

Minicornus

ISSN 1430-8185

DM 5,00

Ausgabe 11 / 1997

Veranstaltungstips und Termine für
Cons, LARPs, und Mittelalterliche Märkte

Neuigkeiten aus der
Spieleszene

Spieletests und
Geschichten

Universal-Abenteuer
für alle Rollenspiele

Zubehörtips und
Kontaktadressen

Anleitung zum Bau von Polsterwaffen
Quellenartikel, Lieder, Anzeigen
und vieles mehr

Historisches und allerley phantastisch' Spilerey



... aus dem Inhalt

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Editorial / Comic	3
NewsHorn	4
.....	5
Veranstaltungshorn: <i>Düsterbrook: Hohenfluten</i>	6
<i>Dorffest Hammersbach-Markabel</i>	7
Spielhorn: <i>Sereusima</i>	8
<i>Titan, Cosmic Encounter</i>	9
Abenteuerrhorn: <i>Der letzte Flug des Maronkb</i>	10
.....	11
.....	12
.....	13
StoryHorn: <i>Schattenland - Das Spiel der Meister (4)</i>	14
.....	15
.....	16
.....	17
.....	18
.....	19
Quellenhorn: <i>Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Gargoyles</i>	20
.....	21
Bastelhorn: <i>Wie erschlage ich mit einer Isomatte einen Ork? (2)</i>	22
.....	23
Spielhorn: <i>Spiel-Domän Internet</i>	24
Eventhorn: <i>Große Terminübersicht</i>	25
.....	26
.....	27
.....	28
.....	29
Musikhorn: <i>Das Charakter Fallera (5)</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 Weckeser - 100543.30@compuserve.com
Sebastian Urbach - 106777.1661@compuserve.com

Homepage des Vereins: <http://einhorn.base.org>

Homepage der Unicornus: <http://unicornus.base.org>

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

Chefredakteur:

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

André Weckeser (aw)

Redaktion:

Sebastian Bös (sb)

Sebastian Urbach (su)

Diana Bamby (db)

weitere Mitarbeiter

dieser Ausgabe:

Kai Barthel (kb)

Markus Rupprecht (mr)

Andreas Petter (ap)

Wilfried Kercher (wk)

Armin von Rebenstock (avr)

Timo Deyhle (td)

Layout und Satz:

André Weckeser

mit Epistula-Satz

Anzeigenverkauf und

verwaltung:

Sebastian Urbach

Druck und Gesamtherstellung:

R. Weber Kopierladen, Marburg

Vertrieb:

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise:

Quartalweise (4-jährlich)

Redaktion:

ab 01.09.97:

c/o André Weckeser

Südring 1

63477 Mantal-Dörnigheim

Tel./Fax: (06181) 49 39 93

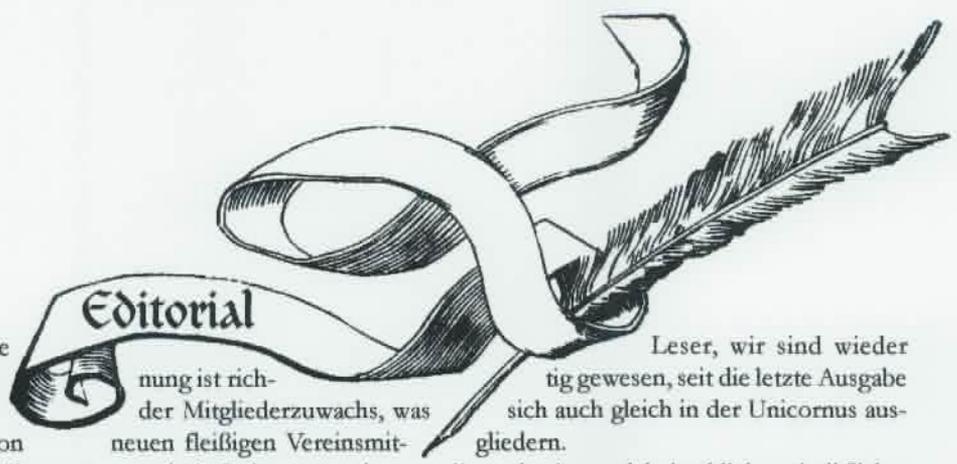
Preise:

5,00 DM,

für Vereinsmitglieder des

EINHORN e.V. kostenlos





Editorial

Endlich tut sich etwas! Jawohl, liebe Leser, wir sind wieder auf dem Weg nach oben, denn die Platzung ist reich- tig gewesen, seit die letzte Ausgabe so im argen war. Unser Verein hat wie- der Mitgliederzuwachs, was sich auch gleich in der Unicornus aus- wirkt, denn wir haben neue Berichte von neuen fleißigen Vereinsmit- gliedern.

Und in diesem Punkt muß ich allen Abonnenten mal ein Lob aussprechen, die nach wie vor dabei geblieben sind! Sicher war diese Entscheidung nicht einfach und wir erhielten auch einige nicht unbedingt nur positive Zuschriften, doch wir sind wirklich auf dem Weg der Besserung, wie man dieser Ausgabe sehen wird.

Die angekündigte Reform der Zeitschrift beginnt mit dieser Ausgabe. Wir bieten nun neben den üblichen Rubriken eine News-Rubrik, ein Universal-Abenteuer und Spieletests. Außerdem hat sich das äußere Erscheinungsbild der Zeitung deutlich geändert. Das Seitenlayout wurde stark aufgelockert und unser lieber Piper, der sich auch für die Historics (siehe unten) verantwortlich zeigt, hat uns die ersten Einhorn-Illustrationen beschert, die in dieser Ausgabe erstmals bewundert werden dürfen. In einer der folgenden Ausgaben werden wir für dieses Zeitschrifts-Einhorn einen Namenswettbewerb veranstalten, bei dem es dann auch etwas attraktives zu gewinnen geben wird. Ihr könnt euch ja jetzt schon mal langsam Gedanken machen.

Zu beachten ist noch die ab 01.09.97 geänderte Redaktionsanschrift, da ich und die Redaktion mit mir umziehe. Die eMail-Adressen bleiben jedoch unverändert. Außerdem möchte ich mal auf unsere Unicornus-Homepage im WWW des Internet hinweisen, deren Besuch immer lohnt. Die Adresse steht im Impressum. Nun aber viel Spaß und Freude beim Lesen.

Euer

André

die historics



„ETWAS ZUVIEL SCHWEFEL, MEINT IHR NICHT??“

News Horn

Dies ist eine neue Rubrik in der Unicornus, die mit diesen Seiten beginnt. Da wir durch unsere zahlreichen Mitglieder und Aktivitäten im Spielbereich viele Neuigkeiten erfahren, die einem jedoch immer nur quasi „im Vorbeigehen“ zu Ohren kommen, werden wir ab dieser Ausgabe diese News gesammelt und aufbereitet vorstellen. Für weitere Infos, wo sie auch immer her sein mögen, würden wir uns natürlich jederzeit freuen.

„DAS SCHWARZE AUGE“ JETZT BEI FANPRO

Das Schwarze Auge erscheint ab sofort im Verlag Fantasy Productions GmbH, Erkrath (Kürzel: „FanPro“). Das Schwarze Auge war seit 1984 von der vor wenigen Wochen in Konkurs gegangenen Firma Schmidt Spiel + Freizeit, Eching, vermarktet worden. Nachdem Fantasy Productions Das Schwarze Auge schon seit Jahren für Schmidt Spiele produziert hatte, gelang es dem Erkrather Verlag jetzt, das Markenzeichen und Logo aus der Konkursmasse zu erwerben. Da sich die Autoren des Spiels bereits früher für eine Zusammenarbeit mit Fantasy Productions entschieden hatten, ist damit in jeder Beziehung Kontinuität gewahrt.

Der Verlag Fantasy Productions hat sich in über zwei Jahrzehnten als Verlag von Rollen-, Brett-, Sammelkarten- und Computerspielen sowie Büchern profiliert und vermarktet u. a. die deutschen Ausgaben der amerikanischen Spielsysteme Star Trek, Shadowrun, BattleTech, Earthdawn und seit neuestem auch Warzone. Im Bereich der Computerspiele produzierte das Unternehmen zusammen mit der Firma Attic die erwähnten drei DSA-Computerspiele und präsentiert im Herbst das erste Perry Rhodan-Computerspiel.

Fantasy Productions wird bereits in wenigen Wochen die ersten Neuerscheinungen auf den Markt bringen. Gleichzeitig bietet der Verlag eine Vielzahl von Publikationen aus der Backlist an und bereitet vergriffene Boxen und Abenteuer für die Neuauflage vor.

TAUCHER SPIELEN MONOPOLY UNTER WASSER

Wieder einmal haben sich Taucher unter Wasser begeben, um den Weltrekord im Unterwasser-Monopoly zu brechen. Fünf Belgier würfelten in Alost eineinhalb Tage unter Wasser um Häuser und Straßen. Der neue Weltrekord liegt jetzt auf genau 30 Stunden und 15 Minuten. (Anm. d. Red.: Im Nachtcafé werden wir das wohl kaum machen können!)

ICE KAUFT MAYFAIR

Iron Crown Enterprises, bislang vor allem durch sein Rollenspielsystem MERS und das Sammelkartenspiel MIDDLE EARTH: THE WIZARDS bekannt, hat Mayfair Games gekauft. Noch ist nicht klar, ob die Planung und Pro-

duktion deutscher Lizenzspiele weiterläuft. Ein Interesse ist bereits signalisiert worden.

KOSMOS „SIEDELT“ WEITERHIN AUF ERFOLGSKURS

Das Spiel DIE SIEDLER VON CATAN, 1995 mit dem Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet, entwickelt sich zu dem großen Erfolgsspiel dieses Jahrzehnts. Das zeigen nicht nur die hohen Verkaufszahlen, die ihm einen sicheren Dauerplatz in der von Hasbro publizierten Top-Liste der umsatzstärksten Spiele sichern. Auch die Erweiterungen und vor allem das Kartenspiel laufen ausgezeichnet. Für den Getränkeimporteur Segrams wurde eine edle Sonderausgabe in einer „Glen Grant Whiskey“-Blechrolle gefertigt, Titel: „Das Wasser des Lebens“.

NEU FÜR SHADOWRUN: SCHATTENLICHTER

Langeweile? Keine Kohle mehr? Leerlauf? Arbeitslos? Dann wird's mal wieder Zeit, in die Schatten abzutauchen und für Abwechslung zu sorgen. Euer Schieber kann euch zur Zeit vier nette Jobs in Deutschland und der Schweiz anbieten: Das Buch der Hölle/Umcir/12 Stunden/Festlichkeiten. Schattenlichter ist ein Abenteuerband zu Deutschland in den Schatten und Chrom & Dioxin, den Shadowrun-Quellenbänden zu Deutschland und der Schweiz in den 2050ern. Beide genannten Bände sind zum Durchspielen und Leiten der Abenteuer nicht unbedingt nötig, aber ausgesprochen empfehlenswert. Voll kompatibel mit Shadowrun V.2.01D.

120 Seiten, Softcover

ISBN 3-89064-730-8

Best.Nr.: 10730

Preis: DM 36,- / SFR 33,- / ÖS 260

NEU: „DIE KINDER KAINS“

Ein Liverollenspiel über Vampire. Hat nichts mit „World of Darkness“ zu tun.

NEU: CASTLE FALKENSTEIN

Nach langem, langem Warten ist es endlich da, vom Mario Truant Verlag das „Castle Falkenstein“, ein wunderschönes,



neues Rollenspiel in einer viktorianischen Welt, in der Drachen und Dampfmaschinen den Himmel beherrschen, und sich Feenlords auf Burgzinnen duellieren, 244 Seiten mit viel Farbe.

NEUERSCHEINUNG FÜR BATTELTECH

„Maximum Tech“, ein Battletech Quellenbuch für fortgeschrittene Spieler, massenweise Level 3-Optionalregeln, neue Waffen, neue Ausrüstungen, detaillierte Regeln fürs Ausschlichten, Reparatur und „Customizing“, erweiterte Regeln für Fahrzeuge und Infanterie.

ENDLICH DA: LEGENDEN VON EARTHDAWN

Helden und Dämonen, Könige und Bauern, berühmte Heerführer und gewitzte Diebe – sie alle haben ihren Platz in den Legenden von Barsaive.

Von der Geschichte des magischen Spiegels, der die Seelen all jener einfängt, die in ihn hineinsehen, bis hin zur Erzählung von der heldenhaften Ciarra Shy-Ru, die einen Dämonen in ihrer magischen Halskette einsperrte und ihr Leben opferte, um ihn zu vernichten – zahlreiche Legenden werden an Lagerfeuern erzählt oder von begabten Troubadouren verbreitet, und hinter jeder kann sich der Stoff verbergen, aus dem Abenteuer gemacht sind.

Legenden von Earthdawn enthält dreißig typisch barsaivische Legenden. Jede einzelne davon kann dazu dienen, die Atmosphäre des Spiels in Barsaive noch dichter und stimmiger zu gestalten, bietet aber auch zahlreiche Aufhänger für spannende und geheimnisvolle Abenteuer. Hierzu findet ihr in diesem Buch neben den Legenden noch Tips und Ideen,

was hinter jeder der Legenden an Hintergrund stecken könnte, einschließlich Werten für Dämonen und Schätze.

Legenden von Earthdawn ist eine vielseitig verwendbare Spielhilfe für Earthdawn-Charaktere aller Kreise und Disziplinen.

ISBN 3-89064-417-1

88 Seiten, Softcover

Best.-Nr.: 10417

Preis: DM 26,80 / ÖS 195 / SFr 25,-

STAR WARS

„The Black Sands of Socorro“, Star Wars Ergänzung mit 128 Seiten über eine Grenzwelt des Imperiums voller Abenteuer und Gefahren.

MEN IN BLACK

Ein eigenständiges Rollenspiel ist „Men in Black“. Es basiert auf „Die D6 Systeme“, einem gleichnamigen Kinofilm, der im August bei uns anläuft. Die Spieler übernehmen die Rolle in schwarz, um die Erde vor dem Abschaum des Universums zu beschützen. 44 Seiten.

STAR TREK

Heyne bringt diesen Monat ein „Star Trek Design“-Buch heraus. 320 Seiten.

In eigener Sache

Liebe Leserinnen und Leser der Unicornus,
die Redaktion zieht in diesem Monat um!

Die neue Adresse lautet **ab 01.09.97:**

Redaktion Unicornus

c/o André Weckeiser

Südring 1

63477 Maintal-Dörnigheim

Tel./Fax: 06181/49 39 93



Düsterbrook Hohenfluten '97 in Karben-Petterweil (LARP)

16.05. – 19.05.97

Zum ersten Mal überhaupt fand auf dem Pfadfindergelände Lilienwald im Ortsteil Petterweil der hessischen Gemeinde Karben (25 km südöstlich von Frankfurt) das Live-Rollenspiel "Düsterbrook Hohenfluten" statt, organisiert und veranstaltet von "Die Tafelrunde – Verein für kreativ-historisches Laienspiel" aus Regensburg.

Dieses Event sollte von Anfang an etwas ganz besonderes werden, dies konnte man zumindest der Einladung entnehmen. Dem interessierten Spieler wurde hier die Möglichkeit geboten, sich auf diesem offenen LARP als Spieler, Dörfler oder NSC anzumelden. Die Preise waren entsprechend danach gestaffelt, so bezahlte ein Spieler 190 DM, ein Dörfler 180 DM und NSCs 170 DM für den Zeitraum des Spiels. Doch unter dem Begriff "Dörfler" konnte man sich anfangs nicht so viel vorstellen. Die Einladung erklärte, man sei als Dörfler Teil der Bevölkerung Hohenflutens, die immer schon dort lebt. Schön und gut. Auch das hatte man schon oft erlebt; vollmundige Versprechungen von tollen Szenarien in den Szenarien, die sich dann doch wie Seifenblasen auflösen, wenn das Spiel beginnt. Doch hier sollte alles anders sein...

Hatte man sich nun angemeldet und den doch recht hohen Teilnehmerbeitrag überwiesen, bekam man innerhalb von einigen Tagen (!) die Unterlagen zugeschickt, die man benötigte. Und die hatte es in sich! Man erhielt eine fast 20-seitige Teilnahmebestätigung mit allen Hintergrundinformationen zum Dorf Hohenfluten, die man sich vorstellen konnte. War man Spieler, konnte man lesen, wie Hohenfluten einmal entstanden ist, was fast ein Roman für sich war, weiterhin wer in dem Dorf welche Aufgabe hat, nämlich Infos zu den einzelnen Familien. Dazu noch den Kontext zur Mittellande-Kampagne, in der Hohenfluten eingebettet ist (Zwischen Trawonien und dem dunklen Reich, mitten im Sumpf). Außerdem viele Tips und Infos für noch unbedarfte Spieler. Dieses Werk alleine bekommt schon mal ein dickes Lob! War man als Dörfler angemeldet, wurde es noch mehr. Man erhielt genaueste Informationen über alle Mitglieder der eigenen Familie nebst Stammbaum sowie einen internen Überblick über alle anderen Familien des Ortes. Dazu noch eine Preisliste der Waren und Dienstleistungen von Hohenfluten und seinen Bewohnern. Umfassend vorbereitet reiste man nun an, immer noch mit etwas gemischten Gefühlen, ob sich nicht doch alle geplanten tollen Dinge wieder in Rausch auflösen sollten.

