....	27
.....	28
.....	29
Musik im LARP: <i>Das Charakter-Fallera (4)</i>	30
Marktplatz - Fachhändler in Ihrer Nähe	31
.....	32
Private Kleinanzeigen	33
Nachbestell-Service	34
Vorschau auf die nächste Ausgabe / Quellennachweis	35
Anmeldeformular des EINHORN e.V.	36

Die Redaktion ist unter folgenden Internet-Adressen erreichbar:

Redaktion - Einhorn_eV@compuserve.com
 Sebastian Bös - 101601.1673@compuserve.com
 André Weckeiser - 100543.30@compuserve.com
 Sebastian Urbach - 100675.3555@compuserve.com

Homepage des Vereins: <http://home.pages.de/~Einhorn/>

Homepage der Unicornus: <http://home.pages.de/~Unicornus/>

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

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

(Vi.S.d.P.):

André Weckeiser (aw)

Redaktion :

Sebastian Bös (sb)

Sebastian Urbach (su)

Diana Bamby (db)

weitere Mitarbeiter

dieser Ausgabe :

Martin Ruth (mru)

Markus Rupprecht (mr)

Wolfram Troeder (wt)

Wilfried Kercher (wk)

Armin von Rebenstock (avr)

Layout und Satz :

André Weckeiser

mit Epistula-Satz

Anzeigenverkauf und

verwaltung :

Sebastian Urbach

Druck und Gesamtherstellung :

R. Weber Kopierladen, Marburg

Vertrieb :

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise :

Quartalweise (1/4jährlich)

Redaktion :

c/o André Weckeiser

Kantstraße 10 / App.20

35039 Marburg a.d.Lahn

Tel./Fax: (06421) 16 47 05

Preise :

5,00 DM,

für Vereinsmitglieder des

EINHORN e.V. kostenlos

Vorwort

Was habe ich euch, lieben Lesern, alles in der letzten Unicornus erzählt. Wir werden wieder pünktlich, wir geloben Besserung...! Wo sind wir jetzt? Ja, die Unicornus steckt in einem tiefgreifenden Zeitloch. Nicht zuletzt liegt das auch an der allgemeinen Lethargie, die den Verein befallen hat (siehe auch Vereinsinternas).

Doch wir wollen all' dem trotzen! Und daher haltet ihr jetzt zwar eine (sehr) verspätete, jedoch vollständige und vollwertige Unicornus 10 in euren Händen. Denn uns liegt schon etwas an Kontinuität. Diese mit vier Leuten (sprich Redaktion) aufrecht zu erhalten ist sehr schwer, doch aufgegeben haben wir noch nicht. Und werden es auch nicht!

Auch wenn wir das früher einmal schon getan haben, bringen wir keine Doppelausgabe, nur weil wir den Erscheinungstermin überschritten haben, denn darunter leidet die Qualität der einzelnen Ausgabe enorm. Außerdem glauben manche Leute, wir verpassen den Erscheinungstermin absichtlich, um an mehr Informationen wie z.B. Termine zu kommen. Doch auch wenn diese Leute dies gerne so hätten, können wir ihnen den Gefallen nicht tun. Ein Schritt in die Gegenrichtung wird ab der nächsten Ausgabe sein, die Terminübersicht zu optimieren, indem wir nur noch Termine aufnehmen, die wir für empfehlenswert halten. Wir möchten keine Zeitschrift sein, die man nur aufgrund ihrer möglichst vollständigen Terminübersicht erwirbt, sondern der Artikel, Geschichten, Anekdoten und Berichte wegen.

Weiterhin wird sich die nächste Ausgabe in einem veränderten Gesicht darbieten, denn die „innere Reform“, die wir unserem Verein zuteil kommen lassen wollen, fängt in der Unicornus an. Wir werden das Gewicht der Beiträge wieder mehr auf das Rollenspiel bzw. Spiel allgemein ausrichten und Live-Rollenspiel und Mittelalter etwas zurück fahren. Das sind wir nicht nur unserem Verein, sondern auch der Spiele-Szene schuldig.

In diesem Sinne

Euer

André

Die historics

ER IST SO ERHABEN UND VOLLER
EHRE, DASS ER KEINEN SPASS MEHR
HAT AN ALL' DIESEN DINGEN ...



© 96 by Pips

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!

Dorffest Bruchköbel-Roßdorf

(Sonst.)

06./07.07.96

Etwas abseits des Haupttrubels um Speis und Trank fand sich eine Handvoll unserer Vereinsmitglieder zusammen, um die Werbetrommel zu rühren und sich gebührend vorzustellen. Vor allem die Kinder werden sich noch länger der Belustigung von „Apfelschnappen“ und „Armbrustschießen“ erinnern und sich auf ein nächstes Mal mit den durchgedrehten, merkwürdig gekleideten Leuten freuen. Trotz des schlechten Wetters war unsere Stimmung gut und fröhlich packten wir unseren Stand im Dunkelwerden wieder ab. Zwei Tage de Redens und Erklärens lag hinter uns, plötzlich waren die lieben Kleinen doch nicht so laut und stressig gewesen. Zuletzt, ja erst zuletzt, hat auch unsere Arbeit ihre Früchte in Form eines prall gefüllten Lederbeutels getragen.

Ach, was kommen mir altem Einhornern für Erinnerungen wieder ins Gedächtnis; mein kolossaler Satz nach den Aufwachen: „Es ist schon Wasser in der Kaffeemaschine, du brauchst nur anschalten“ und die Erwiderung, daß der Kaffee schon längst getrunken sei.

Doch auch schlechtes ist in der Erinnerung: Nach der letzten Con traten die drei Hauptakteure und Organisatoren der Con geschlossen aus dem Verein aus und dies mußte ich damals wie heute wie folgt dokumentieren: Das ist für unseren Verein völlig normal, daß die Hälfte der Mitglieder nicht mithilft!

Zurück zur Gegenwart. Heute, dem 08.07.96 sitze ich hier in der Mittagspause und schreibe. War es nicht ein Glück, daß wir vom Thekendienst verschont wurden? Welchen Eindruck hätten wir hinterlassen? Tatsache ist, daß viele nicht gekommen sind, die es versprochen hatten. Einige sind entschuldigt, aber die Frage: „Wo wart ihr?“ bleibt und ich stelle sie hiermit!

Sicher, es sind, wenn ihr das lest, mehrere Monate vergangen, aber erinnert euch:

WO WART IHR?

(mr)



Mittelalterlicher Markt auf der Zeil in Frankfurt (MAM)

10.10. - 24.10.96

Wie bereits im letzten Jahr richtete Lutzlot wieder seinen historischen Markt auf der Zeil ein. Abgetrennt von dem sonstigen Treiben fanden sich die Besucher in einer Insel des „anderen Markttreibens“ wieder.

Aber leider wurde versäumt, an den Eingängen darauf hin zu weisen. Selbst die anderen Verkäufer schienen mich nicht darüber im klaren zu sein, wodurch sich ein fliegender Händler während meines Besuches in die mittelalterliche Arena mit seinem Blech-Plastik-Spielzeug verirrt hatte.

Andererseits fand sich auch ein durchaus geeigneter Lederstand außerhalb des Marktes (ca. 20m). Er stand auch schon letztes Jahr dort, hätte er nicht noch integriert werden können?

Dicht an dicht drängten sich die Buden auf dem knapp bemessenen Platz, und doch war von Musik bis zu Speis und Trank alles vertreten. Die Schmierkomödianten fesselten das Publikum und die inzwischen gewohnten „We will rock you“-Mittelalterklänge der Ersatzgruppe für die im letzten Jahr aufgelösten Pullarius Furcillo war weithin zu hören. Auch die wechselweise spielende Gruppe war eher fremdländisch als mittelalterlich.

Trotzdem ist der Markt als gut zu bewerten und die Atmosphäre als perfekt. Es war ebenfalls jedes Mal ein Genuß, ahnungslose Zeil-Besucher zu beobachten, die erstaunt aufsahen und sich über die ungewohnte Umgebung zu wundern, in welcher sie geraten waren.

(mr)



Elrond-Con in Suhrendorf (LARP)

27.09. - 29.09.1996

Veranstalter: unbekannt

Spielleitung: gut

NSCs: gut

Anzahl Spieler: 150

Anzahl NSCs: 35

SLs: ca. 5

Preis: 49,- DM

Wetter : kühl, viel Regen mit einigen trockenen Perioden.

Leistung : Unterbringung in Zelten mit zwei warmen Mahlzeiten am Tag.

Gesamturteil: netter Con, weiter so

Note: 2-

Das Spielgelände umfaßte eine Pfadfinderburg, die aber nur aus einem Burgtor und einem überdachten Wehrgang bestand. Dahinter standen Häuser, in denen die Taverne, die SL und die NSCs untergebracht waren. Das Gelände selbst befand sich ca. 500 Meter vom Meer entfernt und bestand aus lichtem Wald mit einigen Feldern.

Die Unterbringung erfolgte in großen Pfadfinderjurten. Ich hatte natürlich wieder mal Pech und erwischte eine, welche die Spielleitung und nicht die Pfadfinder aufgebaut hatten. Dies sollte sich aufgrund des Wetters als fatal für einige von uns erweisen. Es gab mal wieder ein neues Regelwerk, das bestehende Charaktere stark beschnitt. Da sich die NSC-Gegner aber bis auf Einen im Rahmen hielten, war das annehmbar.

Die Verpflegung war einfach, aber qualitativ und quantitativ sehr gut. Die Taverne war mit den üblichen Getränken ausgestattet und die Preise waren in Ordnung. Der Plot war vom Aufbau her vielschichtig und doch eng verwoben, ohne dadurch unnötig kompliziert zu werden. Schön auch, daß man die meisten Rätsel ohne Einsatz von Magie lösen konnte.

Ein weiterer Pluspunkt war, daß jeder, dessen Charakter lesen konnte, keinerlei Probleme hatte, an die grundsätzlichen Informationen zu kommen, da diese in einer Bibliothek frei auslagen und auch bis auf kurze Momente nie verschwanden, wie es sonst oft der Fall ist. Dadurch war es auch möglich, noch spät in den Plot einzusteigen. Auch arbeiteten die einzelnen Gruppen untereinander sehr gut zusammen. Außerdem hing eine Karte der Umgebung aus, auf der alle spielerisch wichtigen Plätze vermerkt waren. Gute Idee, denn so wußte man ziem-

lich genau, wie weit sich das Spielgebiet erstreckte und irrte nicht stundenlang sinnlos durch den Wald. Auch sehr gut war die Idee einer Hundemarke, die einem toten Charakter weggenommen werden sollte, so daß die SL sofort wußte, wer der Tote war.

Doch nun der Charakter :

„Sodann machte ich den Fehler, mich für eine Seereise anwerben zu lassen. Wir sollten die Insel Kyle für irgend einen Herzog zurückerobern. Prompt erlitten wir Schiffbruch und landeten auf der falschen Insel, der Nebelinsel, wie sie ihre Bewohner nannten. Wie wir schnell herausfanden, war dies keine gewöhnliche Insel, sondern der Schauplatz eines Kampfes zwischen zwei Göttern. Dieser sollte von Sterblichen ausgetragen werden, wofür diese Götter eine kleine Sammlung von Individuen angelegt hatten. Da die Kontrolle über die Dorfbewohner durch die Götter alle sechs Stunden wechselte und außerdem die Dorfbewohner am nächsten Morgen alles wieder vergessen hatten, war es ihnen nicht gelungen, die Rätsel zu lösen.

Wir störten das Kräftegleichgewicht auf der Insel empfindlich, indem wir uns der Sache annahmen. Wie wir feststellten, war die einzige Möglichkeit, von der Insel zu entkommen, den Kampf zu beenden. Hierzu mußten einige Artefakte besorgt, bzw. ihren derzeitigen Besitzern abgenommen werden. Nebenbei mußten wir uns auch noch gegen die sporadischen Angriffe von Echsenwesen zur Wehr setzen. Diese lernten jedoch bald unsere Waffenfertigkeiten fürchten.

Das größte Problem, ein neues Schiff aufzutreiben, wurde gelöst, als wir erfuhren, daß das in der Kneipe stehende Flaschenschiff von magischer Natur war und die Möglichkeit bestand, es wieder auf normale Größe zu bringen. Wir hielten ein Ritual ab, das trotz oder gerade wegen des Fehlens von Großmeistern und Erzmagiern gut funktionierte. Die Kämpfer unter uns mußten sich jedoch gleichzeitig mit einem schweren Echsenangriff auseinandersetzen. Kaum kehrten wir zum Dorf zurück, stellten wir fest, daß die Dorfbewölkerung vollends den Verstand verloren hatte. Ihr Kastell war verammelt, sie waren in Waffen und von extremem Fremdenhaß befallen. Da wir befürchteten, daß sie uns im Schlaf ermorden würden, sahen wir uns gezwungen, das Kastell anzugreifen und die Besatzung, die sich weder Argumenten noch Friedensangeboten beugen wollte, niederzumachen. Hierbei kam es auch auf unserer Seite zu einigen Verlusten bzw. schweren Verletzungen.

Am nächsten Morgen jedoch konnten wir mittels des Flaschenschiffes die Nebelinsel glücklich ver-

lassen. Da wir zur Eroberung Kyles sowieso zu spät gekommen wären und uns die Situation der anderen Schiffe nicht bekannt war, entschlossen wir uns, den nächst möglichen Hafen anzulaufen. Hier verließ ich das Schiff, denn von der See habe ich vorerst die Nase gestrichen voll.“

Endkommentar:

Ein gelungener Con, der mir viel Spaß bereitete und die Fahrt von über 600 Kilometern einfache Strecke letztendlich doch wert war. Die einzigen negativen Punkte waren das feuchte Wetter, kombiniert mit einigen unsauber aufgebauten Jurten, in denen teilweise der Dacheinsatz fehlte und die Tatsache, daß die Fahrzeuge ca. drei Kilometer entfernt geparkt werden mußten. Außerdem das Regelsystem, welches man vollständig erst auf dem Con für 8 DM erwerben konnte. Schade auch, daß die Steilküste und der Strand nicht mehr in den Plot einbezogen wurden. (avr)



Sythgara-Con auf der Burg Wernfels (LARP)

10.01. - 12.01.1997

Veranstalter: Volker Riehl

Spielleitung: zufriedenstellend

NSCs: zufriedenstellend

Anzahl Spieler: ca. 100

Anzahl NSCs: 14

SLs: 4

Kneipenbesatzung: 2

Preis: 120,- DM

Wetter: kalt, trocken

Leistung: Unterbringung in der Burg mit Vollverpflegung

Gesamtbeurteilung: nicht empfehlenswert

Note: 4

Der Con fand auf Burg Wernfels, einer wunderschönen, sehr ansprechend eingerichteten Burganlage statt. Die Atmosphäre der Burg war ganz ausgezeichnet. Die Zimmer waren, größtenteils mit eigener Toilette und Dusche sowie einem Külschrank, für eine Jugendherberge außergewöhnlich gut eingerichtet. Auch waren die Zimmer sehr groß. Die Umgebung der Burg war jedoch für Live-rollsplele nur beschränkt geeignet, da sie mitten in einem Dorf lag und Wälder in der Nähe kaum vorhanden waren. Diese Burg kann ich jedoch für Hofhaltungen sehr empfehlen. Die Verpflegung war gut und wohlschmeckend. Daß es am Samstag

Abend aber kein Fleisch, sondern einen Pilzaufschlag, störte einige doch ein wenig. Ein weiterer in meinen Augen wichtiger Punkt waren die fast ausreichenden Parkplätze, so daß nur wenige Leute ihr Glück im Dorf versuchen mußten.

So schön die Burg auch war, konnte sie doch über gewaltige organisatorische Fehler nicht hinweg täuschen. Da Volker Riehl am Tag vor dem Con wegen Magen-Darm-Grippe ausfiel und die von ihm erstellten Belegungspläne nicht rechtzeitig ankamen, lief aufgrund dessen anfangs so gut wie nichts. Bis wir ein Zimmer hatten, dauerte es ewig, genauso das Einchecken der Charaktere und die Waffenkontrolle. Die für 17.00 Uhr geplante Ansprache der SL fand dann auch erst um ca. 24.00 Uhr statt. Zu dieser Zeit lagen dann schon einige schlafend in den Betten.

Wie ich aus gut unterrichteten Kreisen erfuhr, bestand der Plot für den Con aus genau sechs getippten Zeilen. Diese wurden noch am selben Abend erledigt. Die Spielleitung bemühte sich redlich, den Con noch zu retten. Da die Spielleiter aber gleichzeitig auch noch wichtige Charakterrollen hatten, ging alles drunter und drüber.

Die Taverne war zwar liebevoll eingerichtet, aber viel zu klein. Das Getränkeangebot war gut, die Preise waren teilweise etwas hoch.

Doch nun der Charakter:

„So begab es sich, daß ich nach Hammerfels geriet und auf Burg Wernfels die Krönung des neuen Königs von Hammerfels miterlebte. Sein Vater war unter mysteriösen Umständen gestorben und außerdem gingen verschiedene Gerüchte um. Eines davon, das in dem Brunnen ein Vampir steckte, der mit der Königsfamilie seit ca. 500 Jahren einen kleinen Zwist habe, sollte sich bewahrheiten. Doch hier greife ich mal wieder vor. Nachdem der König die anwesenden Gäste begrüßt hatte, wurden wir alle Opfer einer Massensuggestion. Wir erlebten alle den selben Traum, welcher aus einer Schlacht zwischen uns und einer Horde Drows und Orks bestand. Der Kampf tobte fast eine halbe Stunde in der ganzen Burg und am Ende standen nur noch eine kleine Handvoll von uns, darunter auch ich. Das war der Moment, wo der Traum endete. Wir fanden uns in den unterschiedlichsten Stellen der Burg wieder. Nach einem letzten Schluck legten wir uns dann zur Ruhe. Am nächsten Tage fanden dann die Einäscherung des alten und die Krönung des neuen Königs statt. Einige Trottel stiegen in den Brunnen, um herauszufinden, ob es da wirklich einen Vampir gab. Dieser fühlte sich gestört und kam an die Oberfläche, um sich zu beschweren. Jemand zog

die alten Schriften zu rate, stellte fest, daß der Vampir durch blaues Blut besänftigt werden konnte, und warf schließlich eine Aquilonische Baronesse in den Brunnen. Dafür wurde er vom König später verurteilt. Wozu, ist mir jedoch entgangen. Die anwesenden Truppen organisierten sich und bereiteten sich darauf vor, die Burg zu verteidigen. Wogegen, ist mir ebenfalls irgendwie entgangen. Ich verbündete mich mit einigen Söldnern, die ich dort kennenlernte und wir verbrachten eine ganz angenehme Zeit. Dies vor allem, weil plötzlich jeder Söldner anheuern wollte. Letztlich kassierten wir gut ab und mußten nur etwas kämpfen. Zwar wurden wir auch dafür angeheuert, in den Brunnen vorzustoßen, um die Baronesse zu retten, doch erreichte man hier mehr mit verhandeln. Am Ende tauschte der Vampir die Baronesse gegen 50 junge Mädchen ein.

So verließ ich Wernfels mit wohl gefüllter Tasche und neuen Freunden an der Seite. Vor allem von den Schwarzen Falken werde ich wohl noch mehr erzählen.“

Endkommentar:

Der Con war wie gesagt schlecht organisiert und das Improvisationstalent der Spielleitung konnte den Con nicht mehr retten. An SL und NSCs hier noch

ein Lob: Ihr habt euch wirklich bemüht! Ich benutzte den Con, um wieder einmal schönes Charakterspiel zu spielen, ohne ständig von einem tödlichen Plot gejagt zu werden. Trotzdem war der Con für den normalen Spieler fad und langweilig. Der Gipfel des Ganzen war, daß die Zimmer am Sonntag um 8:30 Uhr geräumt sein sollten, so daß ein weiteres Spiel unmöglich wurde. Die gesamte Burg wurde mittels Lautsprecheranlage und Radiomusik um Punkt acht aus den Federn gequält und zum Frühstück gerufen. Somit konnte man auf diesem Con effektiv nur ca. 24 Stunden spielen, was für ein Wochenende wirklich wenig ist. Für 120,-DM erwarte ich wirklich etwas mehr. Daher wird dies auch mein vorerst letzter Con gewesen sein, der etwas mit Volker Riehl zu tun hat, da dieser mich einmal zu oft enttäuscht hat. Auf seine dem Artikel bestimmte folgende Gegendarstellung bin ich wirklich gespannt. (avr)



Die Abkürzungen im einzelnen:

- CON - Rollenspiel-Veranstaltung
- LARP - Live-Rollenspiel
- MAM - Mittelalterlicher Markt
- Sonst. - Verschiedene Veranstaltungen

[Anzeige]

Der Nordländer

Leidenschaft und Versand

Live-Rollen-Zubehör: Polsterwaffen aus eigener Herstellung, Masken, Trinkhörner, Met, Gewandungen, Rüstungen aller Art, Schminke und Zubehör, Latex, Armbrüste und Bögen, Pyrotechnik, Literatur, Verschiedene Lederwaren.
 Fantasy-Artikel: Tischrollenspiele, Zinnfiguren, Drachen und Magier, Sammelfiguren von Krystonia und Enchantica, T-Shirts, Poster, Schmuck und vieles mehr...



Ihr wollt uns kennenlernen ?

Ruft uns an, faxt oder schreibt und fordert Katalog und Preisliste sowie aktuelle Infos an!
 Für Fragen stehen wir gerne zur Verfügung um Euch ausführlich zu beraten.

Informationen

Der Nordländer

Sven Schmidtke

**Happurger Str. 115
 90482 Nürnberg**

Tel.: 09 11 / 50 11 29 Fax.: 09 11 / 504 79 89

Spielhorn

LiveQuest, das Liverollenspiel-Regelwerk
von IG WelfenBrut, ISBN keine, Preis 29,- DM.

Wieder einmal hat eine Gruppe von engagierten Liverollenspielern ein neues Regelwerk veröffentlicht. Diesmal mit dem Anspruch, "das" Liverollenspiel-Regelwerk geschaffen zu haben. Die WelfenBrut, in Gestalt der Autoren Michael Kaufmann und Tino Deyhle, Mitglieder der Badischen Schwertspieler, stellen hier auf ca. 100 Seiten ihre Regeln vor.

Gegliedert in ein Kapitel über Liverollenspiel im Allgemeinen, Tips und besondere Situationen, einem Kapitel, das sich mit Charaktergenerierung befaßt, einem extra Kapitel mit Magieregeln und als Anhang Tabellen, Charakterarchetypen und Charakterbögen soll es trotz dieser Menge nach Aussage der Autoren nur als Anhalt dienen. Ein genauerer Blick in die Seiten zeigt eine Fleißarbeit, die ihre Herkunft aus dem Papierrollenspiel kaum verleugnen kann. Eine Prozentchance für Giftmischer, sich ungewollt selbst zu vergiften, impliziert die Anwendung von Würfeln, ein Spielmechanismus, über den das LARP glücklicherweise schon lange hinaus ist.

Aber auch bei der Beschreibung der Fähigkeiten und Eigenschaften wird diese Abstammung deutlich. Hier werden Ereignisse und Begebenheiten aus der Geschichte des Charakters, wie z.B. eine Queste als Eigenschaften mit Punkten bewertet und in die Charaktererschaffung eingebunden. So sehr es für einen guten Spielleiter erstrebenswert ist, solche Anknüpfungspunkte in einem Charakterhintergrund zu finden, so sollte doch eine Bewertung derselben nicht institutionalisiert werden. Im Laufe des Spiels geschehen solche Ereignisse (hoffentlich) ganz von alleine und kein Spieler sollte sich überlegen müssen, eine angetragene Gefolgschaft nicht anzunehmen, um keinen Punktverlust zu erleiden, wie es hier leider vorgesehen ist.

Eine neue und bemerkenswerte Idee ist die Eigenschaft "Glück" und "Unwahrscheinliches Glück", bei denen der Charakter von den NSC und der Spielleitung bevorzugt wird, egal auf welche Weise. Ein wenig seltsam mutet dagegen an, Ausrüstung mit Charakterpunkten kaufen zu müssen. Naja, manche müssen vielleicht erst lernen, wie man Rüstung anlegt oder trägt. Bekomme ich die Punkte eigentlich wieder, wenn ich die Rüstung gerade mal nicht trage?

Auch bei den Waffen wird vom ehernen Grundsatz abgewichen "Was man kann, das kann man". D.h., auch Waffen soll man mit Charakterpunkten bezahlen, richtig, nicht nur die Waffenfertigkeit, sondern auch jede einzelne Waffe. Der Dieb mit 10 am Körper versteckten Dolchen gehört damit wohl der Vergangenheit an. Außerdem werden hier noch Aussagen über die Haltbarkeit von Waffen gemacht, wahrscheinlich um die Reparaturfähigkeit sinnvoll zu begründen. Trotzdem, einen Bogen, der 20m schießt und nur 40 Schuß hält, schlage ich meinem Bogenmacher um die Ohren.

Im nächsten Teil, den Giftregeln, ist den Autoren fast schon Böswilligkeit zu unterstellen. In einem Liverollenspiel-Regelwerk die zu simulierenden Gifte teilweise mit den Namen von realen Giftpflanzen zu belegen, wobei mit dem Eisenhut die potenteste einheimische Giftpflanze nicht ausgespart

wurde, und mit keinem Wort klarzustellen, daß Gifte nur simuliert werden, ist im besten Falle fahrlässig! Hier besteht akuter Nachbesserungsbedarf.

Die nächsten Seiten sind dagegen richtig harmlos. Die Monsterklassen sind einfach nur überflüssig. Die Regel, daß Wunden nicht gleichzeitig heilen, ist zwar etwas weltfremd, aber auch in anderen Rollenspielen vorhanden. Zudem sollten bei einer Charakterkonvertierung doch bitte die Fähigkeiten übertragen werden und nicht die Punkte!

Doch genug der schnöden Realität, schnell die Seiten mit der Magie aufgeschlagen. Leider hier auch kein klares Wort zu Beginn, daß Magie nicht existiert und nur simuliert wird. Positiv fallen hier die mit Punkten honorierten Nachteile "Zaubern nur mit Fokus" o.ä. auf. Diese Idee wartet schon lange darauf, in Regeln umgesetzt zu werden und fördert das variantenreiche Spiel. Doch sofort danach schlägt das bleiche Gespenst des Papierrollenspiels wieder zu. Die Einteilung der Magie in Lehren mag ja noch hingenommen werden, die Typisierungen (Beeinflussungsmagier = Typ deutscher Beamter) sind dagegen mehr als flüssig, überflüssig sozusagen. Desgleichen die Magiergrade. Mit dem offenen Zauberspruchsystem ist den Autoren dagegen ein Glückswurf gelungen. Man kann nur hoffen, daß sich andere SL daran ein Beispiel nehmen. Die Generierung dauert zwar etwas länger, dafür kann sich jetzt jeder Zauberer die Standardsprüche maßschneidern. Die kleinen Schwächen in den Zauberspruchbeschreibungen stellt man am besten im Spiel ab. Dafür sind einige Sprüche sehr originell und man wünscht, man wäre selbst auf diese Idee gekommen.

Originell sind auch einige der Archetypen in den Anhängen. Daß beim Bergbauer nicht die alpenländische Spielart des Landwirtes gemeint ist, sondern ein Bergmann, erschließt sich erst aus der Beschreibung. Insgesamt kein Muß in einem solchen Regelwerk, zumal sehr viele spielwelttypische Begriffe benutzt werden, die in der Regel nur sehr schwer einzuordnen sind. Ein WelfenSourceBook wäre eher der geeignete Platz dafür.

Zusammengefaßt gesagt, ein Liverollenspiel-Regelwerk, das einige Highlights bietet, seine starken Einflüsse aus dem Papierrollenspiel jedoch nicht verleugnen kann und nach Korrektur der Giftregeln für Fans durchaus spielbar ist. Ich für meinen Teil folge der Empfehlung der Autoren, es nur als Anhalt zu benutzen und werde die neuen Ideen als Anregung für Hausregeln im unangefochtenen Klassiker DragonSys verwenden. (wt)

Die Siedler von Catan - Das Kartenspiel
Von Klaus Teuber, Kosmos Spiele

Wäre es ein Spiel mit anderem Namen aber gleichen Inhalts und gleichen Regeln erschienen, so hätte jede Kritik folgenden Satz enthalten: "Das Spiel ist eine schlechte, abgemagerte und auf zwei Personen reduzierte Kopie vom Spiel des Jahres-Gewinner '95 "Die Siedler von Catan". So aber ist das Kartenspiel ein leider nur teilweise gelungener Versuch, das Spiel auf zwei Spieler zu beschränken oder auch ein Versuch, unbedingt ein möglichst ähnliches und doch anderes Spiel zu schaffen.

Fortsetzung auf Seite 10

Spiele-Domain Internet

Die Facetten des Spielens im Netz der Netze

„Schon wieder Internet?“ werden sicherlich einige von euch aufstöhnen, wenn sie die Überschrift lesen. Aber diesmal haben wir etwas anderes, neues! Denn dies hier ist die erste Folge einer Serie, in der Internet-Seiten vorgestellt werden sollen, die sich mit den Themen Rollenspiel, Liverollenspiel und Brettspiel beschäftigen. So wird euch in den nächsten Ausgaben jeweils über fünf Seiten jeder Sektion berichtet. Dazu ist noch zu sagen, daß die Seiten ohne jede Bevor- oder Benachteiligung vorgestellt werden.

Nun denn, hier kommen die ersten 15 Seiten...

Rollenspiel

a) <http://www.uni-oldenburg.de:81/~cthulu/roleplay/>

Unter dieser Adresse findet man „Schlenks Rollenspiel Seiten“. Sie bietet wenig Infos, ist schlicht aufgemacht, aber dafür findet man hier eine umfangreiche und sehr übersichtliche Liste mit Links zu andere Rollenspiel-Seiten.

b) <http://www.informatik.uni-bremen.de/~gandalf/rpg.html>

Diese Seite macht zwar optisch nicht viel her, aber sie hat bei genauerem Hinsehen einige Vorzüge: Hier gibt es einiges an Material für verschiedene Rollenspiele. Zum Beispiel NSC's, Zaubersprüche, Regelerweiterungen und Datenblätter.

c) <http://vzdmzi.uni-mainz.de/~dennl000/roleplay.htm>

Auch diese Seite ist wieder sehr einfach gestaltet. Aber auch sie hat eigentlich einiges zu bieten: Neben vielen Links findet man hier auch Informationen z.B. über Kräuter.

d) <http://www.fanpro.de>

Dieses ist die Firmenseite des Bereichs Rollenspiel. Die Seite ist optisch gut gestaltet. Allerdings bietet sie neben Werbung nicht besonders viel für Spieler. Man liest hier über neue Produkte, Händlerinfos und FanPro-interne News. Allerdings ist der Flohmarkt löblich zu erwähnen. Die Service-Seite ist aber eigentlich auch nur Werbung.

e) <http://home.pages.de/~Einhorn/>

Auch unsere Vereinshomepage darf hier nicht fehlen. Als Vereinshomepage gibt sie natürlich nur Infos über das Thema Rollenspiel im eigenen Verein (wird aber geändert, Anm. d. Red.). Aber die Aufmachung ist erstklassig. Wer mehr wissen will, sollte einfach mal reinschauen. :-)

Liverollenspiel

a) <http://www.ast.univie.ac.at/~snake/live.html>

Diese Seite ist zwar sehr schlicht, daß heißt, sie weist keinerlei Bilder oder andere Ausschmückungen auf, aber sie gibt einen recht guten Überblick, was es eigentlich ist, das „LARP“. Hier werden die Themen LARP allgemein sowie NSC und SC im speziellen auf einzelnen Seiten behandelt. Alles in allem eine recht informative Quelle für Neulinge und Neugierige.

b) <http://www.wu-wien.ac.at/usr/h92/h9200084/lrpg.html>

Dies ist eine SF-LARP Seite. Sie behandelt das Thema Star Trek. Allerdings macht sie keinen sehr guten Eindruck. Sie bietet neben einer einfachen Definition von LARP und einigen Einsteigertips lediglich einen abgelaufenen Terminhinweis für ein Star Trek LARP.



c) <http://www.nurnberg.netsurf.de/user/shager/khaelon.htm>

Diese Seite ist ziemlich vorbildlich. Sie ist sehr schön gemacht, sehr ansprechend und bietet auch beim Lesen des Textes viel Spaß, da dieser sehr originell verfaßt ist. Hier findet man Infos über die LARP-Gruppe „Schwarze Falken“, eine Geschichte, eine persönliche Stellungnahme zu Magie im Larp und einige Links, auch eine DragonSys-Regelerweiterung. Wie gesagt, diese Seite ist sehr gut und informativ.

d) <http://www.schatzkammer.de>

Dies ist die „Firmenseite“ für den LARP-Bereich dieser Ausgabe. Die Schatzkammer bietet wirklich alles, was man von einer solchen Seite erwartet. Die optische Aufmachung ist gut, aber verzichtet auf zeitfressende, große Grafiken. Man findet hier Infos zu LARPs, Links und einen sehr umfassenden Online-Katalog. Der Katalog beinhaltet alles, was das Larpie-Herz begehrt. Alles, fertige Waffen, Rüstungen und Ausrüstungstücke, aber auch Bauteile für diese findet man hier. Dieses ist ein dickes Lob wert. Leider bestellt man nicht gerne „ins Blaue“, also sollten für die angebotenen Produkte jeweils schon zumindest ein Photo vorliegen.

e) <http://home.pages.de/~Einhorn/>

Wie gesagt, unsere Seite darf in der ersten Ausgabe dieser Serie einfach nirgendwo fehlen. Zu sagen gibt es darüber allerdings nicht viel mehr als im Rollenspiel-Bereich schon gesagt wurde. Die Aufmachung ist super, aber es werden nur vereinsinterne Hintergrundinfos geboten.