War man (nach der mittelmäßigen Wegbeschreibung) an dem doch recht leicht zu findenden Gelände angekommen, machte der erste Eindruck des Geländes schon vieles wett, was man an dunklen Vorahnungen mit sich herumschleppte. Der Lilienwald ist ein in sich abgeschlossenes großes Pfadfindergelände am Waldrand zwischen einigen Feldern. Auf diesem Gelände befand sich ein großes Haupthaus (mit einer Küche, einem großen Saal und sanitären Einrichtungen im EG sowie diversen Räumen im OG) mit einem gepflasterten Platz davor, eine große Zeltwiese vor und hinter dem Haus, eine komplette Arena mit überdachten Sitzreihen sowie einigen ein- und zweistöckigen Blockhäusern im Holz- bzw. Fachwerkstil, die entweder Platz für 4-6 Personen mit Schlafsack am Boden (einstöckig) oder festen Hochbetten für 6 Personen unten und einer Sitzecke und Platz für 4-6 Personen oben (zweistöckig) hatten. Vor jedem Haus war noch

eine kleine Veranda, hinter den meisten Häusern noch Platz für Zelte o.ä.. Dann gab es noch ein kleines Holzhaus, das von allen wegen seiner Form Pentagon genannt wurde.

Dies war schon gewaltig, doch es folgte mehr von unglaublichen Dingen. Die SL hatte die vordere Wiese komplett mit Schnur in Parzellen unterteilt, zwischen denen kleine Straßen verliefen. Dies war das Dorf. Jede Familie durfte sich nach der NSC- und Dörfler-Besprechung einige Parzellen zuweisen, wodurch dort schon untereinander das spielen bzw. feilschen losging. Ansonsten richtet man sich die Hütten ein und bereitete sich auf die morgige Ankunft der Spieler vor, indem man schon voll in seine Rolle des Dorfcharakters einstieg. Schon am Abend wimmelte Hohenfluten vor senilen, komischen und eigenartigen dörflichen Originalen, die sich gegenseitig beschimpften, kleine Händel trieben oder gemeinsam in der Dorfschänke (der große Saal im Haupthaus) einen tranken. Lobenswert wäre noch die Mine des Ortes zu erwähnen, die mit Hilfe von wilden Holzkonstruktionen und viel schwarzer Plastikfolie auf der hinteren Wiese aufgebaut und zu einem richtigen Dungeon wurde.

Am nächsten Tag kamen nun nach und nach die ersten Spieler. Nachdem sie sich eingeeckelt haben, was praktischerweise alles im schon genannten Pentagon erledigt wurde, ohne das Spiel im geringsten zu stören, mußten sie sich um einen Platz kümmern, auf dem sie ihr Zelt aufbauen konnten, denn alle Plätze/Parzellen im Ort gehörten den verschiedenen Familien, die da waren:

- Familie Büttel, die Stadtwache des Ortes
- Familie Schlitzer, die Schneider und Händler, auch für andere "Schlitzereien" zuständig
- Familie Da Windschief, Handwerker und Tränkehersteller
- Familie Böckig, die Inhaber der Kneipe, der Ortszeitung und des Bordells
- Familie Goldstien, Betreiber der "Hohenflutener Handel-, Banken- und Versicherungsgruppe HHBVG"
- Familie Hundini, zuständig für Zaubereien aller Art
- Familie Org&Todd Schlag, Betreiber der Mine
- Familie Fedici, Betreiber der Arena

Wollte nun ein Spieler sein Zelt auf eine Parzelle bauen, mußte er erst zur betreffenden Familie gehen und dort einen Mietvertrag erwerben. Diesen bekam er jedoch nur mit einem Bürgerschein, denn ohne diesen durfte er sich gar nicht im Ort aufhalten, und diesen bekam er nur beim ehrenwerten Richter des Ortes. Damit begann für die Spieler sofort nach dem Einchecken das Spiel, ob sie es wollten oder nicht. Sie wurden außerdem sofort mit dem schon einen Abend gewachsenen System der Dorfgemeinschaft von Hohenfluten konfrontiert, was für viele recht schweißtreibend war. Doch selten hat man es erlebt, daß Spieler schon ihren Charakter spielen, obwohl sie weder ihr Auto ausgeräumt und den Schlafplatz eingerichtet noch sich in ihre Gewandung geworfen haben.

Im Laufe des Freitags reisten alle Spieler an und kamen dann auch irgendwo unter. Viele verdingten sich schon an diesem Tag bei den Familien, um zu (Spiel-)Geld zu kommen, daß sie für das Leben in Hohenfluten dringend brauchten, denn alleine die Parzellenbenutzung kostete Miete. Auch die von der Orga eingerichteten Reinigungs- und Aufräumdienste, wenn sie auch mit dem Spiel direkt nichts zu tun hatten, wurden eifrig genutzt, denn auch dafür gab es (Spiel-)Geld.

Die restlichen Tage liefen nun einige Plots ab, einige nur für die Spieler gedacht, andere für Spieler und Dörfler, doch auch einige nur für die Dörfler untereinander. So wurde der neue Bürgermeister gewählt (mit entsprechendem tagelangen Wahlkampf), ein Tresor wurde entwendet, die Stadtwache

Veranstaltungs Horn

der Büttel wurde kollektiv gemeuchelt und mit von Da Windschief hergestellten Metallköpfen wiederbelebt, die Dorfangehörigen hielten das alljährliche Reservistentreffen ab, das natürlich in einem Gelage in der Schänke endete, usw.

Die Highlights waren sicherlich die zahlreichen Dorfbewohner, die Hohenfluten zu dem machten, was es war. Viele Spieler sind auf dieses Ding voll mit eingestiegen, einige hingegen konnten mit dieser doch etwas "anderen" Art von Live-Rollenspiel nichts anfangen und widersetzten sich allen Gegebenheiten des Dorfes, indem sie sich ständig und überall daneben benommen haben. Als diese auch noch die Helden spielen wollten und die Jungfrau retteten, die im "Loch" dem Sumpffmonster geopfert wurde – was diese im übrigen freiwillig tat -, war das Chaos perfekt, denn Wesen des umgebenden Sumpfes griffen das Dorf an. Die Fremden mußten daraufhin natürlich verurteilt werden, was zur Folge hatte, daß die Spieler dieser Charaktere das Spiel verließen, weil sie sich persönlich angegriffen fühlten. Auch einige andere Spieler versuchten, Konflikte der Charakterebene auf Spielerebene lautstark zu klären, weil sie mit der Charakterebene überfordert waren. Na ja, allen kann man es eben nicht recht machen.

Doch es gab auch einige Schwachstellen. Das ganze Spiel über störten die zahlreichen am Gelände abgestellten Autos, obwohl die klare Order da war, alle Autos im etwas entfernten Ort zu parken. Dies wurde leider von der Orga nicht konsequent durchgesetzt. Auch störte, daß Spielleiter während des Spiels in normaler Kleidung herumliefen, da sie in diesen Situationen nur SL waren und keine Rolle darstellten. Wir meinen, auch da ist Gewandung selbstredend. Weiterhin wurde der Kleinkrieg der Familien untereinander etwas übertrieben, obwohl von der SL die klare Anweisung da war, daß man im Zweifel eher zusammen als gegeneinander arbeitet. Das hatten wohl einige überhört. Über das Regelwerk "That's Live" läßt sich auch streiten, man kann aber damit leben, obwohl manche Fähigkeiten wie Bewußtlosschlagen und Meucheln absolut unnötig sind.

Eine tolle Idee waren die Fizzels; kleine pelzige Wesen, die alles Metall fressen und immer dann auftauchen, wenn (im Ort) Sprüche über der 3. Stufe gezaubert wurden (Star Trek läßt grüßen!). Diese wurden durch von den Dörflern und SL geworfene Wattebausche dargestellt. Eine hilfreiche Sache, die man im nächsten Jahr durchaus noch auf die Tränke ausweiten sollte.

Fazit: Hohenfluten war ein tolles LARP, das völlig aus dem Schlachten- und Magieschieß-Einerlei hervorsteicht. Nach dem DragonSys-Con 1 im Sommer 1993 hat es zum ersten Mal wieder funktioniert (bzw. das erste Mal richtig funktioniert!), ein komplettes Dorf mit Einwohnern und einem funktionierenden Geld- und Wirtschaftssystem auf die Beine zu stellen. Das Gelände ist genial, die Orga routiniert und die NSCs und Dörfler waren sehr gute und brauchbare Rollen-

spieler. Damit freuen wir uns auf das nächste Jahr zu Pfingsten und empfehlen allen Interessierten, in Hohenfluten einmal vorbeizuschauen. (aw)

Dorffest in Hammersbach-Marköbel (Sonst.)

12.07. – 13.07.97

"Wie es früher einmal war" – Unter diesem Motto sollte im Ortsteil Marköbel der hessischen Gemeinde Hammersbach ein Dorffest stattfinden, zu dem wir als Historienverein auch geladen waren. So kamen wir mit unserem üblichen Stand, um zu jonglieren und Feuer zu spucken, Spiele zu zeigen und die Kinder und Junggebliebenen durch Münzenwerfen, Apfelschnappen und Armbrustschießen zu beschäftigen.

Das Dorf war komplett gesperrt und die Holzbuden standen in Reih' und Glied in der Hauptstraße. Die Atmosphäre war anfangs ganz nett, nachdem wir auch einen mittelalterlichen Schmied, einen Korbflechter, das mittelalterliche Karussell "Kahlgrund Reitschul" und einige Tiere im Verschlag vorfanden. Doch im Laufe der beiden Tage sollten wir eines besseren belehrt werden!

Daß den ganzen Tag ein netter Herr in einer Spätes-19.-Jahrhundert-Gewandung mit einer Drehleier auf- und abließ, störte uns zwar etwas, war aber im historischen Kontext der Veranstaltung in Ordnung. Auch Darbietungen diverser Dorfgruppen wie z.B. der Landfrauen war o.k., doch als man als Kinderbelustigung diverse Schlumpf-Techno-CDs einwarf oder Sportgruppen ihr modernes Programm aufführten, war es mit der Historie vorbei. So war es bestimmt nicht früher mal. Dies hätte man auch anders gestalten können!

Die Höhe waren jedoch die Einwohner des Ortes selbst bzw. die Besucher der Veranstaltung. Noch nie in unserer Vereins-Auftritts-Geschichte haben wir ein derart undankbares und stures Publikum erlebt! Selbst in einer unbelebten Fußgängerzone in einer Großstadt bekäme man mehr Aufmerksamkeit als dort! Das gab uns den Rest. Sicher haben wir durch unsere Teilnahme Geld in die Kasse bekommen, doch Spaß hat es uns wirklich nicht gemacht. Froh waren wir jedoch über die freundliche Aufnahme, Aufmerksamkeit und Bewirtung eines Ehepaares, die ihren kleinen Bauernhof als "Hof zum Anfassen" geöffnet hatten und in dem wir eine kleine Privatvorstellung geliefert haben, die für vieles entschädigte. (aw)

Der Nordländer

Ladengeschäft 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.

Der Nordländer
Sven Schmidtke

Happurger Str. 115, 90482 Nürnberg
Tel.: 09 11 / 50 11 29 Fax.: 09 11 / 504 79 89

[Anzeige]





Spiel Horn

Und wieder eine neue Rubrik! Hier werden in Zukunft neue und alte Spiele vorgestellt und rezensiert. Aktualität ist dabei nicht immer ausschlaggebend, denn es gibt mittlerweile eine Vielzahl von älteren sehr guten Spielen, die heute kaum noch einer kennt und spielt.

Serenissima

“Seehandel und Strategie im Zeitalter der Venezianer”

Wer immer noch oft und gern Schach spielt (dieses erprobte alte Spiel gibt es schon so lang, wie die Vereinszeitung im Verzug ist), sollte mal eine modernere Strategiesimulation ausprobieren. Geeignet, lieber Leser, ist dazu vor allem Serenissima - ein Meisterwerk der Brettspielkunst. Leider muß man immer wieder Spieler beobachten, die bei diesem Spiel resigniert aufgeben, da sie die nicht ganz einfachen Regeln nicht verstehen (obwohl diese bereits nach dem ersten Spielzug logisch erscheinen), oder auf Grund der Dauer des Spiels (ca. 2 Stunden je Partie) die Geduld verlieren (das schmeckt dann immer wie der Asbach Uralt Nachgeschmack). Da man innerhalb eines Zuges zwar die Zugreihenfolge - die sich aber nach jedem Zug (!) ändern kann - einhält, aber viel öfter an der Reihe ist, als bei anderen Strategiespielen (s. Schach), sind die 2 Stunden aber mit viel Denkarbeit und Action gefüllt: Waren - Städte - Seeschlachten - Monopole - Burgen - Matrosen - Galeeren - Geld - all das will verwaltet, ausgegeben und gespielt werden. Zum Equipment jedes Bewohners von Serenissima (alter Name von Venedig) gehört außer der obligatorischen Mittelmehrkarte mit den vielen Seehäfen auch das Kurzregelwerk für jeden Mitspieler, Galeeren, Geld, Matrosen und Burgen. Maßgebend für die Zulässigkeit einer Handels- und Kampfkation des Serenesen, Osmanen, Genuesen oder Spanier ist immer die Spielphase, die im Spiel-eifer auch schon öfter mal durcheinander gerät und dann in hitzigen Debatten über die genaue Übeltat des Bösewichtes, der sich natürlich keiner Schuld bewußt ist, endet:

Im einzelnen:

Phase 1: Auswählen der Zugreihenfolge

Phase 2: Burgen, Galeeren, Matrosen und Waren werden gekauft und versetzt

Phase 3: Galeeren werden gezogen

Phase 4: Gefechte

Phase 5: Übernahme von Häfen

Phase 6: Verkauf von Waren

Strategien gibt es - bedingt durch die große Anzahl von Möglichkeiten - viele und vor allem sehr dem Spieler angepaßte. Kennt man den Spieler, der einem gegenüber sitzt, kann man dessen Spielzüge allein an seiner Lebensart vorausberechnen (aggressive Spieler kämpfen, defensive Spieler expandieren). Allerdings gilt auch hier wie im wirklichen Leben: der politische Kompromiß ist der gewalttätigen Auseinandersetzung vorzuziehen, da man auch als überlegener Angreifer fast immer besoffene Matrosen oder sogar löchrige Galeeren verliert (im Laufe des Spiels gehen selbst diese weg wie warme Semmeln).

Dadurch, daß ein einziger Zug eines Spielers den kompletten Spielverlauf ändern kann, lassen die Regeln wenig Raum für eigene Interpretationen. Alles ist - dem deutschen Gesetz in nichts nachstehend - penibel genau geregelt. Trotzdem lassen sich aufbauend aus der Idee des Seehandels eigene Regeln festlegen, die dann natürlich von allen Mitspielern verifiziert werden müssen.

Spielziel ist entweder die komplette Vernichtung aller Gegner, oder das K.O. nach Punkten, das vor allem durch gefüllte Warenlager erreicht wird.

Fazit: Da man nach jeder Phase mindestens ein Mal mit Spielen an der Reihe ist, wird das Spiel selbst bei längeren Partien (die Dauer hängt nicht von der Anzahl der Spieler ab) nicht langweilig und man findet es schade, daß der Spielrundenanzeiger nach jeder Runde (d.h. alle Phasen sind von jedem Spieler abgeschlossen) immer mehr auf das Ende (12 Runden bei 2, 10 bei 3 und 8 bei 4 Mitspielern) zu rückt, denn man würde gerne noch ein paar weitere Städte einnehmen, Galeeren versenken und Waren verkaufen, Wege abschneiden...

Geeignet für 3 bis 4 Mitspieler (Hersteller: 2 bis 4) und Personen ab 18 (Hersteller: 12+) (ap)

TITAN

der Brettspiel - Evergreen von Avalon Hill

TITAN ist kein Spiel, TITAN ist eine Philosophie!

Avalon Hill hat vor vielen Jahren mit dem taktischen Brettspiel TITAN einen Evergreen gelandet, das heute als **das Würfel - Schach der Fantasy - Szene** bezeichnet wird. Es kann mit **2 bis 6** Spielern gespielt werden und wird inzwischen als Turnier, im Internet oder per PBM in unzähligen Gruppen gespielt. Dabei ist ganz besonders hervorzuheben, daß TITAN, je nach Anzahl der Mitspieler, eigene taktische Möglichkeiten bietet.