Brettspiele

a) <http://sysiphos.chemie.uni-stuttgart.de/bred/clauss/brett.html>

Die Seite ist recht einfach gehalten, aber sehr ansprechend. Der Verfasser bietet einige Spielebeschreibungen seiner Lieblingsspiele. Außerdem findet man einige sehr übersichtliche Links zu Spieldatenbanken, Fanzines und Spielen.

b) <http://members.aol.com/knutmwolf/spielplatz/index.html>

Der Spielplatz ist wirklich einer! Diese sehr vorbildlich gestaltete Seite bietet eine Fülle von Infos über alles, was mit Spielen zu tun hat. Hier sind

News, Neuerscheinungen, Clubs, Archive, Veranstaltungen und eine super (!) Link-Seite zu betrachten. Hier auch ein dickes Lob! Diese Seite erhält die Auszeichnung „BEST TESTES“.

c) <http://www.luding.com/>

Wieder eine schlichte und doch sehr ansprechende Seite zum Thema Spiel. Neben der großen Spieldatenbank findet man hier noch News und Links. Die Datenbank ist SEHR umfassend und übersichtlich. Sie beinhaltet Spiele aus allen Bereichen.

d) <http://www.ravensburger.de>

Hier nun die Firmenseite des Bereichs Brettspiele. Ravensburger hat sich wirklich Mühe gegeben und präsentiert nun eine sehr schöne Site. Neben News, Service und Produkten werden auch einige Specials angekündigt.

e) <http://home.pages.de/~Einhorn/>

Nun noch einmal die Vereinsseite. Danach habt ihr auch garantiert solange Ruhe, bis sich an ihr irgendwas schwerwiegend ändert. Versprochen!

So, jetzt habt ihr's geschafft. Das war es für diese Ausgabe. Weiter geht es in der nächsten Ausgabe. Solltet ihr Seiten kennen, die ihr unbedingt behandelt haben wollt, dann schreibt's einfach. Die (eMail-)Adressen findet ihr ja im Impressum der Unicornus. Also bis zum nächsten Mal. (sb)

Fortsetzung von Seite 8

Im Grunde hat sich wenig verändert, immer noch müssen Siedlungen und Städte gebaut werden, immer noch stiehlt man dem Mitspieler Handkarten. Neu sind die Ereigniskarten und der verstärkt wichtige Gebäudebau. Sehr eingeschränkt ist die eigene Mitbestimmung bei zum Beispiel der Wahl/Anstreben neuer Rohstoffquellen und sehr krampfhaft wirkt die Verteilung und Handhabung der Rohstoffe im Spiel. Zeitweise kann das Spiel zu einem ewigen Kartentauschen verkommen, da viele der Karten nur eingeschränkt eingesetzt werden können.

Zu den bisherigen Rohstoffen ist ein Sechster zur Herstellung der Geometrie hinzu gekommen. Das Gold macht seinem Namen alle Ehre, zwar ist es leider nur bei wenigen Bauten erforderlich, erfüllt aber als Handelsobjekt (Geld) seinen Zweck.

Es ist vorstellbar, das mit zwei Kästen eine 3-4 Spieler-Variante möglich ist, welche den Spielspaß des Originals zurück bringt. Regelanpassung wären kaum von nöten. (mr)

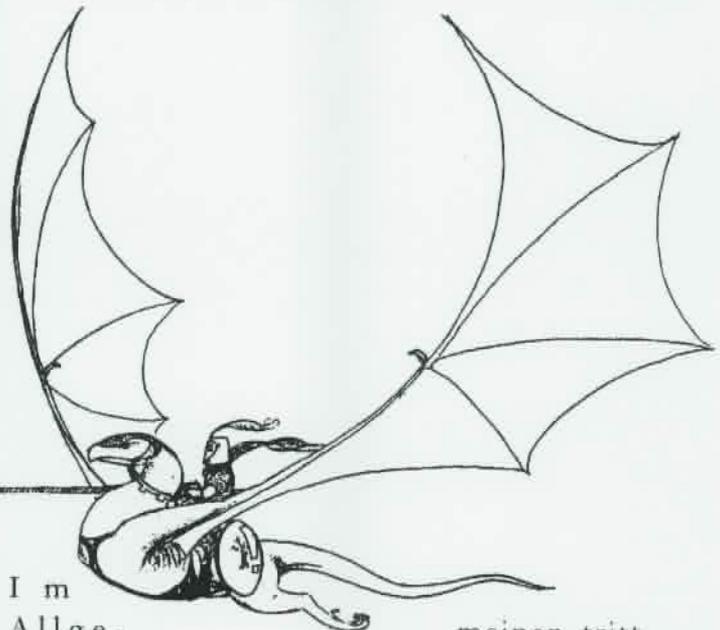
Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Der Drache (2)

Drachen in Fantasy und Legende

Wie schon im ersten Teil dieses Artikels festgestellt wurde, sind Drachen reine Phantasiegestalten, die meist als Ausgeburt des Bösen in den Köpfen der Menschheit herumspuken. Betrachtet man diese Wesen jedoch genauer, findet man unter all' den verqueren und absurden Angstvorstellungen der Menschen, die oft von dem Glauben abhängen, ein durchaus faszinierendes Wesen. Eine Besonderheit der Figur des Drachen ist sein Vorkommen in ähnlichen Gestalten in den Köpfen der Menschheit auf der ganzen Welt. Immer findet man auf Darstellungen von Drachen ein Reptil mit Flügeln, das oft auch Feuer speit oder zumindest Rauch aus seinen Nasenlöchern bläst.

Trägt man Informationen und Legenden aus der ganzen Welt zusammen, so ergibt sich ein durchaus einheitliches Bild von dem Drachen im allgemeinen und seiner Lebensweise.

Wie schon im ersten Artikel erörtert, existiert der Drache in unserer Vorstellung als ein Reptil mit Flügeln und magischen Fertigkeiten. Von der alten christlichen Kirche wird dem Drachen zwar eine große Verdorbenheit und ein Bündnis mit dem Teufel nachgesagt, aber seiner Anziehungskraft und seiner Faszination hat das in keiner Weise geschadet, im Gegenteil; Drachen sind in der Spielszene allgegenwärtig und in allen Schattierungen, was Aussehen und Charakter anbetrifft, zu finden.



Im Allgemeinen meinen tritt der Drache in Rollenspielabenteuern nur als magisches Monster auf, das einen Schatz behütet und aus Geldgier oder anderen Motiven von den Abenteurern abgeschlachtet und ausgenommen wird. Da es sich um ein absolut magisches Wesen handelt, kann der normale Abenteurer zumindest die Schuppen und Krallen, auch wenn sie für Niemanden eigentlichen praktischen Nutzen haben, in der nächsten Stadt verkaufen. Handelt es sich bei dem Abenteurer um eine magisch bewanderte Person, so ist jeder einzelne Bestandteil eines Drachen von besonderem Wert. Ein (to-ter) Drache wird also meist nur als eine Art Lager für magische Komponenten und Reichtum angesehen.

Dabei könnte ein Drache in einem Abenteuer durchaus auch andere Rollen als die eines abzuschlachtenden Monsters übernehmen. Nach einer Drachenkunde handelt es sich bei einem Drachen um ein außergewöhnliches Wesen mit einer hohen Intelligenz und Lernfähigkeit. Außerdem können Drachen auch äußerst sensible

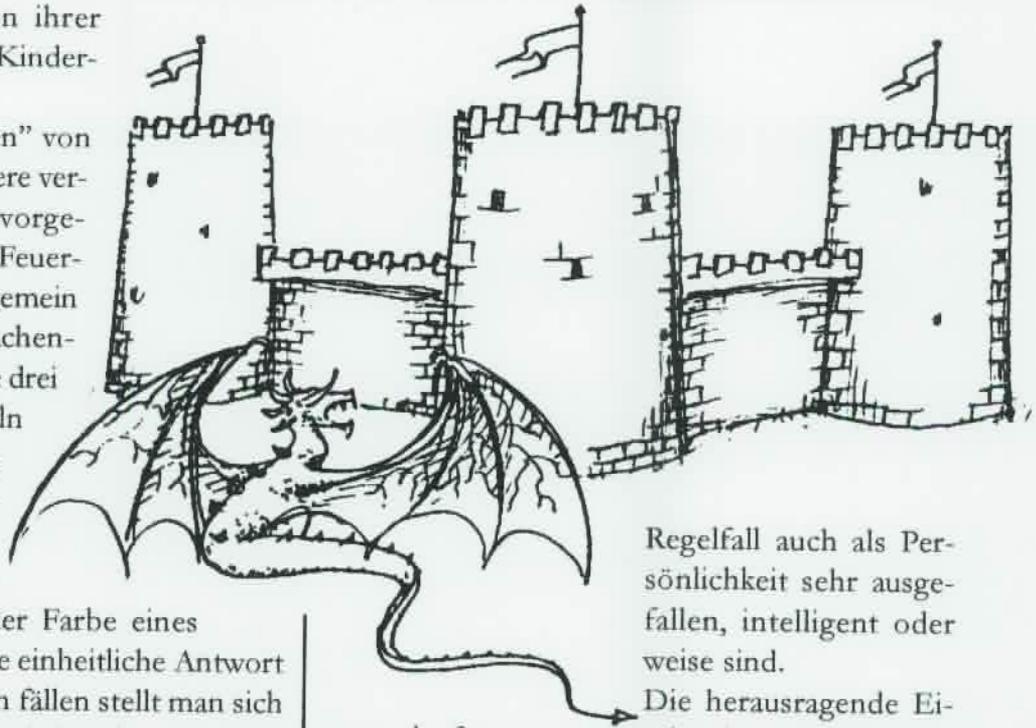


Lebewesen sein, was von ihrer Lebensweise, Rasse und Kinderstube abhängt.

In dem "Buch der Drachen" von Montse Sant werden mehrere verschiedene Drachenarten vorgestellt; der Erddrache, der Feuer- und der Wasserdrache. Allgemein ist zu diesen drei Hauptdrachenarten zu sagen, daß sich alle drei Arten im Aussehen ähneln und sich nur in Färbung und Lebensweise unterscheiden.

Befragt man den "normalen Rollenspieler" nach der Farbe eines Drachen, so wird man keine einheitliche Antwort bekommen. In den Meisten Fällen stellt man sich einen braun oder rot gefärbten Drachen vor, aber die Vielfalt der Färbungen von Drachen in der Fantasy ist fast unbegrenzt. Die häufigsten Farben sind durchaus rot oder erdbraun, aber in der einschlägigen Literatur sind Drachenwesen auf keine einheitliche Farbe festgelegt, vielmehr zeigt ihre Färbung Lebensweise, Gesinnung und sogar manchmal Stimmung und Gesundheitszustand an.

Laut des eben schon zitierten "Buch der Drachen" gibt es drei Grundfärbungen, nämlich blau, rot und grün, die unterschiedlich abgewandelt sein können, bis hin zu metallischen Färbungen wie Gold und Silber, nur in Ausnahmefällen hört man von vollkommen weißen Drachen, die dann im



Regelfall auch als Persönlichkeit sehr ausgefallen, intelligent oder weise sind.

Die herausragende Eigenschaft oder das wichtigste Talent eines Drachens ist zweifellos die Magie. Aber auch ein Drache beherrscht diese Kunst nicht von Geburt an. Auch er braucht Jahre, um die Magie vollends zu beherrschen, aber dann ist kaum ein anders Wesen ein für ihn ebenbürtiger Gegner. Sogar Illusionen oder Gestaltwandlungen können von alten, erfahrenen Drachen manchmal Tage ohne Unterbrechung aufrecht erhalten werden.

Drachenweibchen sieht man in der Öffentlichkeit nur sehr selten, da sie in der Regel sehr scheu sind. Sie werden vom Beginn ihres Lebens bis zu ihrer ersten Paarung, deren Zeitpunkt vom Oberhaupt der großen Drachensippe bestimmt wird, sehr behütet und streng erzogen. Alle männlichen Drachen zollen ihnen höchsten Respekt, unter anderem auch weil nur selten weibliche Drachen geboren werden.

Wie bei allen Drachen kümmert sich allein der Vater um das weibliche Ei. Aber im Gegensatz zu einem "männlichen" Ei verläßt der Vater das Ei noch nicht einmal zum fressen, und ist das junge Weibchen geschlüpft, trägt es der alte Drache so schnell es geht, um kein Risiko einzugehen, in die Drachenburg.

Wie schon erwähnt wird das junge Drachmädchen dort bis zu seiner Geschlechtsreife, sprich bis zu seiner ersten Paarung, von den älte-





sten und weisesten Weibchen in der Drachenburg erzogen, in Magie, den schönen Künsten und wichtigen wissenschaftlichen Dingen sowie Sprachen unterrichtet.

Die Drachenweibchen sind im Anwenden von Magie sogar noch geschickter als ihre männlichen Artgenossen. Und die wenigen, denen es je in den Sinn kommt, ihre Heimatburg zu verlassen, können manchmal unbemerkt längere Zeit unter den Menschen leben. Es gibt einige Gerüchte, daß sogar einige von ihnen mit Menschen verheiratet waren oder sind.

Nicht jeder Drache spuckt Feuer. Je nach Rasse und Lebensraum ist es auch durchaus möglich, daß man es mit einem Wasserspucker zu tun hat, oder der eisige Atem eines Eisdrachens läßt selbst das heißeste Feuer erstarren.

Aber diese Art der Angriffe kommen trotz der Unberechenbarkeit dieser Spezies relativ selten, und nur in Momenten äußerster Gereiztheit vor. Um einen Drachen zu besiegen muß man ihn nicht unbedingt töten. Drachen lieben aufgrund ihrer hohen Bildung das Rätselraten.

Und nach Art eines gewissen kleinen Hobbits kann man sie auch auf diese Art besiegen. Natürlich

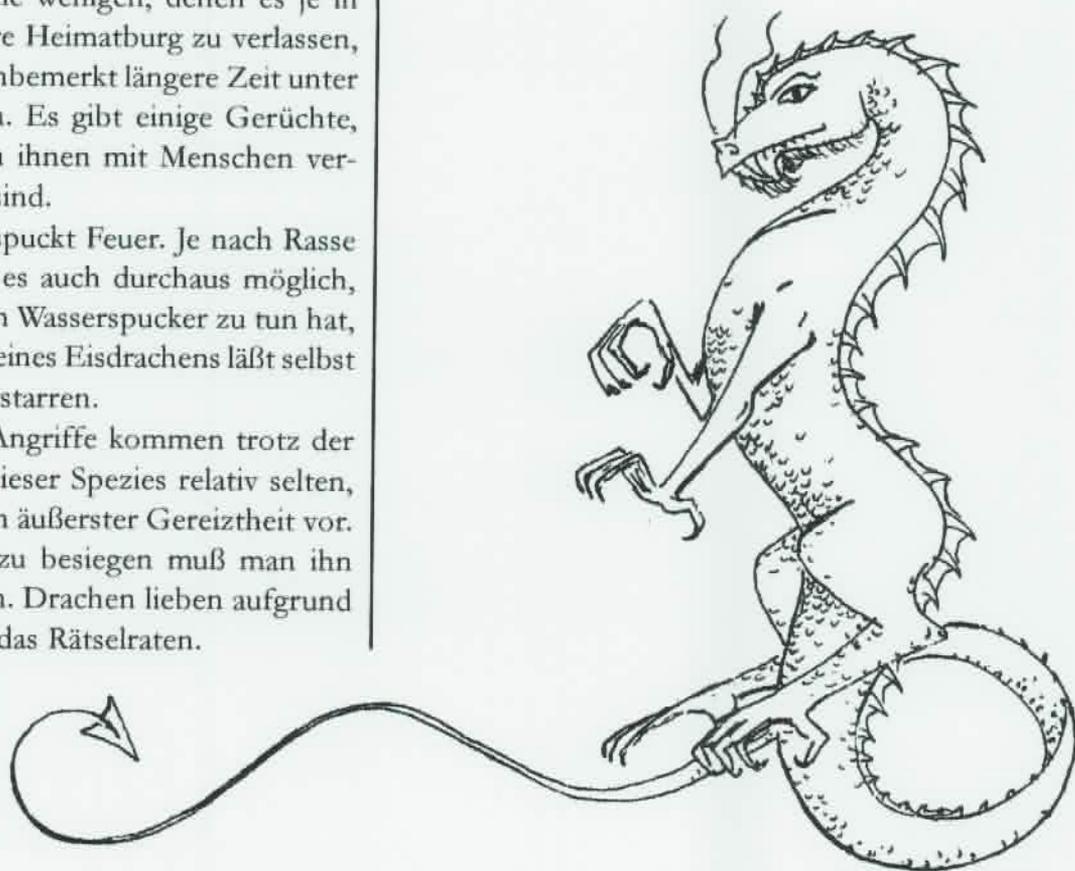
muß man vorsichtig sein, aber meist sind Drachen faire Gegner. Außerdem wäre es schade, durch das Schwert ein weiteres Exemplar dieser äußerst bemerkenswerten und seltenen Spezies zu verlieren. (db)

In der nächsten Ausgabe:

Nach den Drachen werden als nächste phantastische Wesen die Gargoyles behandelt werden.

In der nächsten Ausgabe wird man unter anderem erfahren, daß die Gargoyles nicht immer große, geflügelte Wesen sind, die auf Dächern hausen und tagsüber zu Stein erstarren, sondern ursprünglich reine Gebrauchsgegenstände waren!

Selbstverständlich nimmt die Autorin für zukünftige Artikel in dieser Reihe Tips und Anregungen entgegen (bitte an die Redaktionsanschrift). Sollte also jemand die wahren Hintergründe über sein Lieblingswesen oder -monster wissen wollen; nur zu!



Schattenland - Das Spiel der Meister

Eine Fortsetzungsgeschichte von Markus Rupprecht

Teil 3: Das Treffen

Aram hatte das Tempo lange mitgehalten, doch irgendwann wurden seine Schritte immer schwerfälliger und die Erschöpfung schließlich so groß, daß er mehr stolperte, als daß er lief. Baltar nahm den Jungen hoch und trug ihn auf dem Rücken weiter, bis sie schließlich an einen Fluß kamen. Sie erfrischten sich an dem klaren, kühlen Wasser und folgten dem Strom dann eine Weile, bis sie die riesige Lichtung mit ihren Weiden und Feldern erreichten. Im Zwielflicht der nahenden Morgendämmerung konnten sie in einiger Entfernung die Stadtmauer von Eresand ausmachen. Sie ließen ihre Blicke schweifen und verfolgten das dunkle Band des Waldes, das sich rings um die Stadt und die Felder zog. Wie ein Ozean war der Wald und dieser Ort war eine Insel. Sie folgten dem Weg und die Stadt rückte rasch näher. Die Frucht stand hoch und die Ähren bogen sich unter der Last des Kornes. Es war Erntezeit. Bald würde das geschäftige Treiben die Stadt erfüllen, die Bauern würden auf ihre Felder hinausziehen, Kaufleute und Handwerker würden ihre Arbeit beginnen.

Der Fluß schlängelte sich durch die Wiesen und mündete schließlich in ein Wehr, das in die Stadtmauer eingelassen war. Die Mauer selbst war eher ein Palisadenwall, aus mächtigen Stämmen errichtet und mit Lehm verkleidet.

Der Weg gabelte sich vor dem Tor und folgte in einigem Abstand dem Rund der Mauer. Seitenwege führten in die Felder und weiter in den Wald. Zu beiden Seiten des Wehres gab es runde Türme, ebenso an dem zweiflügeligen Tor.

Die Wachen auf den Türmen hatten sie schon von weitem kommen sehen. Als die drei vor dem Tor stehen blieben, beugte sich einer der Soldaten über

die Palisade und blickte zu ihnen hinunter.

„Wer da!“

Baltar reckte seinen Kopf in die Höhe. Der Soldat trug ein Kettenhemd und einen offenen Helm.

„Wanderer. Wir suchen Schutz und Quartier! Sagt eurem Kommandanten, die schwarzen Reiter haben die Schenke am Kutschweg überfallen! Wir sind die einzigen, die entkommen sind!“, antwortete Baltar und ohne noch etwas zu sagen, verschwand die Wache. Kurze Zeit später öffnete sich das Tor einen Spalt weit und zwei weitere mit Hellebarden bewaffnete Wachen traten heraus. Sie stellten sich zu beiden Seiten des nun halb geöffneten Torflügels und verharrten dort, bis die drei eingetreten waren. Dann schlossen sie das Tor. Zwei weitere Wachen schoben den eisernen Riegel vor und verschwanden wieder in der Tür des Turmes, während die ersten beiden Wachen mit gekreuzten Hellebarden am Tor stehen blieben. Aus der geöffneten Tür des anderen Turms traten noch zwei Soldaten. Der eine trug über seinem Kettenhemd einen dunklen Mantel und war sehr viel älter als die anderen Wachen. Die Soldaten standen dort allesamt in voller Feldmontur und gehörten ganz sicher nicht zur normalen Stadtwache. Baltars gegenüber starrte ihn mißtrauisch an.

„Ihr sagt, die Schenke am Kutschweg sei überfallen worden?“

Baltar nickte. „Vor ein paar Stunden. Schwarze Reiter, sicher fünfzig Mann haben sie überfallen und abgebrannt. Wir konnten entkommen.“

Der Soldat musterte Baltar, dann den Barden und schließlich Aram, der sich vor Erschöpfung kaum noch gerade halten konnte. Der Junge blickte auf und der Soldat lächelte kurz, wandte sich dann aber wieder mit unvermindert mißtrauischem Ton Baltar zu.

„Da hattet ihr aber ein seltenes Glück. Habt ihr Genauers erkennen können?“

Baltar dachte nach. Er hatte dem schwarzen Reiter, den er von den Beinen geholt hatte, ins Gesicht gesehen. Für einen Moment im flackernden Schein des Feuers hatte er es gesehen, aber seine Erinnerung mochte ihm kein klares Bild verschaffen.

Er schüttelte den Kopf.

„Nur, daß die schwarzen Reiter nicht schwarz sind.“

Der Soldat blickte Baltar mit ernster Miene in die Augen. Dann aber löste sich die Anspannung in seinem Gesicht. Die strengen Züge machten einem Lächeln platz.

„Der Name ist viel zu gut für diese Bastarde. Doch wie dem auch sei, hier seid ihr erst einmal in Sicherheit. Eine ganze Einheit königlicher Truppen ist in der Stadt. Sie müßten schon zu Tausend angreifen, um sie einzunehmen.“

Der Soldat blickte zu der Wache neben sich.

„Er wird euch zur Herberge begleiten, dort könnt ihr euch erst einmal ausruhen.“

Mit diesen Worten machte der Kommandant kehrt und verschwand in der Tür des Turms. Die Wache vor ihnen setzte sich wortlos in Bewegung und die drei folgten ihr.

Der Fluß schlängelte sich quer durch die Stadt. Sie liefen eine Weile den Steinweg am Ufer entlang. Auf der linken Seite zweigten immer wieder schmale ungepflasterte Gassen ab. Die Häuser dort standen so dicht beisammen, daß sich die Nachbarn ohne Mühe gegenseitig die Fensterläden schließen konnten. Dann überquerten sie eine hölzerne Brücke und erreichten schließlich den Marktplatz.

Die Herberge lag direkt gegenüber. Es war ein großes Fachwerkhaus, drei Stockwerke hoch. Die Fächer zwischen den massiven Balken schienen frisch getüncht zu sein; ihr Weiß schien viel heller als das der Nebenhäuser. Der Wächter geleitete sie zu einem Hintereingang, Baltar klopfte und eine Frau, offenbar eine Magd öffnete die Tür einen Spalt weit. Der Wächter wartete, bis die drei in das Haus getreten und die Tür sich geschlossen hatte.

Die Magd, eine Frau, der man ansah, daß sie genau so gerne lachte wie aß, entschuldigte sich, nachdem Baltar um Quartiere gebeten hatte, und ihr mitleidiger Blick blieb lange auf Aram gerichtet.

„Morgen ist Markttag, da ist es hier immer voll. Zwei Betten hab ich noch, doch einer der Herren müßte sich mit einem Strohlager begnügen.“

Der Barde begnüge sich mit dem Strohlager und die Magd führte sie zu dem Zimmer. Es war ganz oben unter dem Dach und hatte ein Fenster zur Marktseite hin.

Der Barde ließ sich von der Magd versorgen und breitete sein Lager vor dem Bett aus, Aram aber zog nicht einmal mehr die Kleider aus. Er legte

seinen Kopf auf das Kissen und im nächsten Moment schlief er ein.

Burg Festewind stand in Flammen. Der Palas war bereits bis auf die Grundmauern niedergebrannt, aus den Türmen loderten immer noch die Flammen. Glühende Hitze überall. Am Boden Leichen. Erschlagen, verbrannt, zu Tode gestürzt. Er war gefesselt und kniete am Boden. Neben ihm kniete Baltar, auch seine Hände waren gebunden. Vor ihnen standen die schwarzen Reiter - lachend, im Siegesrausch. Der Kommandant der schwarzen



Reiter stand direkt vor ihm und spie auf ihn herab. Ein geflüsterter Befehl. Hinter Baltar trat ein schwarzer Reiter. In seiner Hand hielt er eine Axt. Er holte aus. Baltar lächelte Aram sanft zu. Dann fiel sein Kopf vom Rumpf. Dann wieder lachen. Grausames, gellendes Lachen. Wieder ein Befehl. Ein schwarzer Reiter trat vor Aram. In seiner Hand ein Stab, rotglühend. Er kam näher, noch näher, langsam hob er das Eisen. Die Hitze verschmorte die Haare. Der Geruch von verbrannten Haaren mischte sich mit dem Geruch von verbranntem Fleisch. Er wollte Schreien, doch sein Kehle blieb stumm. Der schwarze Reiter hob das glühende Eisen vor seine Augen. Das gleißende Licht blendete ihn. Er presste die Lider zusammen, doch die Strahlen brannten sich durch die Haut, die Sonne explodierte vor seinem Gesicht. Er wachte auf. Das gleißende Licht blieb. Er rollte sich zur Seite.

„Guten Morgen, Aram.“

Er hörte die vertraute Stimme und öffnete erneut die Augen. Das Licht blendete ihn nicht mehr. Er richtete sich auf und erkannte Baltar, der am geöffneten Fenster stand. Die Sonne schien hoch am wolkenlosen Himmel und die kräftigen Strahlen wärmten seine Füße, die unter der hochgezogenen Decke hervorlugten.

„Wie spät ist es, Baltar?“

„Noch nicht zu spät für ein gutes Frühstück!“

Der Barde hatte im selben Moment die Tür geöffnet und das gütige Lächeln schien wie eine zweite Sonne in seinem Gesicht.

„Ein heißer Becher Wein mit Honig, dazu frisches Brot und zartes Hühnchenfleisch wird der richtige Start für diesen sonnigen Tag.“

Aram blickte in die grünen Augen des Barden. Der freundliche Klang seiner Stimme hatte ihn beruhigt und den Alptraum vergessen gemacht.

„Irgendwann, Hofdichter, werde ich hinter euer Geheimnis kommen!“

Das Lächeln des Barden veränderte sich für einen Augenblick. Unmerklich zuckten seine Mundwinkel und die großen Augen wurden etwas mehr von

den Lidern verdeckt.

„Welches Geheimnis meint ihr?“

„Das Geheimnis Eurer immerwährenden Heiterkeit.“

Der Barde lachte erleichtert auf.

„Da gibt es kein Geheimnis. Wißt ihr, Hoheit, Kummer ist wie saurer Wein, scheußlich und dennoch berauschend. Die Fröhlichkeit aber ist süß wie der Honig. Es ist eines jeden Entscheidung, wie er seinen Wein trinkt.“

„Aber auch ihr habt gestern einen Freund verloren.“

„Ja... das hab ich. Einen guten Freund“, antwortete Tasman leise.

Und obwohl der Barde noch immer lächelte, sah er traurig aus. Und Aram tat es leid, was er gesagt hatte.

Baltar stand immer noch am Fenster und sah auf den Marktplatz herab, auf die Krämerstände und Menschen. Er dachte an das Leid und die Qualen, die hinter ihnen lagen. So weit schien der vergangene Tag bereits entfernt. Unter ihm war Leben. Menschen gingen ihrem Tagewerk nach, das geschäftige Treiben erfüllte die engen Gassen der Stadt. Die Sonne schien hell über ihnen und nichts kündete von einem nahen Unheil. Seine Gedanken irrten in Erinnerungen und Hoffnungen, suchten nach einem Sinn, einem Grund für das, was passiert war. Da war etwas unbekanntes. Etwas, das vor ihm lag und das er nicht sehen konnte. Das machte ihm Angst...

*

Nach dem Frühstück verließen sie die Herberge und trennten sich. Der Barde hatte die Aufgabe übernommen, Proviant einzukaufen, Baltar und Aram suchten den Krämer auf, den ihnen die Magd aus der Herberge empfohlen hatte.

Der Laden des Krämers lag am anderen Ende der Stadt, in der Nähe eines weiteren Tores.

An seinem Haus prangte das Wappen der Freihandelsgilde von Baal. Das Haus war klein und

unscheinbar, doch die Glasscheiben in jedem Fenster zeugten davon, das es sich bei dem Besitzer nicht um einen armen fliegenden Händler handeln konnte.

Sie traten durch die geöffnete Tür in den dahinterliegenden Raum. Der Boden war bis auf zwei schmale Gänge mit Truhen, Krügen und Fässern zugestellt und die Wände waren bedeckt mit unzähligen kleinen und größeren Gegenständen, die in Reih und Glied auf Haken aufgereiht waren. Baltar versuchte die Dinge zu erspähen, die sie brauchten, doch die Menge der Waren machte es ihm unmöglich, sich bei der Suche auf einen bestimmten Gegenstand zu konzentrieren.

Sein Blick schweifte zu dem roten Vorhang, der den Raum teilte. Im selben Moment schob eine Hand das Tuch zur Seite und zum Vorschein kam eine gedungene Gestalt, die sichtlich erfreut war, als sie Baltar erblickte.

„Oh, welch' edler Herr bringt Glanz in mein bescheidenes Haus! Tretet ein, tretet ein, womit kann ich dienen?“

Der Krämer trat an Baltar heran und unterstrich seine Ehrerbietung durch eine tiefe Verbeugung.

„Wir brauchen allerlei Dinge für eine beschwerliche Reise!“

Der Krieger musterte den Krämer und Baltar fand in dessen Auftreten etwas katzenhaftes. Die Art, wie er sich ihm annäherte, der Ton seiner Stimme weckten in ihm den Eindruck, daß dieser Mann mehr als nur geschäftstüchtig war.

„Ihr plant eine beschwerliche Reise, soso... Was, wenn ihr die Frage gestattet, ist denn Euer Ziel?“

„Wir wollen in das Gebirge!“

Der Krämer hatte Aram offenbar übersehen, zumindest mußte er einen Augenblick lang suchen, ehe er den Jungen hinter einer geöffneten Truhe entdeckt hatte.

„In das Gebirge...“

Der Krämer hob fragend die Augenbrauen. Baltar drehte sich zu Aram und sein strenger Blick

verriet ihm, daß er dies besser nicht erwähnt hätte. Im gleichen Moment aber, da er das erkannte, ergänzte er: „Wir wollen zu einem Kloster pilgern, das nicht einfach zu erreichen ist.“

Der Krämer schien sich mit dieser Erklärung zufrieden zu geben.

„Nun“, sagte der Krämer und rieb sich in der Erwartung eines guten Geschäftes die Hände, „In den Bergen ist es zumeist kalt und windig. Da braucht ihr warme Kleidung. Zufällig habe ich gestern eine Ladung feinsten Pelze hereinbekommen. Welche preislichen Vorstellungen hattet ihr denn?“

Baltar hatte genau diese Frage erwartet. Mit einem Händler zu feilschen war zwar üblich, doch auch recht langwierig. So schien es ihm das beste, erst gar nicht mit Verhandlungen über den Preis anzufangen.

„Wir möchten keine edlen Gewänder, sondern warme Kleider, die etwas aushalten, Wind und Regen trotzen. Bei Stoff und all den anderen Dingen, die wir brauchen, soll nur das beste Material verwendet sein. Was es kostet, werde ich zahlen.“

Die Augen des Krämers begannen zu glänzen. Reiche Kundschaft kam nur selten zu ihm und bei diesem Fremden vermutete er ein vortreffliches Geschäft.

„Nun, Herr, alles was ihr hier seht ist beste



Qualität, seht euch um und wenn ihr etwas braucht was ihr hier nicht findet, werde ich in Windeseile beschaffen.“

Er verbeugte sich erneut.

„Und wenn ihr mich nun für einen Augenblick entschuldig, werde ich nach einem Gewandmeister schicken, der sofort damit beginnen wird, eure neuen Kleider anzufertigen. Ich werde Euch gleich wieder zur Verfügung stehen.“

Mit diesen Worten hastete der Krämer an Baltar vorbei und aus dem Haus.

Aram legte schmunzelnd den Tonkrug zurück in die Truhe, aus der er ihn hervorgekramt hatte.

„Ein merkwürdiger Geselle.“

Der Krieger begann sich nun auch den Gegenständen an der Wand hinter ihm zuzuwenden.