Das Spiel selbst besteht aus zwei unterschiedlichen Teilen:

das Bewegen der Armeen und Rekrutieren neuer Wesen. der Kampf zweier Armeen.

Ziel des Spieles ist es den letzten überlebenden Titan im Spiel zu besitzen. Stirbt die eigene Figur des Titans im Kampf, dann scheidet der Spieler aus dem Spiel aus.

Im ersten Teil, hat jeder Spieler anfänglich zwei Armeen, die aus Grundkreaturen (ogre, centaur, gargyle) sowie entweder einem Engel, oder dem Titan selbst, bestehen.

Im eigenen Spielzug ziehen alle Armeen, nach recht komplizierten **Bewegungsregeln**, die gleiche Anzahl erwürfelter Felder über das Spielfeld. Dabei **rekrutieren** die Armeen nach definierten Regeln meist **höherwertige** Kreaturen, wenn in der Armee zwei oder drei gleiche Kreaturen vorhanden sind.



(Beispiel: Im Feld marsh werden für zwei ogre (power: 6) ein troll (power: 8) rekrutiert.) Dadurch werden die Kreaturen in den Armeen immer **mächtiger**. Da die Anzahl der Kreaturen in einer Armee auf sieben beschränkt ist, müssen die Armeen rechtzeitig in zwei oder drei neue aufgeteilt (**gesplittet**) werden. Trifft man auf eine gegnerische Armee wird **gekämpft**.

Der zweite Teil regelt den Kampf zweier Armeen. Diese Kämpfe finden, je nach Art des Feldes (marsh, swamp, tundra, tower, jungle,...), auf dem sich die Armeen treffen und nach Angriffsrichtung des Angreifers auf unterschiedlichen **Kampffelder** statt. Im Kampf gibt es dann taktische Elemente, wie Vorteile bei **Ausprägungen des Kampffeldes** (Hügel) für **heimische** Kreaturen, **fliegende** Kreaturen, **Rufen eines Engels** zur Unterstützung des Angreifers, **Rekrutieren einer Kreatur** des Verteidigers, **schußfähige** Kreaturen und vor allem richtiges **Laufen, Angreifen, Verteidigen** und **Binden** gegnerischer Kreaturen im Kampf.

Der Schaden im Kampf wird mit sehr vielen (3 bis 18+) Würfeln pro Kreatur ausgewürfelt, so daß auch der Zufall eine Rolle spielt. Statistisch gesehen ist das **Würfeliglück** relativ ausgeglichen.

Der Sieger des Kampfes erhält eine, relativ zur Mächtigkeit der gegnerischen Armee stehende **Punktzahl**, welche die Stärke seines Titans erhöht.

Dazu kommen noch weitere strategische Elemente, wie **Teleport** einer Armee mit dem Titan - oder aus einem Turm, besetzen **strategischer** Felder, **Blockieren** des Gegners, **Fliehen** vor dem Kampf, **Ausgleichen** der Erwartungszahlen des Würfelwurfes (der Würfelwurf zum Ziehen der Armeen ist oft entscheidend, da er bestimmte Armeen auf ihren Positionen benachteiligt oder begünstigt, je nach dem wie man seine Armeen stellt, kann man diesen Nachteil ausgleichen). Der Effekt der **Machtsteigerung** eigener Armeen während des Spiels zeigt sich darin, daß vor allem Anfänger dazu tendieren, nicht zu kämpfen und ihre Armeen hochrüsten, um endlich eine Armee mit sieben Colossen zu besitzen (das ist wie sieben Black Lotus bei MTG oder einen Lotus Esprit in der Garage)

Das **Regelwerk** von TITAN regelt alles (sogar brennende Würfel). Zusammen mit einigen offiziellen und inoffiziellen Erläuterungen zu TITAN ist ein **perfektes** (!) Regelwerk geschaffen worden, das keine Fragen offen läßt und sogar Moral beim Spiel regelt.

Erwähnen möchte ich noch eine allgemein bekannte Erweiterung von TITAN, das **Cosmic Titan**. Dabei haben die einzelnen Spieler eine kosmische Macht (ähnlich Cosmic Encounter), die ihnen vor und während des Spiels **Vorteile** bringt. Dies erschwert das Spiel, bringt aber eine ungeheuerliche **Abwechslung** und **Vielfalt** ins Spiel, so daß TITAN auch nach der 500 Spielrunden noch Spaß macht.

(td; eMail: Tino@WriteMe.com)

Cosmic Encounter

das ultimative Brettspiel mit 9 Mio. Regeln

Cosmic Encounter von **Mayfair Games Inc.** wird auch als das Spiel der **9 Millionen Regeln** bezeichnet. Dabei sind die grundsätzlichen Regeln sehr einfach, aber durch die Verwendung von **kosmischen Mächten** für jeden Spieler, aus einer Auswahl von 48 möglichen, und deren Spezialkarten (Blitzer), welche alle und jede Einzelne der Regeln anderer Karten, Mächte und die Grundregeln außer Kraft setzen oder verändern können, entstehen ca. 9 Mio. unterschiedliche Regelvarianten.

Doch nun zu den Grundregeln: Das Spiel stellt einen Ausschnitt des Universums dar, in dem **3 bis 6** außerirdische Rassen (= kosmische Mächte) um die Herrschaft streiten. (Wobei die Variante mit drei Spielern sehr unausgeglichen ist und leicht parteiisch wird.) Jede Macht hat fünf **Heimatplaneten** mit je vier **Raumschiffen** in ihrem **Heimatsystem**. Durch **Eroberung fünf fremder Planeten** und Errichten jeweils einer eigenen Basis, gewinnt man das Spiel. Dabei helfen die erwähnten **kosmischen Mächte**, die **Spielkarten** und **Diplomatie**, sowie **Überzeugen** anderen Spieler sich beim Angriff zu verbünden.

Hier einige **Beispiele** kosmischer Mächte:

• Die Würmer (die Macht des Grabens)

Sie stellen Ihre Raumschiffe beliebig auf den Planeten auf und wählen nach einem Angriff auf welchen Planeten wirklich angegriffen wurde. (Der Gegner weiß also vorher nicht, ob er gegen ein Raumschiff oder 15 kämpft.)

• Die Loser (die Macht der Wende)

Sie können vor dem Kampf eine Wende ausrufen, dann gewinnt die Partei, die normalerweise verlieren würde und umgekehrt. (Dadurch werden schlechte Karten der Loser zu guten Karten.)

• Die Elite (die Macht des Verfeinerns)

Sie erhalten immer doppelt so viele Karten wie andere und behalten die besten. (Wodurch sie immer gute Karten haben.)

• Die Zombies (die Macht der Unsterblichkeit)

Ihre Schiffe gehen niemals in das schwarze Loch (= kosmischer Friedhof). (Wodurch sie immer genug Schiffe haben und mit dem vollen Potential angreifen können.)

• Die Vampire (die Macht der Versklavung)

Die vom Gegner verlorenen Schiffe werden, statt in das schwarze Loch zu kommen, als eigene Schiffe verwendet. (Die wohl stärkste Macht, welche meist von den anderen Spielern frühzeitig blockiert wird.)

• Die Spieler (die Macht des Bluffens)

Sie decken ihre Kampfkarten nicht an, sondern benennen nur ihren Wert - der Gegner kann dies bezweifeln und nachsehen - der Lügner oder der Zweifler wird bestraft.

Fortsetzung auf Seite 19



Abenteuer Horn

Die Entstehung neuer Rubriken in dieser Unicornus-Ausgabe reißt nicht ab! Hiermit präsentieren wir das erste Unicornus-Universal-Abenteuer in alter Tradition vieler vergangener Fantasy- und Spielezeitschriften, die wir alle vermissen. Was ist übrig geblieben von ZauberZeit und Co.? Nach dem großen Boom auf dem Markt wurde es stetig weniger, übrig sind einige kleine FanZines mit Abenteuern, die eine oder andere Firmen-“Haus-Zeitschrift“ mit Abenteuern, die natürlich nur für Spiele der eigenen Firma geeignet sind und diverse Spezialzeitschriften für ganz bestimmte Rollenspielsysteme wie DSA oder Midgard. Das ist zwar alles schön und gut, aber Universal-Abenteuer sind einfach für viel mehr Leute geeignet und vor allem für die Spielleiter, die sie nutzen, weniger Arbeit, weil nicht noch alle Werte umgerechnet werden müssen. Viel Spaß also mit diesem und vielen weiteren zukünftigen Abenteuern!

Der letzte Flug des Maroukh

Nachdem wir es schon lange angekündigt haben, erscheint nun hiermit das erste Rollenspiel-Universal-Abenteuer. Es ist weder für ein bestimmtes System noch ausgewählte Charakterklassen geschaffen. Dieses Abenteuer eignet sich am besten für eine Standard-Spielerunde von einem Spielleiter und 4-5 Spielern und hat schätzungsweise eine Spieldauer von einem Abend.

Leider war es uns in der Kürze der Zeit von der letzten Ausgabe zu dieser Unicornus nicht möglich, ein brandneues Abenteuer zu entwerfen bzw. entwerfen zu lassen, daher haben wir auf den reichen Materialschatz unserer früheren Vereinszeitungen zurückgegriffen. Dieses Abenteuer ist erstmalig erschienen in der SpieleSpiegel Nr. 1 im Februar 1989 und wurde erdacht und geschrieben von Thomas Brückner.

ZUR ORIENTIERUNG

Zur besseren Übersicht haben wir die Absätze mit entsprechender Formatierung versehen. Die allgemein “zugänglichen” Informationen sind in der Standardschriftart formatiert; dies kann den Spielern vorgelesen werden. Spielleiterinformationen sind kursiv dargestellt, um sie vom allgemeinen Teil abzusetzen; diese Informationen sind nur für den Spielleiter bestimmt. Am Ende des Abenteuers befindet sich ein NSC-Anhang, in dem alle NSCs und Monster aufgelistet sind sowie einen allgemeinen Gefährlichkeitsgrad zugeteilt bekommen haben.

DIE VORGESCHICHTE

Maroukh triumphierte, denn vor wenigen Minuten hatte er es geschafft!

Es war ihm gelungen, den wundertätigen Stein von Itzlicu aus dem Tempel des Gottes der Gerechtigkeit zu stehlen. Vor dem Zorn des Gottes fürchtete sich Maroukh nicht, denn er beherrschte machtvolle Zauber, um sich zu schützen. Und außerdem befand sich Maroukh in seinem sichersten Ort, seinem fliegenden Luftschiff. Momentan stand er an Deck und lenkte das Schiff in die tiefhängenden Wolken.

Maroukh schlug die Kapuze zurück und lachte in den eisigen Wind, wobei seine langen Haare umher gewirbelt wurden. Seine willenslosen Diener setzten die Rahsegel, um das Schiff auf Höchstgeschwindigkeit zu bringen. Doch plötzlich verlor er die Kontrolle!

Das letzte, was er wahrnahm, war der sich rasend schnell

nähernde Erdboden ...

Hier sollte man nun beginnen, die Spieler in das Abenteuer einzuführen.

Maroukh stürzte nach dem Diebstahl des Steins mit seinem Luftschiff ab, aus Gründen, die nur die Götter kennen. Der Priester dieses Gottes der Gerechtigkeit wird nun zum Auftraggeber und Begleiter der Charaktere. Was sie nicht wissen, ist, daß ein Dämon in das abgestürzte Schiff eingezogen ist und den Stein als seine Beute betrachtet. Nun versucht er, den Stein zu nutzen und seine Chancen, damit Erfolg zu haben, steigen pro Tag, den die Charaktere benötigen, um ans Ziel zu gelangen.

DIE ANWERBUNG

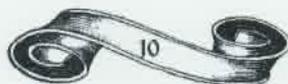
Die Charaktere sitzen an einem warmen Sommerabend in der Taverne “Zum guten Schluck” eines kleinen Dorfes am Rand des Ulmenmoores. Es ist ein erbärmliches Nest, nur Holzfäller, Torfstecher und Bauern leben hier. Das einzig auffällige war dieser Tempel, der heute früh bei der Ankunft im Dorf von den Charakteren bemerkt wurde. Es war einer der seltenen Tempel des Gottes der Gerechtigkeit. Das Auffällige aber war, daß das Kuppeldach schwer beschädigt war und die Ränder rußgeschwärzt waren, obwohl es dort mit Sicherheit nicht gebrannt hat. Eine merkwürdige Angelegenheit, doch wurde bei der Ankunft nicht weiter nachgeforscht, um nicht unnötige Aufmerksamkeit des Gottes und der Dorfbewohner auf die Charaktere zu ziehen.

So lauschen die Charaktere dem belanglosen Gerede der anwesenden Dörfler, als sich die Tür öffnet und ein Mann im Priestergewand eintritt. Er schaut sich kurz um, grüßt die anwesenden Dörfler und nähert sich dann zielstrebig dem Tisch der Fremden.

“Seid mir begrüßt, reisende Abenteurer. Ist noch ein Platz an eurem Tisch frei?” Nachdem sich der Priester als Patrizius Garwohl vorgestellt hat, setzt er sich, sofern natürlich gestattet, zu den Charakteren.

“Sicher habt ihr die Beschädigungen an meinem Tempel gesehen und euch gefragt, was dort geschehen ist. Ich möchte es euch nun erzählen und um einen Gefallen für meinen Gott und mich bitten.” Patrizius wird nun von dem Überfall des diebischen Zauberers Maroukh erzählen, wie dieser mit seinem Luftschiff und dem Objekt des Diebstahls entkam - und wie ihn der Gott dafür strafte!

“Und so komme ich nun zu meiner Bitte; begleitet mich zu dem Ort, an dem Maroukh den Tod fand, um den heiligen Stein zu finden und zurückzubringen. Wenn ihr mir helft, so



Abenteuer Horn



keine Gelegenheit auslassen, sie erneut zur Mithilfe zu bewegen, denn schließlich muß die Gerechtigkeit gewahrt bleiben. Sollten die Charaktere härtere Maßnahmen ergreifen, um Patrizius loszuwerden (Angriff, Menebelei oder einen Zauber), wird er sich der Hilfe und des Schutzes seines Gottes gewiß sein.

Da wir aber davon ausgehen, daß die Charaktere einwilligen, befindet man sich nun immer noch in der Dorfschänke. Patrizius kann den Charakteren auf deren Wunsch weitere Informationen geben:

- Der Überfall liegt zwei Tage zurück.
- Das Zielgebiet liegt in den Sümpfen und ist hügelig. Patrizius sah den Ort in einer Traumsequenz, konnte aber keine Entfernung feststellen.
- Der gestohlene Stein ist wundertätig. Wer ihn beherrschen kann, ist sehr mächtig; allerdings könne dies nur ein Priester oder Dämon.
- Patrizius hat Vorahnungen, daß noch jemand anderes an den Stein zu gelangen versucht.

Patrizius wird darauf bestehen, daß die Gruppe mit ihm am nächsten Tag ausbricht. Der Priester trägt seine Robe und einen Wanderstab; außerdem zeigt er den Charakteren eine Karte der Umgebung des Dorfes. In südlicher Richtung liegen Felder und dahinter ein hügeliger Wald; hinter dem Wald wiederum erstreckt sich das Ulmenmoor.

Für den SL zu beachten: Während die Charaktere durch den Wald und die Sümpfe reisen, denken Sie bitte daran, das Bewegungstempo zu überprüfen; eine Gruppe bewegt sich so schnell wie ihr langsamstes Mitglied (die Gruppe sollte so schlau sein und ohne Pferde reisen). Beachten Sie weiterhin eine mögliche Verlangsamung durch schwere Lasten. Im Wald gilt generell 2/3 des normalen Tempos, im Sumpf/Moor gilt 1/2 des normalen Tempos. Für jeden Tag sollten Sie überprüfen, ob es für

soll euch mein Dank und der meines Gottes zugesichert sein. Außerdem dürft ihr alles, was ihr noch in Maroukhs Schiff findet, behalten. Nehmt ihr an?"

Wenn die Spieler den Auftrag von Patrizius akzeptieren, können sie sich bei einem Krämer im Ort ausrüsten, allerdings werden dort zwar Seile, Fackeln und auch Proviant erhältlich sein, aber keinerlei Waffen, Rüstungen oder seltene Ausrüstungsgegenstände.

Sollten die Charaktere den Auftrag nicht annehmen, wird sich Patrizius beleidigt und mürrisch zurückziehen. In diesem Fall treffen die Charaktere Patrizius am Ausgang des Dorfes wieder, wenn sie selbiges verlassen, denn es gibt nur zwei Möglichkeiten, das Dorf zu verlassen; entweder sie geben den Weg zurück, über den sie gekommen sind oder sie nehmen den Weg durchs Moor. Dies hat folgenden Grund: Kurz vor ihrem Aufbruch erreicht sie die Nachricht, daß die "Königliche Straße" mehrere Meilen hinter dem Dorf durch einen Erdbeben unpassierbar gemacht wurde. So treffen sie nun Patrizius wieder und er wird ihnen auf den Fersen bleiben, wenn sie durch das Moor geben und

die Gruppe zu einer Begegnung kommt; dies ist im Wald bei 1-3 auf einem W6 und im Moor bei 1 auf einem W6 der Fall. Kommt es zu einer Begegnung, würfeln Sie auf der Begegnungstabelle (auf der nächsten Seite) oder einer eigenen; die Durchschnittswerte für die aufgeführten Wesen finden Sie sicher in ihrem Regelwerk.

Die nun folgenden nummerierten Kapitel entsprechen den Zahlen auf der Karte.

1 DER ULMENWALD

Der staubige Feldweg führt durch die Felder des Dorfes, schließlich durch die Wiesen in den Ulmenwald. Der Ulmenwald ist ein hügeliger und locker gewachsener Forst, hell und freundlich.

In den Hügeln des Ulmenwaldes können sich Orks, Goblins oder ähnliche Gesellen eingenistet haben, wenn die Charaktere ihn erforschen sollten.



2 DER WEG TEILT SICH...

Der Pfad verläßt nun den Wald und teilt sich. Der südliche Weg führt ins Ulmenmoor und der westliche Weg am Waldrand entlang; der südliche Pfad teilt sich kurz darauf ebenfalls noch einmal und führt nach Südosten bzw. über das flache Moor.

Der westliche Weg könnte zu einem alten Landhaus oder der Ruine eines Gasthauses ("Das Wirtshaus am Ulmenmoor") führen, in dem sich Räuber eingenistet haben.

BEGEGNUNGSTABELLE

W10	Ereignis (Anzahl)
1	Insektenschwarm (1-100)
2	Kobolde, Laternentragend und singend, auf dem Heimweg (1-8)
3	Schlangen (1-4)
4	Blutegel (1-10)
5	Echsenmenschen (1-4)
6	Riesenspinnen (2-20)
7	Vampirfledermäuse (2-40)
8	Ein Waldläufer, der das Gelände durchquert und der Gruppe wieder auf den Pfad zurückhelfen kann (1)
9	Gnome aus dem Ort 6, die sich neutral verhalten (2-8)
10	Omen (Eine Erscheinung, die vor einer Gefahr warnt, wie z.B. Sumpflöcher oder Tiere)

3 TRÜGERISCHER BODEN

Scheinbar endlos zieht sich der schlecht erkennbare Pfad über den trügerischen Untergrund, immer zwischen großen Tümpeln fauligen und dunklen Wassers hindurch. Der Geruch des Moores haftet an den Charakteren und sie sind völlig verschmutzt.

Plötzlich führt der Weg direkt in einen der Tümpel hinein, aus dessen Tiefe große Faulblasen aufsteigen und laut schmatzend an der Oberfläche zerplatzen.

Jeder Charakter, der starke Lasten trägt, Reittieren sowie sehr große und schwere Charaktere (ab 400 kg Gesamtgewicht) müssen eine Probe auf eine entsprechende Fertigkeit oder ein Attribut bestehen, um durch diese Gefahrenstelle zu gelangen. Mißlingt dies, versinkt der entsprechende Charakter in W6 Minuten!

Um eingesunkene Charaktere oder Tiere zu bergen, bedarf es entweder eines Seiles o.ä. und der doppelten Kraft, die nötig wäre, das Objekt zu tragen, oder Magie (z.B. Telekinese).

4 GEHEIMNIS DER HÜGEL

Schon seit einiger Zeit bemerken die Charaktere die Hügel vor sich; der Pfad führt direkt darauf zu. Liegt hier das abgestürzte Luftschiff des Maroukh? Oder bergen die Hügel andere Gefahren?

Das Gebiet abzusuchen dauert ca. eine Stunde, auch wenn man von den Gipfeln der Hügel aus sucht. Außer den Überresten einer alten Holzhütte ist jedoch nichts zu finden.

5 LAGER DER TORFSTECHER

Die Charaktere bemerken Stellen im Moor, an denen Torf gestochen wurde. Nun nähern sie sich einigen Hügeln und damit trockenem und festem Gelände. Zwischen den Hügeln stehen windgeschützt drei Blockhütten, leer und unverschlossen.

Man findet Werkzeug darin und schließt daraus, daß hier die Torfstecher übernachteten, wenn sie im Moor arbeiten.

In einer Hütte ist ein Versteck zu entdecken: Ein loser Stein im Kamin. Hier finden sich W20+2 Münzen der Landeswährung und ein Heiltrank.

6 DAS DORF DER GNOME

Die Charaktere nähern sich einer Hügelgruppe, welche leicht bewaldet ist. Lebewesen sind nicht zu sehen, aber steigt dort nicht Rauch auf?

Hier stehen zwischen den Bäumen und Hügeln verteilt 12 kleine Holzhütten. Darin leben Gnome, die die Fremden mit einer 75%-Chance entdecken, bevor diese das Dorf erreichen.

Die Gnome sind friedlich, warten aber auf jeden Fall die Reaktion der Charaktere ab. Werden sie angegriffen, verteidigen sie sich, so gut es geht. Sie können den Charakteren Unterschlupf, Proviant und wegekundige Führung gegen Entgelt zukommen lassen. Im Dorf leben 30+3W10 Gnome.

7 DIE HÄNDLER

Die Gruppe entdeckt einen verrotteten Wagen und die schrecklich aussehenden Leichen zweier Pferde neben dem Pfad im Moor. Als die Charaktere sich nähern, entdecken sie noch drei Wagen sowie zwei Reiter auf ihren Pferden und fünf bewaffnete Moorleichen. Fast alle tragen Schmuck und ehemals wohl teuer Gewänder. Was enthalten wohl die Wagen?

Sobald die Spieler darüber zu sprechen beginnen, wie sie an die Schätze der toten Händler gelangen können, steigen plötzlich Faulblasen auf und die Skelette und die Überreste der Wagen steigen an die Oberfläche. Dadurch versperren sie der Gruppe den Weg.

Der Anführer der Händler zeigt mit knochiger Hand in die Richtung, aus der die Charaktere kamen. Geben diese nicht zurück, so greifen die Untoten an (2 untote Reiter, 5 untote Söldner, 3 untote Händler)!

Inhalt der Wagen: Schmuck (Wert 500 Goldmünzen der Landeswährung), Bargeld (130 Gold- und 215 Silbermünzen der Landeswährung), Waren (verdorbenes Lebensmittel und verfaulte Stoffe).

8 DER SELTSAME WALD

Der Pfad führt aus dem Moor hinaus und in einen gemischten Wald hinein. Aber eine seltsame Aura umgibt diesen Wald. Er wirkt finster, still und voller Geheimnisse; eine unsichtbare Bedrohung scheint von ihm auszugehen.

Dieser Wald könnte eine weitere Gefahr beherbergen, z.B. Maroukhs geheimes Labor oder einen Tempel des Chaos.

9 DAS LUFTSCHIFF

Die Gruppe erreicht eine große Hügelgruppe, die von einem relativ trockenen Gebiet umgeben sind. Als sie die Hügel erklommen haben, sehen sie im Zentrum der

Hügelgruppe das Luftschiff.

Das ehemals so stolze Schiff liegt nun zerborsten und teilweise versunken am Boden; die filigranen Flügel, welche es in der Luft hielten, sind zerschmettert. Aus dem Sumpf ragen Vorder- und Achterdeck, sowie ein Teil der Masten. Takelage und Segeltuch sind zerrissen und liegen weit verteilt herum.

Das Vorderdeck hat keinen natürlichen Eingang, man kann jedoch von oben oder den Seiten eindringen. Im Innern herrscht chaotische Unordnung und Verwüstung. Sämtliche Einrichtung ging beim Absturz zu Bruch, wenn man aber ca. 30 Minuten sucht, findet man bei 1-4 auf einem W6 eine Eisentrube. Sie enthält Unterlagen und Bücher zum Bau und Betrieb von Luftschiffen (Wert 100.000 Goldmünzen der Landeswährung). Trube und Inhalt wiegen zusammen 50 kg.

Das Achterdeck kann über eine beschädigte Leiter erklimmt werden. Am Steuerrad des Schiffes hängt eine Leiche in einer schwarzen Robe, die Augen wurden von Vögeln bereits ausgepickt. Es handelt sich um Maroukh, den diebischen Zauberer bzw. seine Überreste. Maroukh trägt noch seine Amulette und Ringe.

Nähert sich ein Charakter der Leiche auf mehr als drei Meter, so beginnen die Augenhöhlen grün zu leuchten! Der Dämon in Maroukhs Körper erwacht und versucht sofort, den heiligen Stein zu beherrschen. Dafür hat er eine Chance von 2% pro Tag, den die Gruppe benötigt hat, vom Dorf hierher zu gelangen. Gelingt es ihm, so verschwindet sofort das Schiff, der Stein und der Dämon in Maroukhs Körper. Die Charaktere sowie Patrizius stehen dann inmitten der Hügel. Der Dämon ist entkommen!

Mißlingt dem Dämon die Nutzung des Steines, so schreit er wütend und greift die Gruppe an. Da er sich in einem Körper befindet, kann er auch verletzt werden.

Wenn Maroukhs Körper zerstört ist, zerfällt er zu Staub und der Dämon kehrt in seine Dimension zurück. Patrizius wird nur im Notfall eingreifen, z.B. wenn die Charaktere keine magische Waffe besitzen, um den Dämon zu töten bzw. zu vertreiben, falls das nötig ist. Der heilige Stein von Itzicu steckt in Maroukhs Robe, außerdem trägt er noch mehrere magische Gegenstände: Ein Ring (Schutz gegen Feuer), ein Amulett (Schutz gegen Gedankenlesen), ein Gürtel (Erhöhung der Stärke nach Ermessen des Spielers).

Man kann von hier aus auch in das Innere des Schiffes gelangen, eine Luke öffnet den Weg in die zertrümmerten Innenräume. Nach 60 Minuten Suche finden die Charaktere bei 1-5 auf einem W6 folgende Schätze: Eine Pergamentrolle (Spruch zur Beschwörung eines Luftelements), ein Ring (ermöglicht Herrschaft über Vögel), 2100 Goldmünzen und 500 Silbermünzen der Landeswährung.

Nachdem alles überstanden ist und Patrizius sich hoffentlich wieder im Besitz seines heiligen Steines befindet, bietet er den Charakteren an, sie ins Dorf zurückzubringen und weist ausdrücklich darauf hin, daß die recht gut befestigte "Straße der Räuber" im Süden deshalb so heißt, weil die hier verkehrenden Karawanen immer wieder überfallen werden; als Einzelreisender käme es einem Selbstmord gleich, hier zu reisen.

Diese Informationen sind zwar zutreffend, jedoch wäre es den Charakteren möglich, auf dieser Straße ohne Umwege die zwei nächstliegenden größeren Städte schnell zu erreichen, zumal ja der Weg westlich des Dorfes von einem Erdbeben blockiert ist, der die Charaktere

in jedem Falle noch länger aufhält, sollten sie sich für eine Rückkehr ins Dorf entschließen. Hierbei ist noch zu beachten, daß die Charaktere natürlich auf alle beschriebenen Begebenheiten treffen, wenn sie auf dem Rückweg durch das Moor den anderen Weg nehmen als den, den sie auf dem Hinweg nahmen!

NSC-ANHANG

Patrizius:

Patrizius Garwohl (GG 5), ein Priester höchsten Ranges, ist ein mächtiger Verbündeter. Er wird, weise wie er ist, stets im Hintergrund bleiben und nur in wirklichen Notfällen (ohne eigenes Verschulden) eingreifen; d.h. die Charaktere, die sich selber in eine Notlage manövriert haben, dürfen von ihm keine Hilfe erwarten. Will die Gruppe z.B. den Gnomen Unrecht tun, so wird er die Gruppe warnen und gegebenenfalls den Gnomen helfen.

Der Dämon:

Der Dämon (GG 4) kann von einfachen magischen Waffen oder Zaubern besiegt werden, auch das Verbrennen von Maroukhs Körper tötet ihn. Benutzt man jedoch normale, unmagische Waffen, wird lediglich die körperliche Hülle verletzt, der Dämon bleibt davon unbeeindruckt. Ansonsten kann mit ihm verfahren werden wie mit einem gewöhnlichen Dämon aus ihrem Regelwerk.

Monster:

- Insektenschwarm - GG 1
- Kobolde - GG 1
- Schlangen - GG 2, aber Gift
- Blutegel - GG 2
- Echsenmenschen - GG 3
- Riesenspinnen - GG 2
- Vampirfledermäuse - GG 2
- Gnome - GG 3
- Untote - GG 2-3

Gefährlichkeitsgrade:

- 1) keine
- 2) niedrig
- 3) ungefähr gleich
- 4) gefährlich
- 5) sehr gefährlich
- 6) unbesiegbar

Der Gefährlichkeitsgrad (GG) gibt dem Spielleiter ungefähr an, welche Schwierigkeiten die NSC's/Monster einer durchschnittlichen Spielergruppe machen sollten.

Kräutersuche:

In Gebieten, die mit dem ^-Zeichen markiert sind, können von entsprechend kundigen Charakteren Heilkräuter gefunden werden. Die Gegebenheiten des Moores (Einsinken!) sind aber in jedem Falle zu berücksichtigen.

Schattenland - Das Spiel der Meister

Eine Fortsetzungsgeschichte von Markus Rupprecht

Teil 4 : Gekreuzte Wege

Als Baltar aufwachte, war es noch tiefste Nacht. Etwas hatte ihn geweckt. Er richtete sich auf und lauschte in die Dunkelheit. Deutlich konnte er den Lärm von draußen hören. Er sprang aus dem Bett, lief zum Fenster und stieß den Laden auf. Die ganze Stadt schien auf den Beinen zu sein. Menschen liefen umher, die Fenster der Häuser waren erhellt durch den Schein von Kerzen und Öllampen. Es war Nacht, dennoch war der wolkenverhangene Himmel über der Stadt hell erleuchtet. Jetzt spürte er den beißenden Brandgeruch.

Er fuhr herum um Aram zu wecken, der Barde hatte dies aber bereits getan.

“Was ist los, Baltar?”

Aram sah den Krieger mit verschlafenen Augen an.

“Ein Feuer. In der Stadt herrscht große Aufregung”

“Die Schwarzen Reiter?”

“Wir werden es bald wissen.”

In aller Eile kleideten sie sich an, nahmen ihre Sachen und verließen das Zimmer.

Auf der Treppe und im Schankraum drängten sich die anderen Herbergsgäste. Teils noch in ihren Schlafgewändern und sichtlich erregt stellten sie Mutmaßungen über den Grund des Aufruhrs an. Verzweifelt versuchte sie der Wirt zu beruhigen.

Baltar schob die Gäste, die ihm im Weg standen, kurzerhand zur Seite, entriegelte die Tür und trat ins Freie.

Überall huschten die Lichtkegel der Fackeln durch die Nacht. Die Menschen kamen aus ihren Häusern, versammelten sich zu Gruppen auf dem Platz und liefen dann den Steinweg hinunter in die Richtung des Tores, durch das auch die drei in die Stadt gelangt waren.

Baltar begann zu laufen und holte eine Gruppe von vier Männern ein, die sich zu streiten schienen.

“Was ist hier los, sprich!”

Baltar wandte sich an den Fackelträger.

“Es brennt, Herr! Unsere Felder brennen!”

Aram und der Barde kamen hinzu.

“Unsere Ernte verbrennt, aber der Kommandant weigert sich die Tore zu öffnen. Aber, aber wir müssen doch löschen!”

Baltar packte den Mann wütend am Mantel.

“Bauernnarr! Die schwarzen Reiter werden deinen Kopf über dem Feuer rösten, wenn du jetzt hinaus gehst!”

“Aber die Soldaten, Herr! Warum tun sie nichts...”

Zwei der Männer waren einfach weiter gelaufen, der dritte zog den Fackelträger nun am Arm, bis auch dieser

sich wieder in Bewegung setzte.

Baltar zog sein Schwert und drehte sich zu Aram.

“Die schwarzen Reiter sind nicht dumm. Sie versuchen erst gar nicht, die Befestigung zu erstürmen. Sie warten ganz einfach, bis diese Bauerntölpel die Tore aufreißen und sich selbst zur Schlachtbank führen.”

“Und was nun?”

“Wenn es die gleichen sind, die die Schenke überfallen haben, wird es ihnen nur schwer gelingen, die Stadt ganz einzukreisen. Also werden sie sich auf ein Tor konzentrieren.”

“Und wenn sie Verstärkung bekommen haben?”

“Dann werden wir es gleich merken.”

Baltar startete und lief mit großen Schritten den Steinweg hinunter und die beiden folgten ihm.