„Seine Augen sind jetzt schon geblendet vom Glanz des Goldes, das er in unseren Beuteln vermutet. Aber er wird sich Mühe geben müssen, um uns zufrieden zu stellen, das ist das wichtigste. Hier, das werden wir brauchen!“

Baltar hatte zwei Bündel starken Seiles von einem Haken genommen und warf sie Aram zu, der sie fing und neben sich auf den Boden legte.

„Wie ist es mit dieser Öllampe hier?“

„Wenn du noch einen Schlauch mit Öl dazu findest, kannst du beides zu den Seilen legen.“

Aram wühlte weiter in der Truhe und schon nach kurzer Zeit hatte er auch das Öl entdeckt. Baltar begutachtete unterdessen die geräumigen Leder-

beutel, die man sich mit zwei Riemen auf den Rücken schnallen konnte und beschloß sie ebenfalls zu kaufen.

So wühlten sich die beiden durch die Truhen und suchten an den Haken, schoben und wendeten und Aram schien das Stöbern und Entdecken ganz besonders zu genießen.

Nach einer Weile waren die Beiden so beschäftigt, daß sie zunächst nicht bemerkten, daß noch jemand das Haus betreten hatte. Erst als die Person eine Frage an Baltar richtete, fuhr der herum und erkannte die Frau, die in der Tür stand und wie er einen ledernen Brustpanzer über ihrem Gewand trug.

„Sagt, ist der Krämer nicht hier?“

Baltar schien sichtlich irritiert zu sein. Er musterte die Frau von oben bis unten und dann noch einmal und auch ein drittes Mal, aber er erkannte immer wieder in der Gestalt eine Frau. Die zarte Form des Gesichtes und die langen zu einem Zopf gebundenen Haare konnten nur zu einem Weiberkopf gehören. Ihr Körper aber war in Männerkleider gehüllt und auch der Lederpanzer und die Waffen, die sie trug, ließen Baltar immer wieder zweifeln, ob er wirklich eine Frau vor sich hatte.

„Was starrt ihr mich so an, Krieger - habt ihr noch nie zuvor eine Frau gesehen?“

Baltar überlegte, was er nun antworten sollte. Sich einer feinen Dame gegenüber zu benehmen hatte

[Anzeige]



Die Spielkultur in Hanau

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

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

Hospitalstraße 16, 63450 Hanau

Tel.: 06181 / 257 847

EINHORN e.V.

- intern -

Nr. 4 (03/97)



Bereinsaktivitäten stagnieren!

Trotz großer Aufbruchstimmung auf der Vollversammlung 1996 und Wiederbelebung alter Vereinsriten (auch Nachtcafé genannt) macht sich im Verein seit Anfang 97 eine spürbare Lähmung breit! Das Nachtcafé wurde vorerst wegen mangelnder Kommunikation mit dem neuen Team des Hanauer Jugendcafé Kanne aus nicht bekannten Gründen eingestellt, während für einige Vorstandsmitglieder private Interessen z.B. im Mittelaltermarktbereich wichtiger zu sein scheinen als ihre Vorstandsarbeit.

Das ist wohl auch der Grund, warum geplante Veranstaltungen für 1997 wie eine CON und ein LARP auf 1998 verschoben wurden. Und selbst geplante kleine Veranstaltungen wie eine Spielebörse oder ein Warhammer-Turnier sind nicht in Sicht.

Statt dessen sitzen ein paar Leute im Verein und frönen ihrer wohl schon zur Gewohnheit gewordenen wöchentlichen Kartenspiele nebst schon vorgekommener dummer Bemerkungen, daß „Siedler von Catan“ - auf Nachfrage, ob man mitspielen wolle - wohl „was für Kinder“ sei!!

Tja, Marc, daß für Rollenspielrunden im Verein Dienstags nicht der geeignete Ort ist, sehe ich langsam (leider) ein. (aw)

Rumir's Magic wechselt den Besitzer...?

Wahrscheinlich haben es viele von euch schon gehört: Uli, unser „Vereins-Spielehändler“, will sein Geschäft verkaufen. Er tut dies zwar nur schweren Herzens, aber persönliche Gründe zwingen ihn dazu.

Wir hoffen aber trotzdem, daß wir die guten Beziehungen des Vereins zum „Rumir's Magic“

und dessen (hoffentlich) neuen Besitzer beibehalten und ausbauen können. Zumindest hat Uli angekündigt, sich darum zu bemühen. Bis auf weiteres gilt der Vereinsrabatt (gegen Vorlage des Mitgliedsausweises) noch. (sb)

Letzte Meldung:

Uli behält das Geschäft bis auf weiteres. Jedoch können sich Interessenten (möglichst aus der Spiele-Szene!) melden bei: Rumir's Magic, Hospitalstr. 16, 63450 Hanau, Tel.: 06181/257847. (aw)

Gewandungsworkshop ab sofort nur auf Anfrage!

Vor ein paar Monaten hat Diana Bambey den Gewandungsworkshop übernommen und seit dem in zweiwöchiger Regelmäßigkeit im Verein gesessen und Nähmaschinentretend auf Teilnehmer gewartet, die zwar sporadisch kamen, doch es fehlte an Ausdauer.

Jetzt wird Diana von der nüchternen Realität eingeholt und muß sich ihrem Diplom stellen, an dem seit kurzem schreibt. Die Arbeit daran wird sich wohl noch bis Ende 1997 hinziehen, wodurch der Gewandungsworkshop leider zurückstehen muß. Nun möchte sie nicht dieses Angebot ganz ausfallen lassen, sondern möchte weiter Interessierten die Möglichkeit geben, unter Hilfestellung ihre erste (oder weitere) Gewandung nähen zu können.

Aus diesem Grund findet der Workshop weiter statt, jedoch nur auf konkrete Nachfrage bei Diana, die fast immer Dienstags da ist. Termine können dann ausgemacht werden, wenn die Nachfrage groß genug ist. (aw/db)

Die Vorstandsseite

Hallo Mitglieder,
wieder hat sich ein anderes Vorstandsmitglied „freiwillig“ entschlossen, auf dieser Seite seine Stimme zu erheben. Ich beginne am besten wie schon meine Vorgänger mit meiner Vorstellung:

Also ich bin der Martin, ne!

Als eines der Gründungsmitglieder gelang es mir schon ein Jahr später bei unserer ersten Con ('89), zum Ehrenmitglied ernannt zu werden. Nach einer langen Pause bin ich nun wieder als 2. Vorsitzender im Vorstand. Wie früher versuche ich, den Verein zu beleben und neue Mitglieder zu erreichen, leider bisher mit mäßigem Erfolg.

Geplant ist '97 neben dem dienstträglichen Treffen und den monatlichen Nachtcafés ein Rollenspiel-Con, ein Warhammer-Turnier, Teilnahme des Vereins an verschiedenen Cons/ Mittelalter-Veranstaltungen und Ähnliches. Das geplante Live-Rollenspiel wird wohl erst '98 stattfinden, ist aber nicht aufgegeben worden. Ich selbst hoffe eine ständige Rollenspielgruppe aufbauen zu können oder Interessenten an etwas länger dauernden Spielen wie z.B. Table-Top, Mega-Space-Hulk, Titan, o.ä. zu finden.

Wer den nötigen Platz für solch ein Spiel hat, kann sich gern an den Verein wenden. Ebenso können Themen (Spiele) für Dienstags bzw. die Nachtcafés vorgeschlagen werden. Auch ein internes Postspiel wäre möglich. Eigentlich lehnt unser Verein Computerspiele wegen der Vereinsamung ab, aber da ich mich kürzlich unfreiwillig

in diesen Sumpf gestürzt habe, bemerkte ich, daß unser Verein auch dort Kontakte herstellen könnte. Dabei könnten Spiele bewertet, besprochen oder sogar getauscht werden, es könnten auch gegenseitig Hänger gelöst werden. Mit Hängern meine ich die Situation, in welcher ich bei meinem Ausflug in die Computer-Rollenspiel-Szene öfters kam, in dem ich eben nicht mehr weiter kam.

Mein persönlicher Favorit war „D“, kurz beschrieben: leichte Rätsel, leichte Steuerung, kein Tod und eine perfekte Grafik. Einziger Fehler: keine Mitspieler und kein Meister, den man beschwätzen kann.

Während der beiden Jahre, in denen der Verein pausierte, rutschte ich etwas in die neue Mittelalterszene ab, bin aber immer noch begeisterter Spieler. Schon mehrmals organisierte der Verein Fahrten zu Veranstaltungen oder wollte z.B. ein Kino für eine lange Filmmacht anmieten. Mit eurer Unterstützung könnten wir dies wieder aufleben lassen.

Wie ihr lest, bin ich für alle Ideen offen und stehe in den Startlöchern. Bisher schwieg aber mein Telefon, deshalb ruft mich einfach an oder sprecht mich Dienstags im Verein an.

Vielleicht fahren wir gemeinsam auf Cons, Mittelaltermärkte oder LARPs.

Wenn ihr Termine erfahrt, gebt sie bitte weiter, macht uns Vorschläge und sagt uns, was ihr von uns erwartet. Also bis demnächst.

Euer Martin Ruth

Telefon: 06184/51693

ABONNEMENT-AUFTRAG

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

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon

Datum

Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:

Bequem und bargeldlos per Bankeinzug:

Kontonummer

Bankleitzahl

Bankinstitut

Gegen Rechnung

Scheck liegt bei

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

Datum

Unterschrift

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

Gewandungs-Workshop

Leitung: Diana Bambey

Zeit: alle zwei Wochen

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.

Eine bereitgestellte Nähmaschine kann genutzt werden.

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.

Planung von neuen Themen sowie Vorbereitung und Planung findet meistens Dienstags im Verein statt.

Kontakt: 06047/7293 (Joe)

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!

Auch sonstige Mitarbeit (Texte schreiben, Ideen einbringen oder koordinieren) möglich.

Kontakt: 06421/164705 (André)

Liverollenspiel-AG

Leitung: André und Joe

Zeit: nach Absprache

Ort: privat oder im Verein

Inhalt: Planung und Durchführung des geplanten Vereins-Liverollenspiels.

Verteilung der Aufgaben. Erarbeitung eines Plots und einer Hintergrundgeschichte. Herstellung von eventuell benötigten Ausstattungs- und Ambientegegenständen.

Suchen eines geeigneten Geländes und Umsetzen auf die geplanten Plot-Anforderungen.

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 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. Werbung von gewerblichen und privaten Anzeigen.

Achtung! Diese AG braucht noch dringend Mitarbeiter! Mitgliedschaft im Verein nicht erforderlich.

Kontakt:

06187/23138 (Sebastian Bös)

0172/6618374 (Sebastian Urbach)

06421/164705 (André Weckeiser)

Zinnfiguren-AG

Leitung: niemand

Zeit: unregelmäßig

Ort: privat, da im Verein nicht möglich!

Inhalt: In dieser AG werden gekaufte/gesammelte Zinnfiguren, meistens vollgeformte 25mm-Figuren verschiedener Hersteller bemalt.

Hierbei werden alle Arbeitsschritte wie entgräten, reinigen, grundieren, das Bemalen selbst, trockenbürsten, Lichter und Schatten, Details, Gestaltung von Bases und lackieren ausführlich erklärt und erarbeitet. Werkzeug, Material, Farben und Figuren ist natürlich mitzubringen!

Eventuell werden in dieser AG Geländestücke und diverses Zubehör für kommende Tabletop-Veranstaltungen hergestellt.

Kontakt: 06421/164705 (André)

Neue AG's

können von jedem

Vereinsmitglied

jederzeit und an jedem

Ort eröffnet werden!

Bitte teilt dies aber dann auch uns (Redaktion) mit, damit das hier abgedruckt werden kann!

Messages und News

Ich möchte dem Rabennest für die freundliche Aufnahme und den vielen Wein auf verschiedenen Märkten danken und hoffe auf ein Wiedersehen in der nächsten Saison.

Nochmals Danke und Prost!
Martin, der Kettenflechter
P.S.: Hilfe, ich habe nur noch eine Flasche!!!

Das Vereinsmitglied, das „Die Siedler von Catan“ als Spiel für Kinder bezeichnet hat, bekommt die Auszeichnung „Spieler ohne Sinn fürs Spielen“ verliehen. Wir freuen uns über steigende Ignoranz im eigenen Verein! Weiter so!

Wer hat eigentlich die Hausmeister erfunden?

**WENN DAS
SO WEITERGEHT,
KOENNEN WIR
DEN LADEN BALD
DICHT MACHEN!**

Gibt es eigentlich noch mal eine CON in unserem Verein????

WANN STARTET EIGENTLICH DIE FRETTECHEN-AG?

Man glaubt es kaum, aber Langram regt sich was im Verein!!



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).

~~04.04.97~~

~~*PP&P-Night* im Café Kanne im Rahmen des gemeinsam mit dem Café Kanne organisierten Nachtcafés des EINHORN e.V.~~

~~Dieser Abend steht ganz unter dem Motto des beliebten Rollenspiels „Power, Plüsch & Plunder“. Plüschtiere und Waschmittel erwünscht!~~

~~25.04.97~~

~~*Nachtcafé (Thema steht noch nicht fest)* im Café Kanne im Rahmen des gemeinsam mit dem Café Kanne organisierten Nachtcafés des EINHORN e.V.~~

Nachtcafés bis auf weiteres eingestellt! Wiederaufnahme wird bekanntgegeben!

er gelernt. Mit Mägden und Bauersfrauen konnte er umgehen, aber eine Frau, die Panzer und Waffen trug, war ihm bisher noch nicht untergekommen. „Anscheinend nicht“, schloß die Frau aus Baltars Schweigen und warf Aram ein freundliches Lächeln zu.

„Sagt, junger Herr, wißt ihr, wo der Krämer ist?“ Aram mußte sich auf die Unterlippe beißen, um nicht laut loszulachen, als er Baltars Gesicht sah, war es doch das erste Mal, daß etwas den großen Krieger ganz offensichtlich aus der Fassung gebracht hatte.

„Er wollte zu einem Gewandmeister, aber er kommt sicher gleich wieder. Wartet doch mit uns!“

„Das werde ich gerne tun.“, entgegnete die Frau, stellte ihren Speer neben die Tür, nahm Bogen und Köcher von der Schulter, schloß den Deckel der Truhe, die ihr am nächsten war und setzt sich darauf.

Baltar sagte nichts mehr, doch die Art, wie er die weiteren Gegenstände von den Haken riß zeigte Aram, daß der Krieger wütend war. Die Frau beobachtete Aram genau beim Durchsuchen der Truhen und er ertappte sich immer wieder dabei, wie er sie im Schutz eines hochgeklappten Deckels ansah. Jedes Mal trafen sich dabei ihre Blicke und jedes Mal zuckte er verlegen zurück.

Irgendwann schließlich kam der Krämer wieder. In seiner Begleitung war der Gewandmeister und zwei Näherinnen. Sie trugen allerlei Werkzeug mit sich und richteten in dem Raum hinter dem Vorhang eine Werkstatt ein.

Während der Gewandmeister Aram zu sich bat, um die Maße für den neuen Mantel abzunehmen, be-

gutachtete Baltar die Pelze, die in dem hinteren Raum gelagert waren.

Die Frau hatte auf einen geeigneten Moment gewartet und nun die Aufmerksamkeit des Krämers auf sich gelenkt. Sie war einfach vor ihn getreten und versperrte ihm nun den Weg.

„Sind meine Sachen fertig?“

„Oh, ja, ja, gewiß. Hier, ich habe alles hier hinten, wenn ihr mir bitte folgen wollt!“

Baltars Blicke verfolgten die Frau, die den Krämer in die hintere Ecke des Raumes begleitete. Der Krämer schob einen Vorhang zurück und die Frau nahm die Sachen an sich. Baltar erkannte zwei große Beutel und einen Pelzmantel. Die Frau bezahlte den Krämer, ging zum Eingang, nahm dort ihre Waffen auf, verabschiedete sich und verließ das Haus.

„Wer war das?“

Der Krämer stand neben Baltar und blickte der merkwürdigen Frau hinterher.

„Nun, Herr, ihren Namen kenne ich nicht und ich weiß auch nicht, woher sie kommt, aber nach all dem, was sie bei mir gekauft hat, werdet ihr sie auf dem Weg ins Gebirge si-

cher wiedertreffen.“

„Ich habe nicht vor, sie wieder zu treffen.“

„Gewiß, Herr!“

Der Krämer verbeugte sich, doch die Art, wie er ihm zugestimmt hatte, verriet Baltar, daß er ihm das nicht glaubte. Und damit hatte er recht.

*

Der Tag verstrich und erst nachdem die Dämmerung eingesetzt hatte, kehrten Aram und Baltar zur



Herberge zurück. Sie hatten noch andere Besorgungen gemacht, waren beim Kartenmacher und suchten einen Waffenschmied auf, wo Baltar auch ein Schwert für Aram kaufte. Auf dem Rückweg holten sie ihre fertigen Mäntel und die anderen Dinge beim Krämer ab. Baltar bezahlte eine erstaunliche Summe und der Krämer schien mehr als verwundert, daß der Krieger nicht einmal den Versuch unternommen hatte zu feilschen.