Das Tor war abgeriegelt. Ein Dutzend Soldaten bildeten einige Meter vor dem Tor mit ihren gekreuzten Hellebarden eine Barriere. Der Kommandant war dahinter auf einen Ochsenkarren geklettert und versuchte auf die Menge einzureden, seine besänftigenden Worte gingen aber im wilden Durcheinander unter, ohne gehört zu werden. Auf dem Wehrgang der Mauer hatten sich Bogenschützen postiert, zu dem Brandgeruch mischte sich der beißende Gestank von heißem Pech.

Baltar bahnte sich einen Weg durch die Menschentraube, die immer unruhiger wurde. Einem der Bauern gelang es, sich Gehör zu verschaffen. Er beschimpfte den Kommandanten, daß es ihm gleich wäre, ob ihr Korn verbrannte oder nicht.

“... aber mir ist es lieber, im Kampf erschlagen zu werden, statt im Winter hungernd zu verrecken! Denkt ihr genau so?”

Er erntete den einhelligen Zuspruch der Menge. Nicht nur Bauern hatten sich vor dem Tor versammelt, auch Handwerker, Kaufleute und andere Bürger waren dort und es hatte den Anschein, als ob sie allesamt nicht damit einverstanden waren, einfach tatenlos herumzustehen.

Der selbsternannte Rädelsführer ergriff wieder das Wort.

“Dann laßt uns rausgehen und die Feiglinge aus unseren Felder vertreiben.”

Er hatte sich in einen glühender Eifer hineingesteigert und seine erregte Stimme überschlug sich.

“Brot oder Tod!” schrie er und wie im Chor antwortete die Menge: “Brot oder Tod!”

Dann brach die Lawine los. Die Soldaten, die die Barriere gebildet hatten, wurden schlicht überrannt. Dem

Kommandanten gelang es in letzter Sekunde von dem Karren zu springen, bevor die aufgebrachte Menge diesen als Rammbock gegen die Soldaten benutzte, die aus dem Turm gestürmt kamen und versuchten, die Menschen aufzuhalten. Augenblicke später war der Riegelbalken herausgehoben und die Torflügel aufgestoßen. Die fackeln- und waffenschwingende Menge ergoß sich nach draußen.

“Brot oder Tod!” hallte es durch das Tor, und dem nach vorne stürmenden Keil folgten Frauen und Männer mit wassergefüllten Eimern.

Da ertönte von der Mauer ein markerschütternder Schrei, Baltar riß den Kopf nach oben und sah einen Bogenschützen, der wild mit dem Oberkörper zuckte und schließlich den Halt verlor. Er fiel kopfüber wenige Meter vor Baltar auf die Pflastersteine. Deutlich hörte er das Zerbersten von Knochen. Der Bogenschütze lag auf dem Rücken und bewegte sich nicht mehr. Ein lautes Zischen ging von seinem Körper aus und Baltar erkannte den Bolzen, der den Panzer in Schulterhöhe durchschlagen hatte. Flammen züngelten am hölzernen Schaft des Bolzens empor, der Geruch von verbranntem Fleisch stieg auf und vermischte sich mit dem Pechgestank.

Im nächsten Augenblick war der Nachthimmel erfüllt mit glühenden Bändern, die sich im hohen Bogen über die Stadt legten. Ein dumpfes Prasseln begleitete die Geschosse, als sie auf die Dächer einschlugen. Die trockenen Holzschindeln fingen sofort Feuer und binnen Minuten verwandelten sich die engen Gassen in ein tosendes Flammenmeer.

Baltar fuhr herum und entdeckte den Barden, der sich schützend über Aram gebeugt hatte.

“Zurück zum Fluß! Schnell!”, schrie er und hastete den Weg zurück.

Eine neue Salve schlug über ihnen ein. Ein glühender Bolzen fiel vor Aram auf einen Stein und verschwand mit einem zischenden Geräusch im schmalen Graben am Rande des Weges. Die Flammen griffen erbarmungslos von einem Haus auf das andere über. Sie hatten ein leichtes Spiel, die engen Gassen zu überwinden und verschlangen unaufhaltsam das trockene Holz, bis auch das schwere Gebälk Feuer fing.

Sie hasteten über die Brücke und erreichten wieder den Marktplatz. Die Flammenwand würde den Fluß nicht überqueren können, aber die glühenden Bolzen konnten genauso gut auch aus der anderen Richtung kommen. Die Soldaten hatten nicht die geringste Chance, eine Verteidigungslinie aufzubauen und die wild zwischen ihren brennenden Feldern und brennenden Häusern umherlaufenden Bürger waren leichte Beute für die in sicherer Entfernung lauernenden schwarzen Reiter. Die Übermacht der Verteidiger würde sich nicht mehr sammeln, um geschlossenen zum Gegenangriff überzugehen.

So mußten die Angreifer nur in aller Ruhe abwarten, bis jeder in der Stadt nur noch mit sich und seiner Habe

beschäftigt war, um dann mit einem blitzartigen Angriff die Tore mit ihren Türmen zu erobern und von dort aus das Vernichtungswerk zu vollenden.

Sie standen in der Mitte des Marktplatzes, zahllose Menschen liefen an ihnen vorbei. Teils mit Eimern und Krügen beladen, teils mit dem Rest dessen, was sie vor dem Feuer retten konnten.

Baltar wußte, daß die Zeit knapp wurde. Wenn die schwarzen Reiter erst zum direkten Angriff übergingen dauerte es nicht mehr lange, bis die Stadt fiel. Jetzt war der Großteil der Feinde auf der anderen Seite der Stadt. Die nächsten Minuten konnten gleichsam die letz-

ten für eine Flucht sein.

“Bärbeißer!”

Baltar hörte die Stimme des Barden und drehte sich zu ihm.

Tasman deutete mit dem Daumen über seine Schulter. Baltar machte einen Schritt zu Seite und erkannte die seltsame Frau aus dem Krämerladen, die ihnen zurief und winkte. Sie stand auf der gegenüberliegenden Seite des Marktplatzes, dort, wo der Steinweg weiter zu dem anderen Tor führte.

Der Barde lief auf die Frau zu und Aram ihm hinterher. Auch Baltar wußte keinen Grund mehr für sein Zögern und folgte den beiden.

Als die Frau sah, daß die drei in ihre Richtung liefen, setzte auch sie sich in Bewegung. Sie rannte den Stein-



weg entlang und drehte sich im laufen immer wieder um. Der Barde hatte sie als erster eingeholt und lief nun auf gleicher Höhe.

“Was habt ihr vor?”

Die Frau wechselte den Speer in die andere Hand und packte den rutschenden Riemen ihres Beutels.

“Vor dem Tor gibt es einen Bootssteg. Wenn wir fliehen können, dann mit einem der Boote!”

Jetzt war das Tor in Sichtweite. Beide Flügel waren weit geöffnet und die am Boden liegenden Leichen und die Kampfgeräusche deuteten darauf hin, daß hier die schwarzen Reiter bereits zum direkten Angriff übergegangen waren.

Der Barde ließ sich etwas zurückfallen und hielt Aram auf, bis auch der Krieger sie erreicht hatte.

“Die Frau führt uns zu den Booten. Über den Fluß können wir entkommen!”

Baltar nickte. Dies war nicht der Zeitpunkt für lange Überlegungen.

“Bleib dicht bei Aram, Barde!”

Tasman hielt Aram am Mantel fest, der bereits dabei war, mit gezogenem Schwert durch das Tor zu laufen. Erst als Baltar auf der anderen Seite war und ihm ein Zeichen gab, ließ er Aram los.

Vor dem Tor wurde heftig gekämpft. Etwa dreißig schlechtbewaffnete Bauern hatten eine Gruppe schwarzer Reiter gestellt, die zuvor von den Torwachen in Schach gehalten worden waren. Von den Soldaten schien keiner mehr am Leben zu sein. Lediglich zwei Bogenschützen, die nicht mit nach draußen gegangen waren und immer noch auf dem Wehrgang standen, versuchten vergeblich ein Ziel anzuvisieren. Die Bauern gingen trotz zahlenmäßiger Überlegenheit eher halbherzig vor. Es wäre ihnen ein Leichtes gewesen, die schwarzen Reiter, die ganz offensichtlich das Tor erstürmen wollten, zu umzingeln und von allen Seiten gleichzeitig anzugreifen. So aber trauten sich nur jeweils ein paar von ihnen nach vorn, drängten mit ihren Sensen und Rechen die schwarzen Reiter ein Stück zurück und gaben Augenblicke später den gewonnenen Boden wieder auf. Baltar erfaßte mit einem raschen Blick die am Boden liegenden Leiber. Die schwarzen Reiter schienen den Angriff der Wachsoldaten ohne eigene Verluste abgewehrt zu haben. Baltar überlegte für einen kurzen Moment, woher die Waldleute so viel Kampfgeschick her haben konnten, doch dann wurde seine Aufmerksamkeit auf die beiden Schatten gelenkt, die rechts von ihm umeinanderliefen und aufeinander einschlugen. Noch einmal schweifte sein Blick zu den Bauern. Die schwarzen Reiter hatten sie so lange hingehalten, bis ihre Armbrustschützen in Position gegangen waren. Jetzt zischten die Bolzen durch die Luft, die Bauern, denen es gelungen war, die schwarzen Reiter zumindest auf

Distanz zu halten, gelang nun nichts mehr, ihre leblosen Körper vielen reihenweise zu Boden und schon brach die Verteidigung zusammen und wer konnte, floh zurück in die Stadt. Jetzt war es nur noch eine Frage von Sekunden, bis die schwarzen Reiter wieder angreifen und auch die letzte Verteidigungslinie überrennen würden. Die beiden Schatten neben ihm liefen nun nicht mehr umeinander. Das Schwert zum Hieb bereit, sprang Baltar zu der Stelle, wo die beiden eben noch standen. Mit einem kräftigen Ruck zog die Frau ihren Speer aus dem Leib des mit einem schwarzen Mantel bedeckten Körpers und lief weiter. Baltar wartete, bis der Barde und Aram an ihm vorbei gelaufen waren, dann folgte auch er. Nach einigen Metern schon hatten sie den Steg erreicht. Baltar versuchte sich zu orientieren. Die Dunkelheit tauchte alles um in herum in tiefes Schwarz. Erst als er sich umdrehte, erkannte er die schwarzen Konturen, die sich gegen das Leuchten der brennenden Stadt abhoben.

“Das Taul!”, hörte er den Barden rufen und im Widerschein des Feuers erkannte er das schwankende Boot, in das die drei bereits gesprungen waren. Er tastete nach dem Seil und schnitt es durch. Dann stieg auch er in das Boot.

Tasman und die Frau ruderten. Als sich der Krieger herumdrehte, sah er einen der beiden verbliebenen Bogenschützen getroffen von der Mauer stürzen. Dann huschten einige dunkle Schemen durch das Tor in die Stadt. Ihr Ende war besiegelt.

*

Langsam übertönte das Geräusch der eintauchenden Ruder die Kampfflaute und das Knacken des alles verzehrenden Feuers. Dann verschwand das Flammenmeer hinter einer Landzunge und die Dunkelheit der Nacht hatte sie ganz und gar gefangen. Nach einer Weile aber hellte sich die Schwärze wieder auf. Die vom Feuer geblendeten Augen gewöhnten sich allmählich an die Nacht und aus den Tiefen der Dunkelheit begannen sich wieder klare Formen abzuheben.

Aram bemerkte als erster das eindringende Wasser und begann es sogleich mit den Händen hinauszuschöpfen. Baltar versuchte das Leck zu ertasten. Ihr Gewicht hatte die undichte Stelle unter die Wasseroberfläche gedrückt und nun lief das Boot langsam voll. Mit der flachen Hand glitt er über die Planken und ertastete eine Unzahl feiner Risse. Es war unmöglich, sie zu verstopfen. Also begann auch er zu schöpfen. Doch das Wasser stand mittlerweile knöcheltief und der Zeitpunkt war abzusehen, da das Boot ganz volllaufen und kentern würde.

Sie waren nun schon eine Weile unterwegs, hatten den Fluß verlassen und einen See erreicht. Sie sprachen

nicht. Tasman und die Frau ruderten mit gleichmäßigen, kräftigen Zügen; Aram und Baltar versuchten, so gut es ging dem eindringenden Wasser Herr zu werden. Nach einer Weile begann die Wolkendecke immer wieder aufzureißen und der Mond erhellte für einige Augenblicke den See. Er war groß. Nur ein guter, ausdauernder Schwimmer konnte ihn überqueren. Baltar sah zurück, aber die brennende Stadt war nur noch durch einen kleinen, hellen Fleck in den tief hängenden Wolken zu erahnen.



Nun mußten sie bereits mehr als eine Stunde unterwegs gewesen sein. Die Wolken zogen rasch dahin. Das Mondlicht flackerte unter dem grauen Fleckentepich am Himmel und der Wind blies immer stärker, je weiter sie auf den See hinausruderten. Die Wellen kamen in Schüben, gleichmäßig hoch, nicht wirklich bedrohlich, doch das unerbittlich eindringende Wasser bescherte dem Boot einen immer größeren Tiefgang. Und jedesmal schien es, als würde die nächste Welle hereinschwappen und das Boot zum Kentern bringen. Dann kam eine größere Wolkendecke und der helle Mond erleuchtete die Weite des Sees. Baltar ließ seinen Blick schweifen und sah den Landzipfel vor ihnen. Viel höher durfte das Wasser nicht mehr steigen, wollten sie das Boot irgendwo an Land bringen; so nahmen sie Kurs auf die Landzunge.

Die nächste Welle schwappte über den Bug und beförderte zusätzliches Wasser herein. Baltar schöpfte, als ginge es um sein Leben und spornte Tasman und die Frau an, schneller zu rudern. Wieder öffnete sich die Wolkendecke für einige Sekunden und beim Näherkommen bemerkte Tasman, daß die Landzunge mitten im See lag.

“Es scheint eine Insel zu sein. Viel mehr Wasser darf

nicht mehr in das Boot. Entweder gehen wir jetzt dort an Land oder wir steuern hier drüben das Ufer an.”

“Wir könnten auch irgendwo an Land gehen, das Wasser aus dem Boot kippen und weiterrudern.” schlug Aram vor.

Tasman aber schüttelte den Kopf. “Nicht bei diesen Wellen. Der Sturm wird schlimmer werden. Wir sollten auf der Insel bleiben, bis der Wind wieder schwächer wird.”

“Und wenn wir nicht weiter rudern können, kann es auch kein anderer.”, stimmte Baltar zu und schöpfte unermüdlich weiter, bis der Bug des Bootes über die ersten flachen Felsen schrammte und im sumpfigen Morast der winzigen Bucht stecken blieb. Tasman sprang aus dem Boot und zog es weiter an Land. Die letzten Meter waren sie durch dichtes Schilf gerudert, so daß es selbst bei Tage schwierig sein würde, das Boot zu entdecken, trotzdem zogen sie es alle zusammen an Land und Baltar hieb zudem mit seinem Schwert Büsche ab, um das Boot zu tarnen. Dann erkundeten sie die Insel.

Baltars erster Eindruck bestätigte sich. Es war eine kleine Insel. Ungefähr einhundertfünfzig Schritte durchmaß sie in der Länge, einhundert in der Breite. Flache Felsen und Baumgruppen wechselten sich ab; in der Mitte der Insel lag von dichterem Unterholz umgeben eine winzige windgeschützte Lichtung; ein vortrefflicher Lagerplatz. Hier verbrachten sie den Rest der Nacht.

Der Morgen kam rasch. Allmählich wurde es heller, ohne daß der Stand der Sonne auszumachen war.

Die Insel lag im Morgendunst. Der Sturm war vorüber und die Wipfel der Bäume schwankten nur noch sachte hin und her, in einem ruhigen Takt.

Die Frau hatte ein Feuer angezündet. Der weiße Rauch des Holzes mischte sich mit den Dunstschwaden und das monotone Plätschern der Brandung übertönte das verräterische Knacken und Zischen des Lagerfeuers. Aram und der Barde schöpften Wasser und umrundeten die Insel, um nach trockenerem Holz zu suchen. Ihre Augen schweiften am Boden und Aram entdeckte als erster die Vogelfedern. Er fand mehr und mehr bei jedem Schritt. Dann gab es Stellen, wo ganze Knäuele von Federn lagen und schließlich stieß der Barde zwischen den Felsen auf die Reste eines Flügels.

“Was für ein Tier mag die Vögel wohl getötet haben?”

Der Barde hob den Flügel mit einem abgebrochenen Zweig an und betrachtete ihn.

“Ein Raubvogel. Ein Adler vielleicht.”

“Ob er hier auf der Insel ist?”

Der Barde warf den Ast zurück in das Unterholz.