Sie luden die Ausrüstung in ihrem Zimmer ab, wo der Barde im Schein einer Kerze schrieb.

Als die beiden das Zimmer betraten, schloß er das Buch, in dem er geschrieben hatte und gemeinsam verteilten sie das Gepäck auf die Beutel. Tasman probierte seinen Mantel an, der etwas zu weit geraten war, doch der Pelz versprach einen guten Schutz vor Frost und Schnee.

Dann gingen sie hinunter. Baltar zahlte das Zimmer und bestellte Essen. Aram und der Barde suchten einen freien Tisch.

Der Schankraum der Herberge war jedoch zum bersten voll. Und die einzigen drei Plätze, die sie nach längerer Suche entdeckte, befanden sich an einem langen Tisch, an dem bereits drei andere Gäste saßen, und dies schon geraume Zeit, ging man nach den leeren Bierkrügen, die vor ihnen aufgereiht waren.

Sie ließen sich bei ihrer Unterhaltung nicht stören, als sich die drei setzten.

„... Überschen haben sie ihn wohl“

„In einer Grube hat er gelegen, mit seinem schwarzen Mantel. Mit Fackeln mußten sie hinabsteigen, um ihn zu entdecken.“

Einer der Männer drehte seinen Kopf, um die neuen Tischnachbarn zu begutachten. Er sah ihre fragenden Blicke und sprach den Barden an, der es sich direkt neben ihm bequem gemacht hatte.“

„Sagt bloß, ihr hab es noch nicht gehört?“

Der Barde hatte keine Ahnung worauf der Mann hinaus wollte. So verneinte er.

„Die Soldaten waren bei der Schenke am

Kutschweg, Abgebrannt bis auf die Grundmauern... Berge von Leichen.... Aufs übelste zugerichtet, sag ich euch...“

Er nahm einen tiefen Schluck aus seinem Krug und während er trank, fuhr sein gegenüber für ihn fort. „Wie immer kein schwarzer Reiter zu entdecken. Ihre Gefallenen nehmen sie ja immer mit.“

Er machte es spannend und schien nur darauf zu warten, daß ihn irgend jemand dazu aufforderte, weiter zu erzählen. Der Barde tat ihm schließlich den Gefallen.

„Und weiter?“



Der Mann beugte sich über den Tisch und seine Augen kreisten zwischen den drei Fremden.

„Dann hat man diesen Geheimgang entdeckt. Und als ein Soldat mit einer Fackel die Leiter hinabstieg, hat er die Leiche entdeckt.“

„Jaja!“, bestätigte der dritte Mann, der genauso wenig wie die beiden anderen den Eindruck erweckte, es mit eigenen Augen gesehen zu haben, „einen schwarzen Mantel trug er... und als der Soldat die Kapuze vom Kopf zog, erkannte er...“

„Einen Waldmann“, sagte der erste, der den nun leeren Krug abgesetzt hatte und seinen Bericht mit einem kräftigen Rülpsen unterstrich.

Der Barde war erstaunt. Baltar und Aram schienen eher ungläubig. Der Krieger fragte darum auch noch einmal.

„Ein Waldmann?“

„Ja, ein Waldmann. Vergessen haben sie ihn. Jetzt ist ihr Geheimnis gelüftet. Die Waldleute sind's, die Tod und Verwüstung über uns bringen. In all den Jahren hatten sie ja auch tüchtig Zeit, ganz unbehelligt ihre Pläne zu schmieden. Ich sage euch, rädern hätte man sie sollen, statt allen einfach nur ein Brandmal auf die Stirn zu drücken und sie in die Wälder zu verbannen. Ein Volk aus Strauchdieben und Ketzern, daß mußte ja einmal so enden...“

„Kein Wunder, daß man niemals die Lager der schwarzen Reiter entdeckt hat. Wer sucht denn schon nach Waldleuten?“

„Aber jetzt wird's höchste Zeit. Ausräuchern muß man ihre Räubernester, bevor noch mehr Unheil geschieht...“

Der Barde war der einzige von den Dreien, der etwas aß. Aram und Baltar saßen nur schweigend da und hörten sich die Mutmaßungen an, die die Zecher anstellten. Wenig später kam einer der Soldaten an den Tisch und auch er erzählte noch einmal, was die Patrouille an der Kutschweg-Schenke entdeckt hatte. Niemand sprach an diesem Abend über etwas anderes und alle waren sich einig. Nur der Barde schien allmählich des Geschwätzes überdrüssig zu werden. Nachdem er zu ende gegessen hatte, unterbrach er Baltar und Aram, das sie früh aufbrechen wollten. Obwohl sie direkt neben ihm saßen, hatte er den Eindruck, daß sie nicht wirklich da waren, so leer starrten ihre Blicke auf den zechenden Soldaten, der seine Geschichte mit wilden Gesten unterstrich.

Der Barde erhob sich und wünschte den Zechern eine gute Nacht. Baltar und Aram begleiteten ihn auf das Zimmer und ohne noch ein Wort zu sprechen, legten sie sich schlafen.

Fortsetzung folgt...

In eigener Sache

Die Unicornus-Redaktion sucht

freie Mitarbeiter

sowie

feste Redaktionsmitarbeiter.

Die Voraussetzungen sind bei beiden jeweils gute Kenntnisse der zu bearbeitenden Bereiche (Mittelalter, Rollenspiel, LARP, Brettspiele, o.ä.) und Spaß am schreiben.

Freie Mitarbeiter müssen nicht in örtlicher Nähe zum EINHORN e.V. oder zur Unicornus-Redaktion wohnen, bei festen Redaktionsmitgliedern ist dies zwingend erforderlich!

Die Mitarbeit ist ausschließlich ehrenamtlich und wird nicht bezahlt!
Eine technische Ausstattung (PC) wäre toll (Schreibmaschine geht auch).

Zuschriften bitte an die Redaktion (Kontaktinfos im Impressum)

KinoHorn

Dragonheart

Originaltitel: Dragonheart
Genre: Abenteuer, Fantasy
Farbe, USA, 1996, FSK 12
Deutscher Kinostart: 21. November 1996
Laufzeit Kino: 103 Minuten
Deutscher Kinoverleih: UIP

Ein Film für Märchen- und Phantasiefans mit Drachen, ehrenhaften Rittern und einer schönen Jungfrau, die zwar keine Prinzessin, aber dafür um so tatkräftiger und manchmal sogar etwas vorlaut ist. Trotzdem handelt es sich bei der Geschichte um kein konventionelles Märchen.

Im 10. Jh. n. Chr. unserer Zeitrechnung regiert in einem mittelalterlichen Land mit alten keltischen Burgen ein selbstsüchtiger, tyrannischer Herrscher. Selbst kleine Bauerndörfer greift er ohne größere Veranlassung an und vernichtet sie.

Die einzige Hoffnung des Landes scheint zunächst der einzige Sohn des Herrschers, der von einem Ritter des "alten Kodex" ausgebildet wird. Aber bei einem Angriff auf ein kleines Dorf wird auch die wahre Natur des jungen Mannes offenbart. Nur ein Gedanke beherrscht sein Leben; einmal die Krone zu tragen, selbst wenn er seinen Vater töten müßte. "Stirb, die Krone gehört mir!" sagt er zeitweise.

Doch leider wird der Kronerbe durch seine große Gier nach der Krone sehr schwer verletzt und scheint zum Tode verurteilt. Nur eine Möglichkeit gibt es noch, das Leben des Kronerben zu retten.

Ein Drache gibt ihm sein halbes Herz und verbindet sich auf Leben und Tod mit dem jungen König.

Aber schon bald entwickelt sich der junge Herrscher zum Tyrann und der Ritter, der ihn erzogen hat, wendet sich verbittert von ihm und auch von seinem eigenen Schwur nach dem alten Drachenkodex ab und wird aus Rache zum Drachentöter.

Schließlich existiert nur noch ein einziger Drache auf dieser Welt, und wie es nun einmal die Aufgabe eines Drachentöters ist, macht sich auch unser Held auf, um das letzte Exemplar dieser Spezies zu erlegen. Er selbst weiß allerdings nicht, daß er danach arbeitslos sein wird.

Erst der Drache selbst klärt ihn über diesen höchst unangenehmen Zustand auf und es entsteht zunächst eine Zweckgemeinschaft: Der Drache greift aus heiterem Himmel Dörfer an und der Drachentöter kann weiter seinem Beruf nachgehen, indem er den Drachen jedes Mal zum Schein tötet und dann dafür das Geld kassiert. Nach und nach wird der Drachentöter zu einem Drachenfreund und findet zu seinem alten Kodex zurück.

Durch die Entführung einer Jungfrau (bekanntlich lassen sich

Drachen ja durch Jungfrauenopfer besänftigen) bekommt das ungewöhnliche Duo mehr oder weniger freiwillig weibliche Gesellschaft, denn "Draco" verspeist im Regelfall keine Menschen. Mit vereinten Kräften geht es schließlich dem Tyrannen ans Leder..

Dragonheart ist ein Film sowohl für Träumer als auch für Mittelalterfans. Es wurde nicht an Ausstattung und Fantasy gespart. Dem Regisseur ist es gelungen, eine nahezu perfekte Mischung aus Legende, Märchen und Mittelalterlicher "Realität" zu zaubern.

Natürlich gibt es auch einige nicht ganz so positive Kritikpunkte, z. B. sind Schnauze und Kopf des Drachen durchaus nicht ganz so, wie man sie sich herkömmlicherweise vorstellt. Die Schnauze ist eindeutig zu kurz. Sieht man sich nämlich Zinnminiaturen und Zeichnungen dieser faszinierenden Sagenwesen an, so stellt man fest, daß Drachen im Regelfall

eine längliche Kopfform besitzen, wobei die Schnauze oft mehr als die Hälfte der Gesamtlänge des Kopfes ausmacht. Zur Entschuldigung des Film-drachens ist anzubringen, daß die Gesichtsmimik - sie ist der von Sean Connery, der Stimme von Draco, nachempfunden - bei einer längeren Schnauze bestimmt nicht so gut auf der Leinwand verwirklicht hätte werden können.

Ein weiterer Kritikpunkt ist der Flug des Drachen. Draco fliegt "wie eine schwangere Fledermaus". Liest man Bücher über Drachen, so ist in der Regel immer von sehr eleganten und wendigen Fliegern die Rede und nicht von einem Reptil, das offensichtlich Schwierigkeiten hat, sich in der Luft zu halten.

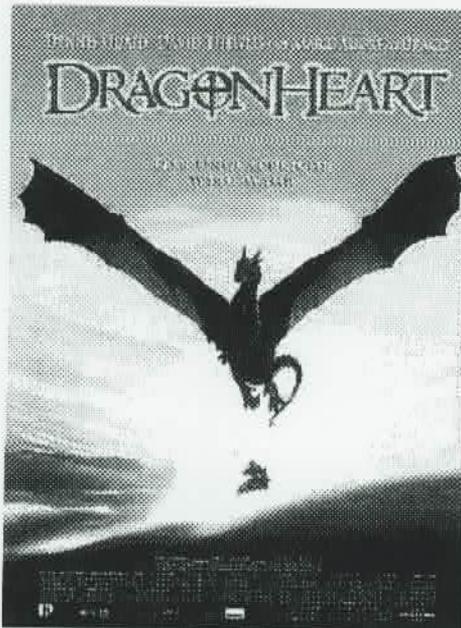
Aber trotz der eben erörterten Schwachpunkte ist zu vermerken, das es sich um einen schönen und sehens-

werten Fantasy-Film handelt, denn nur selten findet man auf der Kinoleinwand Filme mit einer so durchdachten, in sich stimmigen - auch was das Mittelalter angeht - und guten Ausstattung im Bereich der Historien- und Fantasy-Filme.

Darsteller: Dennis Quaid (Ritter Bowen), David Thewlis (Einon), Pete Postlethwaite (Gilbert), Dina Meyer (Kara), Jason Isaacs (Felton), Brian Thompson (Brok), Lee Oakes (Junger Einon), Peter Hric (König Freyne), Julie Christie (Königin Aislinn), Sean Connery (Originalstimme des Drachen Draco), Mario Adorf (Deutsche Stimme des Drachen Draco)

Beteiligte: • Regie: Rob Cohen • Produzenten: Raffaella de Laurentiis • Drehbuch: Charles Edward Pogue • Vorlage: Story von Patrick Read Johnson, Charles Edward Pogue • Musik: Randy Edelman •

(db)



Wie erschlägt man mit einer Isomatte einen Ork... oder: Wie baut man eine sichere Polsterwaffe für's LARP

Jeder (oder fast jeder), der auf ein Liverollenspiel gehen möchte, benötigt für seinen Charakter eine Waffe, ob nun zur Selbstverteidigung oder als „Handwerkszeug“ zur Ausübung eines Berufes wie Krieger, Söldner oder Ritter. Bei vielen scheitert die Darstellung einer kämpferischen Rolle am schmalen Geldbeutel, denn professionell hergestellte Polsterwaffen kosten doch eine Menge Geld. Dieser Artikel soll eine Alternative bieten und zeigen, wie man sichere Polsterwaffen mit wenig Zeit- und Geldaufwand selbst herstellen kann.

Das Schwert

Die klassische Einstiegs-Polsterwaffe ist auch die klassische Hieb- und Stichwaffe des Mittelalters; das Schwert. Somit werden wir auch damit beginnen, das Schwert und dessen Aufbau als Polsterwaffe zu erklären. Schwerter sind für Einsteiger relativ leicht zu bedienen und durch Übung doch mehr und mehr ausbaubar. Später kann man noch ein Schild oder ein zweites Schwert dazu nehmen, oder man baut sich später ein besseres Schwert und benutzt das alte als Ersatzschwert, wenn der erste Versuch nicht ganz so geworden ist, wie man es erwartet hat.

Für die weiteren Ausführungen werden wir als Standardschwert das Langschwert benutzen, da es sowohl von erfahrenen Kämpfern als auch von Einsteigern gerne benutzt wird. Alle anderen *einhändigen* Schwertarten kann man im Prinzip wie das Langschwert bauen, wenn man die Proportionen beachtet.

Grundaufbau

Wie man auf Abb. 1 sieht, teilt sich das Schwert in fünf Bereiche auf: Die Spitze, die Klinge, das Parier (oder die Parierstange), der Griff und der Knauf. Jeder dieser Bereiche steht in einem gewissen Verhältnis zu den anderen Bereichen und man sollte

sich schon vor dem Bau der Polsterwaffe Gedanken machen, was man selbst benötigt.

Ein Langschwert ist eine prinzipiell einhändig geführte Waffe. Dies ist ausschlaggebend für die Länge des gesamten Schwertes, denn irgendwann hat sich mal jemand ausgedacht, daß es realistischer ist, wenn Schwerter ab einer Gesamtlänge von 1,10 m zweihändig geführt werden. Somit darf unser Langschwert inklusive aller Bereiche die Länge von 1,10 m nicht überschreiten, sonst wird es von den meisten Spielleitungen auch nicht als einhändige Waffe zugelassen!

Da das Schwert einhändig geführt wird, sagt uns das etwas über den Griff aus, denn dieser sollte gerade so lang sein, daß man ihn mit einer Hand (und nur mit *einer* Hand) bequem umschließen kann. Womit wir beim Ausmessen wären. Dafür nimmt man sich am besten ein Blatt Papier und skizziert die ungefähre Form des Schwertes. Die Gesamtlänge schreibt man sich erst mal groß darüber. Dann

teilt man die Bereiche ein (wie Abb. 1) und schreibt sich die Maße an die Skizze. Die Teilmaße müssen am Schluß wieder die Gesamtlänge ergeben (logisch, oder?).

Beginnen wir mit dem Griff, denn der ist bei jedem unterschiedlich lang. Am besten nimmt man sich einen Tennis- oder Badmintonschläger oder auch nur einen Kleiderbügel (irgend etwas!) und umfaßt dieses Teil mit der potentiellen Schwerthand. Dann nimmt man ein Zentimetermaß und mißt den umschlossenen Bereich aus. Jetzt gibt man auf jeder Seite einen Zentimeter dazu und erhält die Länge des Griffes, die man sich an der Skizze notiert.

Für den Knauf sollte man etwa 8 cm ansetzen, damit er auch wirklich seiner Schutzfunktion nachkommen kann. Auch dies notiert man. Für das Parier setzt man noch mal 6 cm an und notiert dies auf der Skizze. Der Rest (110 cm minus Griff, Knauf und Parier) ergibt die Klingenlänge, die man

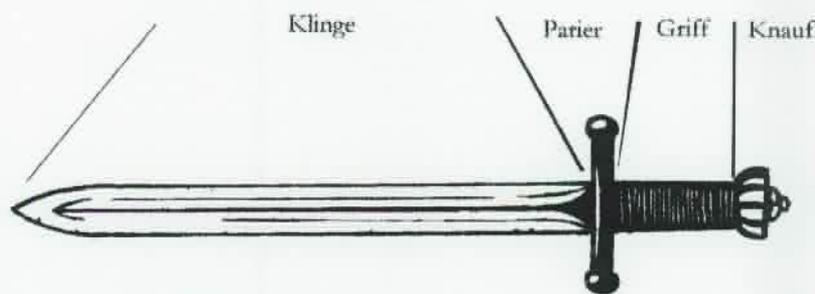


Abb. 1

nun auch notiert, die Spitze ist in der Klinge beinhaltet, dazu kommen wir aber später noch.