“Nun, er kommt bestimmt oft hierher. Hier kann er seine Beute in Ruhe auffressen, ohne daß ihm andere Tiere etwas davon streitig machen können. Vielleicht kreist er jetzt irgendwo da oben und beobachtet uns.”

Der Nebel wurde dichter und die Luft immer kühler. Wäre die Insel nicht so klein gewesen, sie hätten sich unrettbar verirrt. Doch so folgten sie auf den flachen mit Flechten bewachsenen Felsen der Küste und gelangten zurück zum Lagerplatz.

Die Frau hatte am Feuer verharret, bis die erste Glut den Stamm getrocknet hatte und seine glühende Rinde die Steine erwärmte, die sie rundherum im Kreis aufgestellt hatte. Dann war sie zum Boot gegangen, wo Baltar bereits damit begonnen hatte, die lecke Stelle zu untersuchen. Die feinen Risse an der Außenwand waren deutlich zu erkennen.

“Seht ihr die Risse, Krieger? Das Holz war noch zu feucht, als die Planken gebogen wurden.”

Baltar ging näher an die Bootswand heran und fuhr mit der flachen Hand über das rauhe Holz.

“Was schlägt ihr vor?”

“Wir könnten Harz von den Bäumen sammeln und die Risse damit ausstreichen.”

Baltar nickte und richtete sich auf.

“Gut.”

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren wandte er sich ab und verschwand im Nebel.

Die Morgenstunden verstrichen und allmählich wurde die Luft wieder klarer. Das Ausbessern der Risse ging nur langsam voran und für ein verstopftes Leck entdeckte die Frau zwei weitere. Sie hatte die Aufgabe übernommen, die Risse zu schließen, die anderen sammelten das Harz.

Die Sonne spendete Wärme und trocknete die klammen Stoffe, vertrieb die letzten Nebelschwaden und bald war der tiefblaue Himmel über ihnen nur noch ab und zu mit weißen Wolken gesprenkelt.

“Wie ist eigentlich euer Name?”

Aram war es ganz plötzlich eingefallen und nun

schien auch der Barde erstaunt, daß sie sich bisher noch nicht einmal vorgestellt hatten.

Die Frau lächelte.

“Laya, nennt mich einfach Laya.”

“Ihr könnt mich ‘einfach’ Aram nennen. Das ist Baltar, er ist nicht immer so grimmig. Und das ist Tasman, der Barde.”

Der Barde machte eine höfische Verbeugung.

“Ich hatte schon beim Krämer so ein Gefühl, das sich unsere Wege noch einmal kreuzen werden.”

Die Frau blickte zu Baltar, der es allerdings vermied, ihr Boot über die Felsen zu schieben.

Es war nahezu windstill. Die sanfte Brise, die nur gelegentlich aufkam, wehte ihnen in den Rücken und sie kamen schnell voran. Laya und der Barde tauchten ihre Ruder in das Wasser und brachten mit ebenso gleichmäßigen wie kraftvollen Bewegungen das Boot Meter um Meter voran.

Aram lehnte sich zurück und lauschte den gurgelnden Geräuschen der eintauchenden Ruder. Der See lag friedlich unter dem endlosen Blau des Himmels. An den Ufern wechselten sich kahle flache Felsen und dichte Baumreihen ab, Schilf und Seerosen bedeckten die Buchten, die Wind und Wetter in die sanften Küstenlinien gebrochen hatten.

Baltar, der einen sechsten Sinn für Gefahren hatte, suchte unermüdlich in den dicht bewachsenen Uferstreifen nach verdächtigen Bewegungen, Zweige, die gegen den Wind schwankten, plötzlich auffliegende Vögel, doch alles war ruhig. Nur gelegentlich flogen Reiher, Enten oder Möwen über sie hinweg, Menschen aber sahen sie nicht.

*

Laya behielt recht. Der letzte Abschnitt des Flusses führte wenig Wasser und spitze Felsen spickten seinen Lauf wie einen Schweinebraten. Es wäre Selbstmord gewesen, sich der reißenden Strömung auszuliefern und so landeten sie an der Mündung an und versteckten das Boot im dichten Schilf des Seeufers. Dann setzten sie ihre Reise zu Fuß fort und folgten schweigend dem Fluß-

[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. 5 (07/97)



Herzlich willkommen auf der ersten Roßdorfer Spielebörse!

Wieder einmal haben wir uns aufgerafft, um dem Verein etwas Leben einzulauchen. Doch bis hierher war es bis heute, wo diese Veranstaltung stattfindet, nicht klar, ob alles so funktioniert.

Dabei hat die Spielebörse in unserem Verein eine lange Tradition. Schon zu Erlenseer Zeiten (Zwischen 1989 und 1993) fanden diese Spielebörsen statt, meistens mit großem Erfolg. Doch diese Zeiten sind lange her.

Die meisten, die diese Veranstaltung hier in Roßdorf organisiert haben, machen dies zum ersten Mal. Auch der Ort ist neu, denn in Roßdorf sind wir noch nicht lange ansässig.

Daher möge man es uns verzeihen, wenn nicht immer alles so glatt gehen sollte, wie es eigentlich vorgesehen ist. Im nächsten Jahr werden wir aus den Erfahrungen gelernt haben und es besser machen.

Zumindest eines können wir auch heute mit Sicherheit: Wir werden spielen (und vorspielen), was das Zeug bzw. Spiel hält. Alle, die nun Neugier und Interesse verspüren, sei empfohlen, es uns gleich zu tun und an unseren Spielen teilzunehmen, denn wir beißen nicht!

Ansonsten, liebe Besucher, kauft, tauscht, handelt und natürlich auch verkauft fleißig, damit es sich für euch auch gelohnt hat.

Ihr/Euer

EINHORN e.V.

Mitglieder- zahlen steigen wieder

Das Problem ist so alt wie der Verein selbst: Wie bekommt man neue Leute in den Verein, die eventuell irgendwann auch mal zu Mitgliedern werden?

In den vergangenen Jahren hat sich zumindest bei uns gezeigt, daß Veranstaltungen die einzige Möglichkeit ist, überhaupt neue Gesichter anzuziehen, wobei keine Rolle spielt, ob es eine einmalige oder wöchentliche Veranstaltung ist.

Unser regelmäßiges Dienstags-Treffen hat nun seit einigen Wochen stetig neue Mitglieder hervorgebracht, die wir hiermit auch recht herzlich begrüßen möchten. Diese neuen Mitglieder ermöglichen es uns zur Zeit durch ihre fleißige Mithilfe, Veranstaltungen wie die Spielebörse (siehe nebenstehenden Artikel) oder eine mögliche CON (im nächsten Jahr) auf die Beine zu stellen. Auch dafür ein dickes Lob!

Wenn es jetzt, mit Hilfe der Veranstaltungen der Zukunft, so weiter geht, dürften wir die schlechte Zeit des Vereins nun endgültig überstanden haben und den Einhorn e.V. da haben, wo der 1. ERSG e.V., unser Vorgänger, einmal war. (aw)



Die Vorstandsseite

Auf ein Wort...

Eigentlich weiß ich gar nicht so recht, was ich schreiben soll, da ja die bisherigen Vorstandseiten mehr oder weniger "Mahnschreiben" waren. Aber, glaubt es oder nicht, es scheint langsam die Sonne aufzugehen. Die Dienstag sind relativ gut besucht, es wird dort sogar immer öfter kein "Arschloch" gespielt, die Nachtcafés sind zumindest kurz vor der Wiederaufnahme, der Mitgliedsabfall scheint sich seinem Ende zuzuneigen und viele der neueren Mitglieder sind auch regelmäßig da und arbeiten mit!

Also, es gibt eigentlich nur Gutes zu berichten; so sollte es ja eigentlich auch sein. Wie gesagt, der Vorstand freut sich, daß seine Arbeit auch fruchtet. Viel mehr gibt es im großen und ganzen nicht mehr zu sagen. Außer: UNSERE Vereinszeitung hat immer noch mit Termin-

problemen zu kämpfen. Also, bitte helft uns, da raus zu kommen. Es wäre wirklich nicht schlecht, wenn wir noch ein bis zwei feste Redakteure finden könnten und natürlich jede Menge freie Mitarbeiter, die uns dabei helfen, Rezensionen über Spiele & Con's schreiben. Auch unsere "Sprüche Seite" (Messages & News, Anm. d. Red.) wird immer leerer! Wenn euch irgendetwas gefreut oder genervt oder gesonstwas hat, dann verpackt es in einen mehr oder weniger kurzen und (auch mehr oder weniger) lustigen Spruch und gebt's bei uns ab (André, Diana, Sebastian oder Sebastian, bis jetzt, hoffe ich!).

Macht also so weiter wie bisher (oder noch eifriger?) und vergeßt bitte die Unicornus nicht.

Euer Sebastian Bös

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:	
<input type="checkbox"/> Bequem und bargeldlos per Bankeinzug:	
Kontonummer	
Bankleitzahl	
Bankinstitut	
<input type="checkbox"/> Gegen Rechnung	
<input type="checkbox"/> 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: auf Anfrage

Ort: im Verein oder privat

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: Kai Barthel

Zeit: jeden letzten Freitag im Monat sowie unregelmäßige Vorbereitungstermine.

Ort: Jugendcafé Kanne, Hanau

Inhalt: Planung und Durchführung des monatlichen Nachtcafé, diverse Vorarbeit wie Raumaussstattung 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: 06181/26030 (Kai)

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, Andreas 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 eigenen Beiträgen, Betreuung von längeren Projekten für mehrere Ausgaben, Planung und Zusammenstellung der Zeitung im Rahmen von Redaktionssitzungen, Layout und Satz mit EDV-Systemen, Endfertigung und Vertrieb an verschiedene Kunden mit Hilfe von vereinseigenen Geräten. 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 momentan nicht möglich!

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

Hierbei werden alle Arbeitsschritte wie entgraten, 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

Wenn Frettchen faul wären, dann...

...werden sie Kaufleute!
...scheißen sie in die Ecke!
...bleiben sie abends im Käfig!
...sind sie die Besten!

Aber der Corsa ist 'eh das beste Auto!

2/3 von den „Verschiedenen unsterblichen Produkten“

Flammende Hände können sehr wärmend sein!

Sebastian B.

Ich will unbedingt mal wieder "Arschloch" spielen!

(anonym)

**May the dark side of the Force be with you!
The Emperor's Son**

Life is great!
(TUBO ORTS)

Quasar-Box:
06187/23903
(Logt euch als „Harald Schmidt“ ein!!!)

FAK V 27 5 6 1 2 1 1 2 1 1
V 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
V 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
A 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Nana???

kommende Termine des EINHORN e.V.

jeden Dienstag ab 18.30 Uhr
offener Spieleabend im Clubraum 2 (Erster Stock) der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Rohdorf. Sollte ab Punkt 18.30 Uhr noch niemand da sein, bitte einfach warten, da nicht immer pünktlich abgeschlossen 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 erfährt man unter der Redaktionsanschrift bzw. Telefon und Faxnummer. Wegbeschreibungen sind erhältlich!

jeden Freitag ab 19.00 Uhr
Spieleabend im Jugendcafé Kanne am Freiheitsplatz in Hanau in Zusammenarbeit mit dem Team des Café Kanne der evangelischen Kirchengemeinde Hanau. Spiele zum Ausleihen sind ausreichend vorhanden. Für Essen und Trinken ist gesorgt, kostet nur gering (zw. 1,- und 5,- DM).

29.08.97
Space Hulk 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 TableTop-

Strategiespiels SpaceHulk von Games Workshop. Gewandung wird belohnt! Gruppenspiele und Szenarien finden statt. Weitere Infos bei Kai Barthel unter 06181/26030 oder unter kai.barthel@msn.com.

26.09.97
Nachtcafé (Thema steht noch nicht fest) im Café Kanne im Rahmen des gemeinsam mit dem Café Kanne organisierten Nachtcafés des EINHORN e.V.. Weitere Infos bei Kai Barthel unter 06181/26030 oder unter kai.barthel@msn.com.

lauf durch das Tal.

Doch irgendwann brach Laya die Stille und begann, ihre Geschichte zu erzählen. Sie kam, so sagte sie, aus dem Süden und war die Tochter eines Gutsverwalters, der sich nichts sehnlicher gewünscht hatte als einen Sohn. Doch die Mutter starb bei ihrer Geburt, ihr Vater, der ihre Mutter über alles liebte, nahm sich keine neue Frau und sie blieb sein einziges Kind. So beschloß der Vater, sie in einen Sohn zu verwandeln. Sie wurde erzogen wie ein Junge, bekam Männerkleidung und der Vater lehrte ihr alles, was er sich vorgenommen hatte, seinem Jungen zu lehren. Laya hatte kaum Kontakt zu anderen Kindern und so kamen ihr niemals Zweifel über die Weise, wie ihr Vater sie auf ihr Leben vorbereitete. Erst als er starb und sie das Gut verließ, erkannte sie, das sie anders war. Jahrelang irrte sie umher, doch wo sie auch hinkam, überall betrachteten sie die Leute wie eine Aussätzige. Und auch, wenn sie sich verkleidete und anderes Benehmen spielte, sie blieb doch stets, wie sie war. So zog sie umher, bis sie hinter den Mauern eines Freya-Klosters Zuflucht und Arbeit fand. Dort fragte niemand, woher sie kam und warum sie nicht war wie die anderen. Sie hatte einen Platz zum Schlafen, Essen und eine Aufgabe, doch eine Heimat hatte sie auch hier nicht.

“... In dieser Zeit hörte ich viele Geschichten über die Berge, von Menschen die ausgezogen waren, um hier die Wahrheit zu finden. Und ich beschloß, ebenfalls auf die Suche zu gehen. So kam ich schließlich nach einer langen Reise nach Eresand. Den Rest der Geschichte kennt ihr.”

“Wir sind auch auf der Suche”, sagte Tasman.

“Doch wir wissen nach was”, ergänzte Baltar.

“Oh, auch ich weiß ganz genau, nach was ich suche. Tief in meinem Herzen weiß ich es. Ich kann nur keine Worte dafür finden. Doch ich bin sicher, ich werde es erkennen, wenn ich es gefunden habe.”

“Nun”, sagte Baltar und Aram glaubte tatsächlich für einen Augenblick ein Lächeln in dem bärtigen Gesicht des Kriegers zu entdecken, “ich gebe zu, ihr habt ein edles und ehrenvolles Ziel. Und eine ungewöhnliche Geschichte. Sollte ich euch schlecht behandelt haben, so nehmt meine aufrichtige Entschuldigung an.”

Aram schmunzelte. Seit sie der Frau zum ersten Mal begegnet waren, mußte er sich immer wieder über Baltars Benehmen wundern. Auch wenn sie es sicher nicht bemerkte, sie hatte aus einem Felsen einen lebendigen Mann gemacht. Und Aram hoffte, daß sich ihre Wege nicht schon bald wieder trennen würden.

Und wie, als sei ein Gebet erhört worden, sagte Laya abends dann am Lagerfeuer, wie aus heiterem Himmel: “Wenn ihr erlaubt, würde ich Euch gerne weiter begleiten. Ich habe nämlich begonnen, Eure Gesellschaft wirklich zu schätzen!”

Aram hob seinen Becher und wartete, bis es die anderen ihm gleich getan hatten. “Auf unsere Ziele, so verschieden sie auch sein mögen, so bescheren sie uns doch einen gemeinsamen Weg!”

Die Becher trafen sich über dem prasselnden Feuer und die Flammen erhellten die lachenden Gesichter. Von diesem Augenblick an waren sie zu viert.

Fortsetzung folgt...

Fortsetzung von Seite 9 („Cosmic Encounter“)

• Die Heuler (die Macht des Klagens)

Wenn die Heuler in einer Beziehung die schlechtesten Bedingungen aller Spieler haben (z.B.: meisten Schiffe im schwarzen Loch), können sie sich beklagen. Die Mitspieler entscheiden, ob sie aufholen dürfen, oder ob sich alle anderen an sie anpassen.

Zum Spielablauf: Der **Hauptspieler**, der gerade an der Reihe ist, nimmt ein Schiff aus dem **Schwarzen Loch**, zieht eine **Schicksalskarte**, die seinen **Gegenspieler**, den er angreifen muß definiert. Er entscheidet welchen Planeten er angreift und wieviel Raumschiffe im **Kampf** beteiligt sind. Dann läßt er **Verbündete** ein, der Defensivspieler läßt ebenfalls Verbündete ein und die andern Mitspieler verbünden sich mit den beiden Hauptspielern. Nun werden die **Herausforderungskarten** gleichzeitig gespielt und das **Kampfergebnis** ermittelt. Die Verlierer gehen in das **Schwarze Loch**, die Gewinner besetzen (weiterhin) den Planeten. Hat der Angreifer gewonnen, darf er noch eine Runde weiter spielen, ansonsten wird der nächste Spieler Hauptspieler.