Materialien

Der Aufbau eines Schwertes wird stark von Sicherheitskriterien geprägt. Somit sollte man schon bei den verwendeten Materialien auf Sicherheit achten.

Beginnen wir mit dem Kernstab. Dieser sollte möglichst stabil sein, da er starke Schläge und Schwingungen aushalten muß. Weiterhin sollte er recht leicht sein, zumindest sind Metallstäbe oder -rohre die absolut falsche Wahl, denn sie entwickeln beim Schlag zuviel Druck, wodurch sie aus der Polsterung austreten können und schlimme Verletzungen verursachen. Außerdem verbiegt Metall, da es statisch ist, und verliert damit die Grundform. Auch dann kann es aus der Polsterung austreten. Auch Kunststoffrohre und -stäbe sind gemeingefährlich, da sie nicht elastisch genug sind und brechen können. Wenn sie dann brechen, splintern sie in fiese, harte Teilchen auf, die austreten können und schlimmstenfalls durch die Luft fliegen (Augenverletzungen!).

Bei den ersten Polsterwaffen wurde Bambus benutzt. Dieser besitzt recht positive Eigenschaften für einen Kernstab, da Bambus elastisch und trotzdem recht stabil ist und beim möglichen Bruch nicht splittert, sondern ausfasert. Fasern bleiben eher in der Polsterung, ohne Verletzungen zu verursachen. Man kann Bambus als Kernstab benutzen, wenn man gerade nichts anderes hat, doch hat Bambus einen entscheidenden Nachteil. Die dünnen Bambusrohre (bis 1,5 cm) besitzen nicht genug Festigkeit für ein Polsterschwert, man muß schon einen Durchmesser von 2 bis 2,5 cm nehmen. Diese Dicke überträgt sich proportional auch auf das gesamte Polsterschwert; es wird dick und klobig. Außerdem sind Bambusrohre rund, was den weiteren Nachteil hat, daß sich die Verklebung mit der Polsterschicht schneller löst und sich auf dem runden Kernstab beim Schlagen dreht oder ganz abgeht.

Dies alles läßt sich mit einem eckigen Kernstab aus Fiberglas vermeiden. Diese Stäbe gibt es im Live-rollspiel-Fachhandel oder in Hobby-, Bastel- oder Drachenzentren, manchmal auch im Baumarkt. Als Notlösung kann man auch Fiberglas-Weidezaunstäbe benutzen, die es im Landwirtschaftsbedarf (z.B. Raiffeisen) gibt, jedoch sind diese halt wieder-

um rund und daher eine echte Notlösung!

Fiberglas hat mehrere entscheidende Vorteile. Zum einen hat es schon mit einem Durchmesser von 1,5 cm die benötigte Festigkeit, was für die spätere schlanke Form, die eine Klinge haben sollte, sehr förderlich ist. Weiterhin bricht es sehr viel später als Bambus, weil Fiberglas auch nicht hohl ist. Wenn es denn doch mal bricht, besteht die Bruchstelle aus weichen, langen Fasern ohne scharfe Kanten, wodurch es in der Polsterung verbleibt.

Diese Fiberglas-Kernstäbe sind also die ideale Wahl und kosten auch nicht die Welt. Wenn man keinen Laden in der Nähe hat und sich Stäbe schicken lassen muß, sollte man entweder viele Waffen planen oder sich mit anderen zusammentun, die auch Schwerter o.ä. bauen wollen, denn der Versand eines einzelnen Stabes kostet viel mehr als z.B. 8 oder 10 Stäbe.

Weiter geht es mit der Polsterung.

Auch hier gab es nicht von Anfang an professionelle Materialien. Bevor also Firmen wie die Drachenschmiede oder die Schatzkammer Ideal-Schaumstoff aus industrieller Fertigung besorgen konnten, hat man sich mit handelsüblicher Isomatte aus dem Campingbedarf beholfen. Und das funktioniert immer noch! Es muß auch keine teure Matte sein, es gibt nur ein paar Dinge, auf die man achten sollte. Zum einen sollte sie nicht mit irgend einer Folie oder einem Kunststoff beschichtet sein. Diese Schicht löst sich nämlich Kleben wieder ab (bzw. die Schicht bleibt an der Gegenstelle kleben, aber die eigentliche Matte nicht!). Weiterhin sollte die Matte nicht zu dünn und zu weich sein, denn dann reißt sie zu schnell! Also einfach den Grifftest machen. Matten in der Preisklasse zwischen 10 und 20 DM haben sich bewährt.

Schließlich kommen wir zur Außenhülle des Schwertes.

Hier gilt es zuerst, die eigene „Weltanschauung“ über Polsterwaffen herauszufinden! Es gibt Leute, die finden sogenannte Tape-Waffen zum kotzen und schwören auf Latex als Beschichtung. Andere wiederum (der Autor auch, Anm. d. Red.) empfinden Tape-Waffen als die günstigere und vor allem pflegeleichtere und haltbarere Alternative. Wie sich die Materialien im „täglichen“ Gebrauch verhalten, kann man im nebenstehenden Kasten nachlesen und sich dann eventuell entscheiden.

Will man nun ein Tape-Schwert bauen, benötigt man logischerweise Tape, was nichts weiter ist als ein

englischer Ausdruck für ein selbstklebendes und kunststoffbeschichtetes, silbriges Gewebeband (Damit es nicht wieder heißt, ich erkläre die Begriffe nicht ausführlich genug!). Hierbei gilt es auch einige Dinge zu beachten. Es gibt dieses Band in verschiedener Qualität und vor allem zu verschiedenen Preisen und Mengen. Leider läßt sich die Qualität nur durch ausprobieren an der Waffe (also nach dem zusammenbauen) feststellen, hier muß jeder selbst Erfahrung sammeln. Das liegt vor allem auch daran, daß es keine Qualitätsstufen gibt und daher auch nichts auf den Verpackungen steht, woran man sich orientieren könnte.

Jedoch gibt es eine andere Fußangel, auf die man unbedingt achten sollte! Von diesem Tape gibt es verschiedene Mengen auf den Rollen zu verschiedenen Preisen. Die Preisunterschiede sind hierbei

so gravierend, daß man schon fast von Bauernfängerei sprechen kann. Eine kleine Rolle Tape (ca. 10-15 m) kostet in einem bekannten Baumarkt (oder bei Obi..., Anm. d. Red.) zwischen 8 und 10 DM. Eine große Rolle Tape (ca. 30 m) gleicher Qualität kostet in einem kleinen und regional beschränkten Baumittelhandel lediglich 4,95 DM. Für ein normales Langschwert benötigt man schon 50-60 m Tape, je nach Klebemethode. Man sollte also darauf achten, Tape so günstig wie möglich zu kaufen und auch Preise zu vergleichen; es lohnt sich!

Will man eine Latexwaffe bauen, kommt man um das Angebot des Liverollenspiel-Fachhandels nicht herum. Auch hier kommt es bei der benötigten Menge auf die Methode an. Für den Anfang sollte man etwas mehr nehmen, falls mal was schiefeht. Trotzdem sollten 4-5 Liter genügen.

Tape oder Latex?

Diese Frage stellen sich Waffenbenutzer und -besitzer im LARP immer wieder. Oft wurden dazu schon hitzige Diskussionen geführt, die aber immer zu nichts außer zur weiteren Verhärtung der beiden Fronten führen.

Wir möchten diese Diskussion keinesfalls unterstützen, jedoch muß auf die Vor- und Nachteile der beiden Materialien einmal hingewiesen werden.

Latex hat sich bei den Polsterwaffen, die man kaufen kann, eindeutig durchgesetzt. Das liegt sicherlich an der unbestreitbar schönen Optik von Latexwaffen. Durch die Möglichkeit der Einfärbung von Latex kann man dem Schwert eine täuschend echt aussehende Oberfläche geben und Details wie Gravuren oder Siegel besonders gut hervorheben. Dies alles kann man mit Tape sicher nicht erreichen. Jedoch hat Latex eindeutige Nachteile!

Um ein Schwert zuhause privat herzustellen, bedarf es bei Latex eines großen Aufwandes. Latexmilch stinkt bei der Verarbeitung und es macht eine ziemliche Schweinerei. Jeder, der nur in einer kleinen Mietwohnung wohnt, kennt die dadurch entstehenden Probleme. Es ist nicht damit getan, daß mal eben etwas farbiges Latex auf den Rohling gepinselt wird, das hält nämlich nicht! Es müssen je nach Bedarf 10 bis 15 Schichten (!) Latex aufgespritzt werden und jede Schicht muß dann ausgiebig trocknen.

Weiterhin hat Latex Nachteile im späteren Gebrauch der Waffe und das betrifft auch die Kaufwaffen. Diese Latexbeschichtung hält nämlich nicht ewig, denn das Material wird bei hoher Beanspruchung spröde und bricht auf. Dies kann man mit regelmäßiger Talkum-Behandlung höchstens hinauszögern, aber nicht verhindern. Reparieren kann man die Bruchstellen weder mit neuem Latex (hält nicht!) noch direkt mit Pattex (sieht nicht aus und bringt nichts), sondern nur mit Tape!

Schließlich gleitet ein Latexschwert (auch mit Talkum) auf der bloßen Haut schlechter ab als ein Tapeschwert und verursacht im schlimmsten Fall sogar kleine Brandverletzungen.

Nun zum Tape: Zugegeben, es steht nicht so toll aus und Details kann man schlecht ausarbeiten, doch die Verarbeitung ist denkbar einfach. Abziehen, Ritsch und draufkleben, fertig! Ist es zu dünn, macht man eine zweite Schicht drauf, aber das reicht. Tape hält etwa doppelt so lange wie Latex und bekommt höchstens kleine Risse, wenn es älter wird. Findet man eine solche Stelle, klebt man einfach neues Tape drüber und die Sache ist erledigt. Das kann man sogar während der Veranstaltung (sogar am Rande der Schlacht) machen.

Tape benötigt keine Pflege, damit es länger hält. Schließlich gleitet Tape sehr gut auf der Haut, weil es eben glatt ist. Da kommt selbst eine komplizierte und teure Gummibeschichtung bei Latexschwertern nicht heran. So kann man einen Tapedolch beim meucheln eben richtig „durchziehen“, wohin gegen man das mit einem Latexdolch besser lassen sollte!

Wofür man sich nun entscheidet, hängt sowohl vom privaten Geschmack als auch vom Geldbeutel ab, bzw. vom Aufwand, den man beim Bau einer Waffe betreiben möchte.

Schließlich fehlt noch der Kleber. Hier gibt es definitiv KEINE Alternative! Auch wenn das jetzt nach Schleichwerbung aussieht, kommt für Polsterschwerter nur Pattex von Henkel in Frage. Man sollte auch nicht mit dem lösungsmittelfreien Produkt herum experimentieren, weil dieser nicht die nötige Zähigkeit besitzt. Pattex hat deshalb keine Alternative, weil es keinen vergleichbaren Klebstoff gibt, der auch nach der Trocknung elastisch bleibt. Latex hat ähnliche Eigenschaften, nur klebt es nicht ausreichend genug. Uhu Alleskleber zum Beispiel härtet nach dem Trocknen aus. Jeder Schlag mit dem Polsterschwert würde durch die Verformung den Klebstoff regelrecht zerbröseln. Man sollte pro Schwert eine große Dose Pattex Kraftkleber einrechnen. Schließlich benötigt man noch Spachteln, ein scharfes Bastelmesser und ein paar Lederreste für den Griff und die Schwertspitze.

Damit wäre alles zusammen für den Bau des Schwertes. In der nächsten Ausgabe wird erklärt, wie man die Komponenten verarbeitet und daraus ein fertiges Schwert wird. In folgenden Ausgaben werden wir dann noch auf andere Waffen und eventuell auch Schilde eingehen. Solltet ihr eigene Wünsche haben, welche Waffen und deren Bau wir noch vorstellen sollen, schreibt uns einfach an die Redaktionsadresse. (aw)

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

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

Live-Rollenspiele

24.03. - 26.03.1997

Terrion 1 in Südergellersen bei Lüneburg. Kosten für Spieler 45 DM, für NSC 35 DM. Selbstverpflegung und Unterbringung in Ambientezelten. Teilnehmerzahl max. 40 Spieler und 15 NSCs. Infos bei: Matthias Schröder, Dachtmisserstr. 14, 21391 Reppensted, Tel: 04131/671075 (19-21 Uhr), Fax: 04131/671074, eMail: 04121671070@t-online.de.

27.03. - 31.03.1997

Bärenthal IV im Elsaß. Kosten ca. 160 - 200 DM. Infos bei: Norbet Baruth, Ludwig-Marum-Str. 44, 76185 Karlsruhe, Tel: 0721/551622, eMail: 100670.2745@compuserve.com.

18.04. - 20.04.1997

RDA 8 - Bardenwettstreit mit Drumherum und Gaukeley. Infos bei: Arndt Hartung, Pleiser Dreieck 163, 53757 Sankt Augustin, Tel: 02241/332801.

01.05. - 04.05.1997

Jolbenstein IV auf dem Zeltplatz „Ringelmühle“ bei Nördlingen. Kosten: ab Donnerstag 40 DM, ab Freitag 35 DM. Selbstverpflegung, Kämpfer-Akademie. Infos bei: Christof & Rainer Latzel, Rotkreuzstr. 17, 97080 Würzburg, Tel.: 0931/54859.

02.05. - 04.05.1997

Dungeon I - Auf der Suche nach der Nebelburg auf der Burg Hanstein bei Göttingen. Kosten: 175 DM, NSCs bezahlen die Hälfte. Infos bei: Der Dungeonmaster, Peter Orlt, Rathenowerstr. 27,

10559 Berlin, Tel./Fax: 030/3959385.

05.05. - 25.05.1997

Steinegg VIII auf der Burg Steinegg. Kosten: ca. 100DM, Spieler ca. 40. Infos bei: Norbert Baruth, Ludwig-Marum-Str. 44, 76185 Karlsruhe, Tel.: 0721/551622, Fax: 0721/553671, eMail: 100670.2745@compuserve.com.

08.05. - 11.05.1997

Ambiente III am Steinhuder Meer bei Hannover. Zeltcon voraussichtlich mit Vollverpflegung. Kosten 45 DM. Teilnehmerzahl: 60 Spieler und 30 NSCs. Infos bei: Stephan Klein, Rosemeyerstr. 13, 30459 Hannover, Tel.: 0511/429477, eMail: Stephan.Klein@stud.uni-hannover.de oder Karsten Homeyer, Wilhelmstr. 4, 31547 Rehburg Lössum, Tel: 05037/98802.

28.05. - 01.06.1997

Daragesch - Der Norden auf Burg Steinegg bei Stuttgart. Kosten: Spieler 180 DM, NSCs 110 DM, nach Absprache eventuell günstigere Übernachtungsmöglichkeit im Zelt. Infos bei: Armin Niederegger, Uhlandstr. 64, 70736 Fellbach - Schmiden, Tel.: 0711/5181902 oder Clemens Eberhard, Friedrichstr. 29, 71679 Asperg, Tel.: 07141/62533 (ab 19 Uhr).

Mai - Juni 1997

Lahrgo VIII. Infos bei: Hauke Voss, Bergstr. 187, 53129 Bonn, Tel.: 0228/231614, eMail: uzs28a@uni-bonn.de.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

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

08.03. - 10.03.1997 *K*

Mittelaltermarkt im Barbarossastädtchen Gelnhausen.

Infos bei: Lutz Jahr (Lutzelot), Tel.: 06056/6430.

22.03. - 23.03.1997 *K*

Mittelaltermarkt in Mühlheim-Kärlich

Infos bei: Ernst Lochmann, Reihe Bäume 10, 56218 Mühlheim-Kärlich, Tel.: 02630/3267.

22.03. - 23.03.1997

mittelalterlicher Ostermarkt auf der Ronneburg bei Büdingen.

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 und Fax: 06048/950906.

28.03. - 31.03.1997 *K*

mittelalterlicher Ostermarkt in Leipzig.

Infos bei: M.Wolf oder H.Guter, Hirschhorner Handels-Kontor, Hauptstr. 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927.

28.03. - 31.03.1997 *K*

8. Oster-Kloster-Fest in 16230 Michen.

Infos bei: Spilwut, Roman Streisand, Ärmel 38, 16230 Senftenhütte, Tel.: 03336/4428.

19.04. - 20.04.1997 *K*

mittelalterlicher Markt mit Ritterspielen in 99428 Hohenfelden.

Infos bei: Frau Klause, Ferienpark Stausee Hf., 99428 Hohenfelden, Tel.: 036450/42082.

26.04. - 27.04.1997 *K*

Infos bei: Spilwut, Roman Streisand, Ärmel 38, 16230 Senftenhütte, Tel.: 033364/428.

01.04. - 04.05.1997

Landsknechts-Hurra auf der Ronneburg bei Büdingen.

Infos bei: Landsknechtshaufen Helut, c/o Michel Ricney, Rosenstraße 18, 63849 Volkersbrunn, Tel.: 06092/5406 oder beim Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Burg Ronneburg, 63549 Ronneburg, Tel.: (Herr Schwandt) 06048/950904, Fax: 06048/950906 oder Tel.: (Herr Kaiser) 06048/950905 und Fax: 06048/950906.

01.05. - 04.05.1997 *K*

mittelalterlicher Hexenmarkt in Weilburg an der Lahn.

Infos bei: M.Wolf oder H.Guter, Hirschhorner Handels-Kontor, Hauptstr. 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927.

03.05. - 04.05.1997

Ritterturnier und Markt auf der Burg Freienfels. In-

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

offizieller Beginn der Mittelaltermarkt-Saison.

Infos bei: Freie Gilden Fred Stuben, Alte Schmelz,
65606 Villmar W12, Tel.: 06474/1279.

08.05.1997 *K*

mittelalterliches Burgfest in Wolkenstein.

Infos bei: Herr Berger, Gästebüro, Markt 13, 09429
Wolkenstein, Tel.: 037369/9899.

09.05. - 11.05.1997 *K*

Hafengeburtstag mit mittelalterlicher „Ecke“ in
Hamburg

Infos bei: Tradition Veranstaltungs-GmbH, Schiller-
str. 39, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689.

09.05. - 11.05.1997 *K*

mittelalterliches Stadtfest in 49716 Meppen.

Infos bei: M.Wolf oder H.Guter, Hirschhorner
Handels-Kontor, Hauptstr. 37, 69430 Hirschhorn,
Tel.: 06272/6927.

16.05. - 17.05.1997 *K*

mittelalterliches Stadtfest in Magdeburg.

Infos bei: Tradition Veranstaltungs-GmbH, Schiller-
str. 39, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689.

17.05. - 19.05.1997 *K*

mittelalterlicher Markt in Braunschweig.

Infos bei: Fr. Hagemann, Langer Hof 6, 38100
Braunschweig, Tel.: 0531/27355-21.

17.05. - 19.05.1997 *K*

Burgfest in 99831 Creuzberg.

Infos bei: Poeta Magica, Am Erbsengarten 12, 35216
Dexbach, Tel.: 06461/2427.

18.05. - 19.05.1997

Königstunier auf Burg Satzvey.

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

24.05. - 25.05.1997

mittelalterliches Spectaculum auf Burg Lißberg.

Infos bei: Met Jonas GmbH, Hauptstr. 3, 63691
Ranstadt, Tel.: 06041/50464.

24.05. - 25.05.1997 *K*

Heinrichser Maifest in Suhl.

Infos bei: Wolfram Hartmann, Meininger Str. 102,
98529 Suhl, Tel.: 03681/21461.

24.05. - 25.05.1997 *K*

Historisches Domfest in Unkel/Scheuren.

Infos bei: Lothar Schaak, St. Josefsstr. 24, 53572
Unkel, Tel.: 02224/6594.

29.05. - 01.06.1997

Ritterfestspiele auf Burg Satzvey.

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

30.05. - 01.06.1997 *K*

Hafenfest in Bremen

Infos bei: Traditions Veranstaltungs-GmbH,
Schillerstr. 39, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689.

31.05. - 01.06.1997 *K*

mittelalterliches Burgfest auf Burg Burding in 39396
Wolmirstedt.

Infos bei: Spilwut, Roman Streisand, Ärmel 38,
16230 Senftenhütte, Tel.: 03336/4428.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Termine mit einem angehängten *K* 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

09.05. - 11.05.1997
Myra-Con IV in Henneburg/Faulbach, Infos bei: Sascha Rheindorf, Langestr. 6, 97906 Faulbach, eMail: luger@mickey.mpi.hd.mpg.de.

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 Bös
Castellring 101
61130 Nidderau*

oder an die Anschrift der Redaktion
(steht im Impressum, S. 2)

[Anzeige]

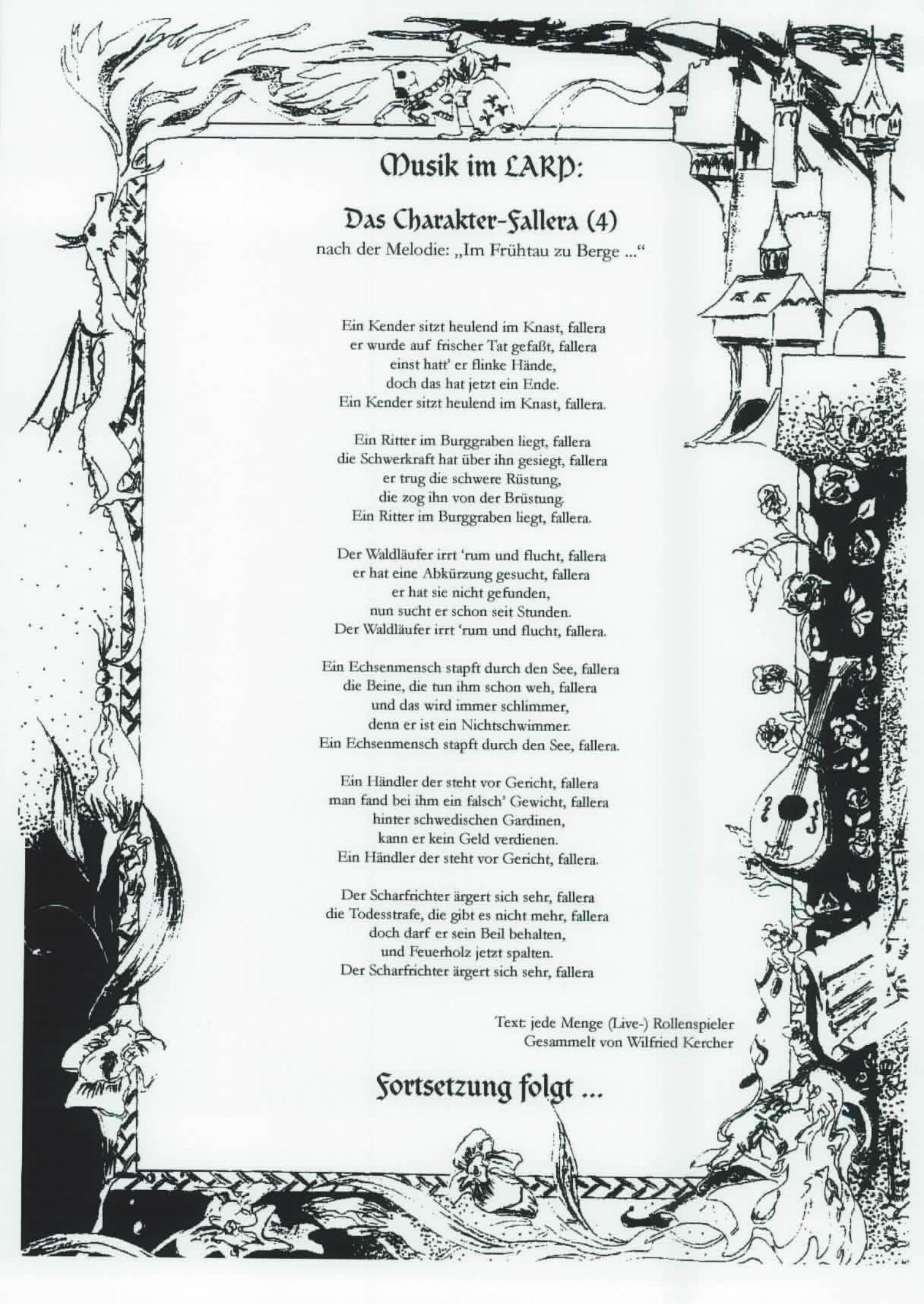


Der Händler aus dem hohen Norden
Thorfinn Njal & *Fa* (0172/9133704)

KANIN
bis
BAER

Holzstühle
UND
Tische

Feuerstein
UND
Feuershow



Musik im LARP:

Das Charakter-Fallera (4)

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

Ein Kender sitzt heulend im Knast, fallera
er wurde auf frischer Tat gefaßt, fallera
einst hatt' er flinke Hände,
doch das hat jetzt ein Ende.
Ein Kender sitzt heulend im Knast, fallera.

Ein Ritter im Burggraben liegt, fallera
die Schwerkraft hat über ihn gesiegt, fallera
er trug die schwere Rüstung,
die zog ihn von der Brüstung.
Ein Ritter im Burggraben liegt, fallera.

Der Waldläufer irrt 'rum und flucht, fallera
er hat eine Abkürzung gesucht, fallera
er hat sie nicht gefunden,
nun sucht er schon seit Stunden.
Der Waldläufer irrt 'rum und flucht, fallera.

Ein Echsenmensch stapft durch den See, fallera
die Beine, die tun ihm schon weh, fallera
und das wird immer schlimmer,
denn er ist ein Nichtschwimmer.
Ein Echsenmensch stapft durch den See, fallera.

Ein Händler der steht vor Gericht, fallera
man fand bei ihm ein falsch' Gewicht, fallera
hinter schwedischen Gardinen,
kann er kein Geld verdienen.
Ein Händler der steht vor Gericht, fallera.

Der Scharfrichter ärgert sich sehr, fallera
die Todesstrafe, die gibt es nicht mehr, fallera
doch darf er sein Beil behalten,
und Feuerholz jetzt spalten.
Der Scharfrichter ärgert sich sehr, fallera

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

Fortsetzung folgt ...

MARKTPLATZ - Fachhändler stellen sich vor

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 Dort-
mund
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 stellen sich vor**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, Zinn-
miniaturen
De-Laspee-Str. 1
65183 Wiesbaden
Tel.: 0611/307 385

Fantasy Forest

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

70000**Spielunke**

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

80000**Games In**

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.

Unicornus

Redaktion

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

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 und natürlich

Allanon die Rassen von Shannara vor Bronal

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 Bambej, Tel.: 06421/164705

Suche Mitfahrer(in) (1-2) für Cons und Mittelaltermärkte sowie Anschluß an Live-Rollenspieler (Anfänger). Ich fahre z.B. zur Ronneburg, Gießener/Weilburger Raum, Rhein zwischen Mainz und Koblenz,

Mannheimer Raum, Kaltenberg und andere. Bei Rollenspiel ähnliche Gebiete, z.B. Fron, Dreieich, Friedberg, Lahnstein... Natürlich interessiere ich mich auch für neue Termine.

Martin Ruth, Vorm Stichel 1, 63517 Rodenbach, Tel.: 06184/51693. PS.: Ich bin fast immer ab 19.00 Uhr Dienstags im Verein!

Die Nutzung der Privaten Kleinanzeigen-Seite ist völlig kostenfrei. Die Anzahl und Länge der Anzeigen ist (fast) nicht begrenzt. Einfach auf eine Postkarte schreiben und abschicken an:
Unicornus Kleinanzeigen
c/o Sebastian Urbach
Schubertstraße 8
61130 Nidderau

vinum et gaudium

Beerenwine und andere Ding

[Anzeige]



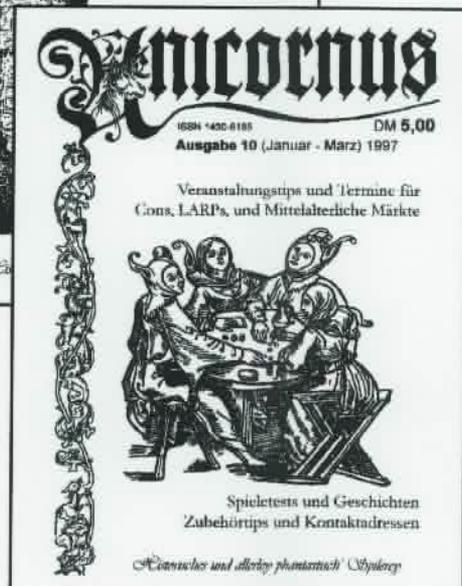
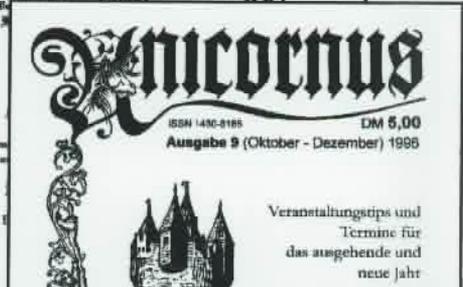
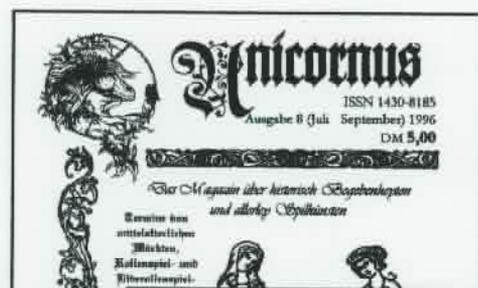
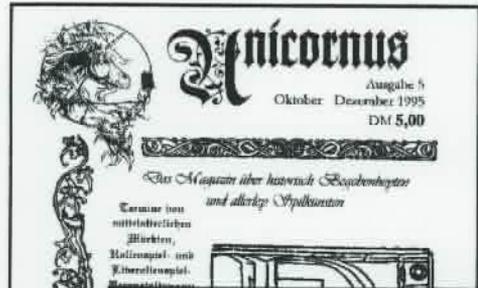
Diana Bambej
Kantstraße 10 / App. 20
35039 Marburg/Lahn
Tel./Fax: 06421/164705

Wolfram Troeder
Lingscheider Hof 11
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 die *Unicornus* werden, wenn sie nicht mehr vorrätig sind, wegen des hohen Aufwands für die Einzelreproduktion nur gegen **Voraus-**kasse geliefert.



Anzahl	Ausgabe	Einzelpreis	Gesamtpreis
	Die tobende Ratte - Ausgabe __/93	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 5	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 6	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 7	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 8	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 9	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 10	6,00 DM	
	Portopauschale		3,00 DM
	Summe		

In der nächsten Ausgabe ...

Spielvorstellungen und Rezensionen
aktueller Brett- und Rollenspiele

Universalabenteuer und Tips
für alle Rollenspielsysteme

Erweiterungen und -ergänzungen für
Live-Rollenspiele: Der Schwertbaukurs (2)

**Die nächste Ausgabe erscheint
am 26.07.1997**



Quellenhinweise:

- Titellogo, Seite 1 - „Unicornus“, Sascha Bohlender, 1996 (© by EINHORN e.V.),
Seitenleiste, Seite 1 - Leiste zu Sebastian Brandts „Narrenschiff“, Albrecht Dürer, 1493,
Titelbild, Seite 1 - Würfel spielende Narren, Holzschnitt aus dem „Narrenschiff“ von Sebastian Brandt, 1493,
'die historics', Seite 3 - „Ehre“, Piper, 1996 (© by Carpe Diem Verlag Markus Rupprecht),
Drachen, Seiten 11, 12 und 13 - Katja Braasch, 1992 (mit freundlicher Genehmigung von Rimir's Magic, Hanau),
Ritter, Seiten 15 und 17, Dame, Seite 19 und Diener, Seite 20 - Zeichnungen von Kathrin Spannagel, Marburg 1994 (© by EINHORN e.V.),
Kinoplakat „Dragonheart“, Seite 22 - © 1996 by UIP,
Schwertillustration, Seite 23 - Tim Hesse, 1994 (© by EINHORN e.V.),
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 Gaid, SCA (USA), 1994 (© by SCA, Inc.)

EINHORN e.V.

Verein für Simulations-, Gesellschafts- und Rollenspiel
Verein für Historie und mittelalterliches Ambiente
Postfach 14 43
63481 Bruchköbel



Aufnahmeantrag

Hiermit beantrage ich,

Vorname, Name

Straße

PLZ, Wohnort

Telefon

geboren am

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

dem Konto (Nr.) _____

mit der Bankleitzahl _____

bei (Bank, Ort) _____

Ich möchte *ordentliches Mitglied* *passives Mitglied* *Fördermitglied* sein.

Mein Mitgliedsbeitrag beträgt jährlich _____ DM und wird (Zeitraum) _____ abgebucht. Ich erkenne mit meiner Unterschrift die von der derzeit gültigen Satzung und Geschäftsordnung festgelegten Rechte und Pflichten eines Vereinsmitglieds des EINHORN e.V. an.

Ort, Datum

Unterschrift,
bei Minderjährigen die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Mitgliedsbeitrag (Stand 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.