Dieser relativ einfache Spielablauf wird gewöhnlich durch viele andere Regeln und Ereignisse verzerrt oder unterbrochen, so daß jeder Spielzug anders ausfällt.

Das **Spielmaterial** ist am Beispiel der deutschen Ausgabe von Hexagames von akzeptabler Qualität. Das **Spielbrett** hat eine in Puzzleteile zerlegtes Spielbrett, das ausreißen kann, die **Spielfiguren** sind aus Holz und leider nicht mit eindeutigen Farben gekennzeichnet (Es gibt hellblaue und dunkelblaue Spielfelder, aber nur blaue und grüne Spielfiguren, außerdem sind die Farben gelb und orange schwer zu unterscheiden.)

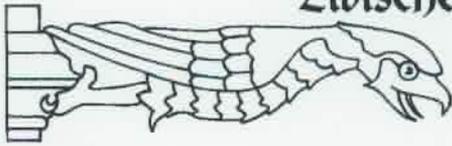
Die **Karten** sind strapazierbar und, obwohl sie teilweise sehr viel Text enthalten, gut leserlich. Das **Regelwerk** ist übersichtlich und umfassend geschrieben und bietet auch optionale Regelerweiterungen (für Fortgeschrittene sehr zu empfehlen: “auswählen der kosmischen Macht aus drei gezogenen”)

Zusätzlich gibt es ein **Erweiterungsset** (leider nur in englisch von Mayfair Games Inc. direkt), welches weitere Millionen Regeln bietet. **Neue kosmische Mächte, Monde**, die um die Heimatplaneten kreisen, neue **Spielkarten**, die den Kampf total verzerren, **Geld** und **Spielvarianten** für 2, 7 und 8 Spieler. Die Erweiterungsbox ist nicht unbedingt notwendig, aber jeder Cosmic Encounter-Begeisterte wird sie trotzdem kaufen, oder?

(td; eMail: Tino@WriteMe.com)

Zwischen Mystik und Wirklichkeit:

Gargoyles



Es gibt kaum einen Menschen unseres Kulturkreises, der noch nie einen Gargoyle zu Gesicht bekommen hat. Von allen Dächern monumentaler alter Bauten, vorwiegend aus dem Mittelalter, starren uns diese grotesk verzerrten Wesen an. Aber nicht erst im Mittelalter zierten die Wasserspeier große Kathedralen, sondern auch in der Antike scheint es schon an größeren Gebäuden groteske Figuren, die das Wasser von Vorsprüngen und Dächern ableiteten, gegeben zu haben.

Ursprünglich waren die Gargoyles nur als Verzierungen der Wasserrinnen, die das Abfließen des Wassers von den Dächern erleichterten, gedacht, entsprechend ihres Namens, der sich von dem französischen "gargouille" ableitet und im eigentlichen Sinne Hals oder Pfeife bedeutet. Als Gargoyles im strengen Sinne werden also nur die Wasserspeier und andere Steinfiguren mit einem langen Hals bezeichnet.

Richtig modern wurden diese markanten Gebäudeverzierungen dann im Hochmittelalter im 11. bis 13. Jh., denn sie wurden nicht nur als Wasserspeier-Verkleidungen genutzt, sondern auch als eine Art Bilderbuch für Analphabeten in den Kirchen. Kurze Zeit hielt man sich noch an den Grundsatz des langen Halses der Gargoyles, aber bald schon wurden alle verzerrten und grotesken Figuren in den Kirchen als Gargoyles bezeichnet.



Um die Bedeutung der Gargoyles wirklich zu verstehen, muß man einiges über die Menschen im Mittelalter wissen und über ihr Verhältnis zu Kirche.

Für einen Durchschnittsmenschen in Mittelalter waren die einzigen Orte, an denen man Neuigkeiten und eine gewisse Bildung erfahren konnte, der wöchentliche Markt und vor allen die Kirche. Die Kirche und der Glaube waren der zentrale Punkt im Leben der damaligen Menschen. "Ora et labora", bete und arbeite, war nicht nur in den Klöstern der damaligen Zeit das "Lebensmotto", die Armen waren der Meinung, Buße für ihre begangenen Sünden (sonst müßte man ja nicht in solcher Armut leben) tun zu müssen, und die Adeligen, denen das meiste Land gehörte, waren oft auf das Wohlwollen der

Kirchenfürsten und Klöster angewiesen, mit denen sie sich oft das Land und die Leibeigenen teilen mußten, diese ordneten sich der klerikalen Macht im frühen und hohen Mittelalter unter.

Die weltlichen Herren waren Herrscher von Gottes Gnaden, Kaiser und Könige wurden von der Kirche eingesetzt und nur mit dem Wohlwollen der Äbte, Bischöfe und des Papstes konnten landeswichtige Dinge beschlossen und durchgesetzt werden.

Dementsprechend waren die Kirchen der Mittelpunkt des öffentlichen Lebens, und entsprechend der Wichtigkeit der Institution im normalen Leben war auch das Gebäude als

Ausdruck der Macht und Wichtigkeit. Jeder, wirklich jeder, der auch nur eine Möglichkeit sah, versuchte nach seiner Möglichkeit einen Beitrag zum Bau einer neuen Kirche oder Kathedrale zu leisten. Menschen, die sich keine finanzielle Unterstützung leisten konnten, halfen mit körperlicher Arbeit und schleppten Steine oder halfen, die Baugrube auszuheben. Jeder versuchte auf diese Art und Weise, ein Stück vom himmlischen Glück für sich zu gewinnen oder eine Sünde zu büßen.

Um den einfachen Menschen die Lehre der Kirche näherzubringen, ließ man nicht nur in den Kathedralen Bilder und Figuren aufstellen, die Geschichten der Bibel und der Heiligen erzählten, sondern man machte sich auch die alten keltischen und druidischen Feiertage zu Nutze und prägte sie zu christlichen Feiern um. Eines der besten Beispiele dafür ist zweifelsohne unser christliches Weihnachtsfest, das genau einen Tag nach der Wintersonnenwende gefeiert wird, obwohl den Klerikern durchaus bekannt war, daß Jesus nicht im Dezember, sondern im September geboren wurde.

Um die Menschen in der Mitte des ersten Jahrtausends zu missionieren, mußten sich die damaligen Christen erst gegen die alten Götter durchsetzen, was vielfach nicht gerade einfach war, und so entstand eine Art Symbiose.



Quellen Horn

In den Kirchen tauchten die alten Götter in Form von grotesken Figuren und Fratzen als Verzierungen von Säulen, Stützpfelern und Außenwänden auf.

Diese Art der verzerrten Figuren wurden späterhin wegen ihres grotesken Aussehens auch als Gargoyles bezeichnet, obwohl sie wenig mit der Funktion der Wasserspeier zu tun hatten. Manche hatten einfach nur die

Funktion, gräßlich auszusehen und so die Besucher der Kirchen während der langen

Liturgien zu unterhalten, andere wurden als Abschreckung von bösen Geistern über dem Portal angebracht, wieder andere sollten die Häßlichkeit und Falschheit der alten

Götter anschaulich machen. Sicher gab es in manchen Gegenden auch Gargoyle-Figuren der alten keltischen Götter an den Kirchen, die als eine Art Heilige verehrt wurden,

denn schließlich war die Kirche ja ein Gotteshaus. Die Menschen jener Zeit paßten sich einfach den Gegebenheiten ihrer Zeit an, nach außen hin verehrten sie den offiziellen christlichen Gott, und wenn sie dieser Pflicht genüge getan hatten, begannen außerhalb des klerikalen Einflusses die eigentlichen Gottesdienste und Feste, die zu Ehren der alten Götter gefeiert wurden.

Erst in späterer Zeit wurden mit dem Wort Gargoyle drachenähnliche Figuren verbunden, mit Flügeln und z. T. menschlichen Zügen. Das beste Beispiel hierfür sind Disneys Gargoyles, die nach etwa tausend Jahren im heutigen New York aufwachen und sich in der modernen Gesellschaft zurecht finden müssen.

Nach einer alten Legende entstanden diese Wesen aus der Verbindung des Drachens Gargouille, der vor ewigen Zeiten die Stadt Rouen belagerte, mit Menschen. Sie sollten ihm helfen, die Stadt dem Erdboden gleich zu machen.

Eine andere Legende besagt, daß ein findiger Zauberer diese Geschöpfe erschaffen hat, um die Menschheit vor dem Bösen zu beschützen, und das scheint auch heute noch die vornehmste Aufgabe der Steingargoyles zu sein: Das Haus, auf dem sie stehen und seine Bewohner vor bösen Geistern zu schützen.

Disneys Gargoyles

sind nicht wie ihre Steinartgenossen kleiner als normale Menschen

oder nur Miniatur-Formen, sondern z.T. größer als ein durchschnittlicher Mensch und auch um ein vielfaches stärker. Aber nicht alle Gargoyles haben ein humanoides Aussehen, der Gargoyle Bronx z.B. hat eine hundeähnliche Gestalt und auch sein Verhalten erinnert an einen Hund, und doch definiert ihn sein verzerrtes und exotisches Aussehen als Gargoyle.

Aber auch Gargoyles mit einem menschlichen Wesen müssen nicht menschlich aussehen. Selbst Flügel scheinen, wie man an dem Gargoylehund Bronx sehen kann, kein eindeutiges Zeichen für einen echten Gargoyle zu sein, sie verraten nur seine unnatürliche, aus der Fantasy entsprungene Entstehung und Existenz.

Disney hat auch eine Erklärung dafür, warum Gargoyles für die meisten Menschen der heutigen Zeit nichts weiter als schaurig schöne Steinfiguren und Verzierungen

aus einer anderen Zeit sind; seine

Gargoyles werden erst nach Sonnenuntergang zu lebenden Wesen und sobald der erste Sonnenstrahl die bizarren Lebewesen trifft, verwandeln sie sich wieder in Stein.

Aber immer noch kommen sie ihrer eigentlichen Aufgabe dem Schutz

ihrer Burg und der Menschheit nach. Mit Hilfe einer jungen New Yorker Polizistin fangen sie an, sich in der heutigen Welt zurecht zu finden und ihre außergewöhnlichen Kräfte in den Dienst der Bevölkerung zu stellen, ohne wirklich in Erscheinung zu treten. Zuweilen werden sie von ihrer Vergangenheit eingeholt, denn in einigen Museen schlummern Gegenstände, von deren Kräften der normale Mensch nicht die geringste Ahnung hat.

Es bleibt also nur die Feststellung, daß die Gargoyles mit der Zeit eine interessante Wandlung vollzogen haben, von denen der reinen Verzierungen der frühen Dachrinnen als Wasserspeier zu grotesken Figuren und Darstellungen der alten keltischen Götter über altertümliche, schaurig schöne Statuen auf Dächern bis hin zu reinen Phantasiefiguren, die wenig Bezug zu einer Vergangenheit, geschweige denn zur Realität haben. (db)





Bastel Horn

Wie erschlägt man mit einer Isomatte einen Drk... (2)

oder: Wie baut man eine sichere Polsterwaffe für's LARP (2)

In der letzten Ausgabe wurde beschrieben, welche Materialien man für den Bau eines Polsterschwertes benötigt. In dieser Ausgabe werden wir nun die vorgestellten Materialien zu einem Schwert zusammenfügen.

Der Kernstab

Beginnen wir mit dem Kernstab, dem wichtigsten Teil des ganzen Schwertes. Deshalb wichtig, weil dieser Stab jede Aktion, die mit dem Schwert gemacht werden soll, unbeschadet überstehen muß, sonst wird es zu einem Sicherheitsrisiko. Dieser Aspekt, nämlich die Sicherheit, wird noch einige Male auftauchen, denn sie ist ausschlaggebend für viele Tätigkeiten beim Bau des Schwertes.

Daher wird im ersten Arbeitsschritt der Kernstab mit dem schon beschriebenen Tape einmal komplett quer umwickelt. Benutzt man für seine Waffe zwei aufeinander liegende Kernstäbe (z.B. um besonders breite und wuchtige Klingen zu bekommen), empfiehlt es sich, erst die einzelnen Kernstäbe separat zu vertapen und dann noch mal im Verbund zu umwickeln. All dies hat einen sicherheitstechnischen Grund: Sollte der Kernstab im Gefecht einmal brechen, was auch mit dem besten Material vorkommen kann, verhindert die Umwicklung, daß der Stab mit der ausgefranzten Bruchstelle aus der Polsterung austritt und Verletzungen verursacht.

Hat man nun den Stab quer umwickelt, folgt noch eine lange Längswicklung, danach ist der Stab fertig vorbereitet. Man kann nun noch auf den Stab die Teilbereiche (s. vorige Ausgabe) mit einem Filzstift einzeichnen, damit man den Überblick behält.

Nun folgt die Klinge.

Die Klinge

Jetzt nimmt man die Isomatte zu Hand und breitet sie auf einem schnittfesten (!) Untergrund aus. An diesem Punkt sollte man endgültig wissen, welche Klingenform man haben möchte, dann davon macht man sich jetzt eine Schablone oder, wer es sich schon zutraut, zeichnet sich die Form gleich auf die Isomatte, und dies genau drei Mal in gleicher Form. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten. Manche erstellen an diesem Punkt nur die Klinge, andere zeichnen und schneiden gleich die Klinge mit der daran hängenden Parierstange aus einem Stück aus. Auch der Autor bevorzugt die zweite Methode, da die Parierstange später mehr aushält, wenn sie direkt als ein Stück mit der Klinge verbunden ist.

Hat man nun die drei gleichen Stücke mit einem scharfen Bastelmesser ausgeschnitten, nimmt man noch eines davon

und schneidet in der Mitte eine Rille aus, in die der Kernstab hinein paßt. Zu beachten ist hierbei, daß die Spitze als vollgeformtes Polsterstück erhalten bleibt (d.h. schneidet die Rille nicht bis in die Spitze hinein, sondern laßt 5 – 6 cm Platz).

Zusammensetzen von Klinge und Kernstab

Nun nimmt man eine der drei Klingenteile aus Polsterung (nicht die mit der Rille!) und verschmiert darauf großzügig Pattex, und zwar das aus der Dose. Dies geht am besten mit einer Spachtel oder einem alten Pinsel (Vorsicht, Pinsel ist danach definitiv tot!). Noch bevor der Klebstoff zu trocknen anfängt, setzt man auf die Spitze ein in Form geschnittenes Stück mittelhartes Leder, und zwar so, daß die Spitze des Kernstabes quasi auf der Fläche von etwa 3–4 cm mit Leder eingebettet ist. Danach muß die Oberfläche des Lederstücks wiederum mit Pattex bestrichen werden. Doch bevor man den Kernstab setzt, legen wir jetzt auf diese mit frischem Kleber benetzte Fläche das Klingenteil mit der Rille auf und drücken es mit kräftigen Schlägen fest. Hierbei gilt: Nicht die Menge des Klebers entscheidet über die Festigkeit, sondern der Druck beim Festdrücken!

Hat man das Rillenteil gesetzt, wird die Rille noch einmal mit Pattex ausgeschmiert, was gelegentlich zur Sauerei ausarten kann, wenn man nicht aufpaßt. Ist das geschehen, wird der Kernstab in die Rille gedrückt. Jetzt wird das zweite zum ersten Teil identische Lederstück auf die andere Seite der Kernstabspitze geklebt, wodurch nun die Spitze des Kernstabs wie in einem Buch von zwei Seiten mit Lederfläche geschützt sein sollte. Nun noch die ganze Fläche wieder mit Pattex einschmieren und das letzte Polsterstück aufsetzen, womit dann das Rohschwert erst mal fertig zum trocknen ist. Die Trocknung sollte ausreichend lang sein, besser etwas mehr als zuwenig. In der Praxis hat es sich bewährt, das Gebilde über Nacht irgendwo draußen (auf dem Balkon oder Terrasse) oder im warmen Keller zu lagern. Am nächsten Tag kann es damit weitergehen.

Schneiden der Klinge

Hat man nun seinen Rohling soweit fertig und vor allem trocken, kann die Klinge in die gewünschte Form gebracht werden. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten und vor allem Werkzeuge. Manche nehmen einfach ein langes und scharfes Messer und schneiden Klinge und Klingenspitze aus, was recht mühsam ist uns hinterher auch meist unregelmäßig aussieht. Eine bessere Möglichkeit ist ein Elektromesser. Mit einer ruhigen Hand und einem Stück Holz oder Metall, das entlang der Klinge liegt und an dem man entlang schneiden kann, bekommt man schöne gerade Klingensformen hin.

Den Feinschliff bekommt man dann entweder mit etwas

Schleifpapier oder gar einer Schleifmaschine, mit der man Unebenheiten ausbessern kann. Daß das Leder an der Spitze an den Kanten heraus schaut, ist nicht weiter wild, wenn man nicht zu hartes Leder benutzt hat.

Pariet, Griff und Knauf

Hat man die Methode gewählt, noch keinen Parietstab mit einzuarbeiten, ist jetzt der Zeitpunkt da, dies zu tun. Für beide Methoden gilt jedoch: Für den Parietstab werden zwei Lederstücke benötigt, die in der Form identisch sind mit der Parietstange selbst. Auch das Leder darf das gleiche sein wie das in der Spitze.

Nun schneidet man zwei Stücke aus der Isomatte, die die Form der Parietstange haben und beklebt sie jeweils mit einem Lederstück. Bei der anderen Methode werden die Parietbereiche wieder etwas abgebogen (die sollten ja noch nicht verklebt werden) und das Leder untergeklebt, anschließend wird Leder auf Leder geklebt, wobei der Kernstab mitten durch läuft. Bei der losen Methode werden die Parieteile nun Leder an Leder an die Klinge und auf den Kernstab gesetzt. Mit zwei Schraubzwingen oder einfach ein paar Streifen Tape kann man das Ganze fixieren, um weiter machen zu können. Hierbei sollten die Tapestreifen von Pariet aus in den Griffbereich weit hinein gehen, damit sie sich bei späteren Schlägen nicht lösen.

Nun wird aus Isomattenstücken der Knauf geformt. Dabei kann man jede Form verwirklichen, die man möchte, es kommt im Prinzip nur auf die Fingerfertigkeit beim schneiden an. Der Knauf sollte das Ende des Kernstabes zumindest mit einer einfachen, besser mit einer doppelten Dicke der Isomatte umschließen. Die Knaufstücke werden einfach verklebt und mit Tape am Kernstab fixiert, und zwar auch wieder am Kernstab im Griffbereich beginnend über den Knauf hinweg und auf der anderen Seite zurück zum Kernstab.

Ist der Knauf provisorisch befestigt, wird der Griff in Angriff genommen.

Hierfür nimmt man lange Streifen aus weichem dickeren Leder und umwickelt den Griff solange, bis er die gewünschte Dicke hat. An den Enden kann das Leder mit Pattex und Tape fixiert werden. Die Tapestücke auf dem Kernstab im Griffbereich sollten jetzt die richtige Festigkeit bekommen.

Verkleiden der Klinge mit Tape

Will man sich nun ein Tape-Schwert bauen, kann nun mit der Verklebung von Klinge, Pariet und Knauf begonnen werden. Hierbei gilt: Zwei Schichten sind wirklich genug, bei mehr wird es zu hart. Außerdem sollte man die erste Schicht wie beim Kernstab quer wickeln und dann die zweite Schicht glatt und sauber längs, und zwar zuerst an den Klingenkanten, dann auf der Fläche. So bekommt man ein glattes und sauberes Schwert, mit dem man auch mal auf der Haut ohne Schürfwunden durchziehen kann.

Bei Tape ist noch zu beachten, daß man niemals Stellen, an denen es sich wellt oder zusammenläuft, einfach zusammen drückt, denn das gibt häßliche und teilweise scharfe Kanten. Lieber sollte man an der Stelle einen Schnitt vornehmen und die Stelle dann glatt drücken, ggf. noch mal mit einem klei-

nen Tapestück überkleben.

Am Anfang kann das eine ziemliche Fummelei sein, doch man bekommt hier schnell den Bogen raus. Das zweite und dritte Schwert wird immer besser als das erste, das ist eben so!

Verkleiden der Klinge mit Latex

Latexummantelung bedarf eines etwas größeren Aufwands als Tape. Zuerst benötigt man einen Behälter für die Soße, in dem man das Latex anrührt und einfärbt. Dieser Behälter sollte höchstens ½ Liter fassen, denn mehr kann man nicht verarbeiten, bevor es trocken ist. Dann benötigt man einen Rundpinsel mit langen Borsten, den man am besten eigens dafür kauft, denn der ist nach dieser Aktion kaum noch zu benutzen. Diesen Pinsel klebt man genau zu Hälfte am Borstenkopf mit Tape ab, so daß nur noch die andere Hälfte der Borsten herausschaut. Dies ist wichtig, damit das Latex beim pinseln nicht in den ganzen Pinsel einzieht, daher sollte die Verklebung auch richtig fest sitzen.

Nun wird das Latex aus der Flasche in den Behälter gefüllt und die Flasche anschließend wieder gut verschlossen, sonst härtet es aus! Man sollte dann auch sofort mit dem Auftragen des Latex auf die Klinge beginnen, denn die Trocknungszeit von Latex ist recht kurz. Bei dieser Tätigkeit sollte man darauf achten, draußen, im Keller oder in der Garage zu arbeiten, denn frisches Latex stinkt wie die Pest! Also Vorsicht! So trägt man nach und nach ein Schicht nach der anderen auf und läßt zwischen den einzelnen Schichten das Latex richtig austrocknen. Nach jeder Schicht sollte man den Pinsel reinigen, indem man auch an ihm das Latex trocknen läßt, dann (erst dann!) die Verklebung abmacht und mit einer Drahtbürste das trockene Latex vom nicht mit Latex gefüllten Bereich aus rausbürstet. Dann die Verklebung erneuern und weiter geht's.

Nach etwa 6-8 Schichten kann man nun beginnen, die Klinge einzufärben, indem man etwas schwarze Abtönfarbe (Wandfarbe) unter das Latex mischt, bis es den gewünschten Grauton hat (hierbei wieder schnell arbeiten!) und dieses dann aufträgt.

Nach weiteren 3-4 Schichten sollte es genügen. Profis legen noch eine Schutzschicht darüber, doch konnte der Autor bis heute nicht erfahren, woraus diese besteht. Nach ausreichender Trockenzeit ist das gute Stück dann fast fertig.

Der Schlußakt

Nun kann man an dem fertigen Schwert noch Details ankleben oder aufmalen, z.B. Glassteine als Schmuck oder Fellstücke. Der Griff kann noch verziert oder der Knauf verschönert werden. Danach ist es fertig. Für den Einsatz im Kampf gilt: Vor dem ersten Ausprobieren lange genug warten, bis alle gut getrocknet ist, sonst war die ganze Arbeit für die Katz. Ein Wort noch zur Spitze: Durch das eingearbeitete Leder hat der Autor seine Schwerter bisher immer als Schwerter mit Stoßspitze abgenommen bekommen, da das Leder ein Austreten des Kernstabes gut und zuverlässig verhindert. Dies sollte man auch jeder SL bei der Waffenabnahme sagen. Jetzt aber viel Spaß beim ersten Schlag! (aw)

Spiele-Domain Internet

Die Facetten des Spielens im Netz der Netze



<http://www.th-darmstadt.de/~st001892/gdd.html>

Unter dieser Adresse findet man die Homepage der "Gilde der Drachenreiter e.V." Die optische Gestaltung der Page ist durchaus akzeptabel. Die Page ist sehr informativ, und auch Nicht-Vereinsmitglieder kommen dort auf Ihre Kosten. Auf jeden Fall mal reinschaun!

http://www.th-darmstadt.de/~st001892/larp_dsc.html

Eine kurze, aber sehr informative Einführung zum Thema Live-Rollenspiel im Allgemeinen. Besonders zu empfehlen für Personen die mal ein bißchen reinschnuppern wollen in das Thema. Die Optik läuft mehr unter dem Stichpunkt "Ideal-Standard".

<http://www.drachenschmiede.de>

Wer kennt sie nicht, die Drachenschmiede? Einfach aufgebaute Firmen-Page mit allem, was dazu gehört. Unter anderem gibt es einen Online-Katalog, einen Con-Kalender und einiges mehr.

<http://www.c-lab.de/~jan/dsa/dsa.html>

Das Schwarze Auge Abenteuer-Archiv. Tja, der Name sagt eigentlich schon alles. Wer keine Idee mehr für Abenteuer hat bzw. zu faul ist, welche zu schreiben, dem ist die Page sehr zu empfehlen!

<http://www.uni-stuttgart.de/drosi/index.html>

Aufgrund diverser Anfragen stellen wir sie endlich vor. Die Drosi-Page (Deutscher Rollenspiel-Index) ist eine optisch gut gestaltete und vor allem sehr informative Page, was die verschiedenen Rollenspiel-Systeme, sowie Neuigkeiten und Veranstaltungen angeht! Man muß sie gesehen haben!!!

<http://www.adrv.de/>

Eine der zahlreichen Vereins-Pages im Netz. Solide aufgebaut aber trotzdem nur optisches Mittelmaß. Erwähnenswert ist der Kalender und die zahlreichen Links!

<http://www.rpg.net/252/>

Ebenfalls ein Rollen- und Simulationsspiele-Verein. Interessant an dieser Page ist mit Sicherheit die Optik, was aber nicht heißt, daß es an Info's mangelt. Zu empfehlen sind der Con-Kalender und die Bibliothek. Als außergewöhnliches Extra gibt es die Sektion Diplomarbeiten über das Rollen und Simulationsspiel.

<http://www.ast.univie.ac.at/~snake/rollenspiel.html>

Kleine Page mit zwei kurzen allgemeinen Erklärungen zum Thema Rollenspiel und Live-Rollenspiel. Grafik??? Nicht vorhanden ... Die Page kann alleine vom sachlichen Inhalt her überzeugen.

<http://www.wpi.edu/~boprey/shadow.html>

Eine der zahlreichen Seiten über Shadowrun, die man im Netz der unbegrenzten Möglichkeiten finden kann. Ein bißchen was ist auch über AD&D vorhanden. Ansonsten einige Sachen über Shadowrun zum downloaden. Grafik ist in angenehmen Maße vorhanden und keinesfalls überdimensioniert. Besonders beeindruckend das fast perfekte Shadowrun Logo!

<http://nuernberg.netsurf.de/User/shager/roleplay.htm>

Grafisch ist die Seite ein absoluter Nullinger, ansonsten gibt es hier eine ganze Menge Informationen zu diversen Rollenspielen wie z.B. Midgard, Shadowrun usw. Trotzdem werden auch Table-Tops wie Warhammer nicht vernachlässigt.

<http://www.ph-cip.uni-koeln.de/~brandt/dsa.htm>

Einfach und schlicht gestaltete Page über Das Schwarze Auge. Man hat nicht viel verpaßt, wenn man hier nicht mal reingeschaut hat. Gut gemacht ist die Spielebörse, mit der man wirklich was anfangen kann. Außerdem ist eine sehr ausführliche Liste sämtlicher erschienenen Abenteuer vorhanden.

http://www.c-base.org/cthulhu_park/spiele/coc.html

Eine kurze Beschreibung zum Thema Call of Cthulhu. Leider ist kaum etwas auf der Seite an wichtigen Informationen zu Cthulhu zu finden. Es wäre wünschenswert, mehr Seiten über dieses durchaus erstklassige Rollenspiel zu finden.

<http://terek-not.rz.uni-mannheim.de/vervan/files/>

Wer diverse Files über AD&D, Midgard, Das Schwarze Auge und Shadowrun zum downloaden sucht, der ist hier goldrichtig. Ansonsten hat die Page nicht allzuviel zu bieten. Man darf gespannt sein, wie es weitergeht, wenn die Jungs und Mädels, die diese Seite betreuen, erstmal genug Platz zur Verfügung haben.

<http://rphibm1.physik.uni-regensburg.de/~bam04383/tr/art.html>

Grafisch sehr einfach gehaltene Page, die jedoch durch ihren Inhalt überzeugen kann. Diverse Erklärungen zum Thema Rollenspiel, Live-Rollenspiel und einige gute Beispiele machen sogar einem absoluten Anfänger praktisch klar, worauf er sich da eingelassen hat. Weiterhin ist noch eine kleine Liste mit Fachausdrücken vorhanden wie, die in stichpunktartigen Sätzen erklärt werden. (su)

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

Con-Termine

18.08. - 24.08.1997

Mind Sports Olympiad in London. Gespielt werden Abalone, Backgammon, Bridge, Chess und ähnliche Spiele. Eintritt 50 Pfund (ca. 125 DM). Infos bei: David Levy, Tel.: +44-171-485-9146, Fax: +44-171-482-0672, eMail: David@intrsrch.demon.co.uk, URL: <http://www.mindsports.co.uk/>.

30.08. - 31.08.1997

Celtic Con IV in der FHNürtingen, Neckarsteige 6-10, 72622 Nürtingen. Gespielt wird alles rund ums Rollenspiel. Infos bei: Sven Schwarz, Klosterstr. 22, 73765 Neunhausen.

06.09. - 07.09.1997

RatCon II in der Stadthalle Ratingen. Gespielt werden Rollenspiele und LARP, außerdem Demonworld- und Perry Rhodan-Turniere sowie eine Kostümprämierung, Eintritt 20 DM beide Tage oder 12 DM ein Tag. Infos bei: FanPro, Postfach 14 16, 40674 Erkrath, <http://www.fanpro.com>.

06.09. - 07.09.1997

CatCon 5 im Catcafe, Prittowitzstr. 36, 89075 Ulm. Gespielt werden Rollenspiele aller Art sowie ein BattleTech-Turnier. Eintritt 5 DM am Samstag, Sonntag frei. Infos bei: Udo, Tel.: 0731/68978.

06.09. - 07.09.1997

Von Samstag 10h bis Sonntag 20h wird bei "Müctic IV" gespielt (Rollenspiele, Brettspiele, Tabletops, keine Trading Cards). Veranstalter ist der "GFR RV Münsterland", daher ist der Eintritt für "GFR'ler" frei, sonst zahlt man 4 bzw 6 DM für 1 bzw 2 Tage. Spielleiter zahlen auch nichts! Die Veranstaltung findet in Warendorf (HoT, Zwischen den Emsbrücken) statt. Info's unter: Klaus Buchwald, Weimarer Str.2, 33428 Harsewinkel, 05247/4563

08.09. - 14.09.1997

Eine ganze Woche Märchen, Mittelalter und Fantasy versprechen die "3. Tübinger Myra- bzw. Tolkien-Tage". Hier wird sowohl Liverollenspiel, als auch "Papier"-Rollenspiel gespielt (schwerpunktmäßig MERS, etc.), ansonsten wird die Zeit durch Vorträge, Ausstellungen, Medienarbeit, Märchenerzähler, ein bundesweites Setron-Turnier, einen Workshop zum Weltenbau - Tolkien's Welt und die eigene Fantasy-Welt und ein bundesweites Magic-Turnier versüßt. Info's bei: Verein der Freunde Myras e.V., Postfach 2747, 72017 Tübingen, tel.

07071-600629, fax 07071-66793

Achtung: Wer mithelfen oder mitveranstalten möchte, möge sich bitte direkt bei Wolfgang G. Wettach (Im Kloster 17, 72074 Tübingen, Tel. & Fax wie oben, e-mail: wettach@drachenschiede.de) wenden.

10.09. - 14.09.1997

Schweizer Spielmesse. Infos bei: Jörg Bühler, Leimatstr. 32, CH-9000 St. Gallen.

13.09. - 14.09.97

In Ochsenfurt findet die Ochsenfurter Spielmeile statt. Im Rahmen des Altstadtfestes laden eine Menge Großspiele auf der Straße zum Mitmachen ein. Info: Ochsenfurter Spielbaustelle, Winfried Betz, Tel.+Fax: 09331/4829

13.09. - 14.09.97

Auch die Reutlinger Spieletage finden an diesem Datum statt. Die Reutlinger Friedrich-List-Halle bietet auf über 800 qm Spiel- und Ausstellungsfläche die Möglichkeit alles, was mit Spielen zu tun hat, nicht nur anzuschauen, sondern auch mit Gleichgesinnten auszuprobieren. Öffnungszeiten: jeweils 14-19 Uhr. Das Angebot unter anderem: Traditionelle Kinder-, Familien-, Gesellschafts- und Erwachsenenspiele auch aus Klein- und Eigenverlagen; Fantasy-, Science Fiction- und Abenteuerrollenspiele; Ausstellung seltener historischer Spieleraritäten aus mehreren Jahrhunderten; Autoren erläutern ihre Spiele, diskutieren und spielen mit dem Publikum; klassische Brettspiele am Computer, interaktive Spiele im lokalen Netzwerk; Örtliche Vereine bieten Infos über traditionelle Klassiker wie Schach, Bridge, Skat u.a. Am Samstag findet ein großer Spieleflohmarkt statt, am Sonntag winken bei der Monopoly Stadtmeisterschaft und anderen Spieleturnieren attraktive Preise.

Veranstalter: Reutlinger Spielwerkstatt e.V. in Zusammenarbeit mit dem Schul-, Kultur- und Sportamt Reutlingen. Aktuelle Informationen auch im Internet unter: www.bawue.de/~spielws/ oder bei Thomas Gross Tel: 07121/240447, Fax: 07121/240440 eMail: ThomasGross1@swol.de.

27.09. - 28.09.1997

Süddeutsches Spieleautorentreffen. Infos bei: Bayerisches Spiele-Archiv Haar e.V., Brunnerstr. 2a, 85540 Haar.

06.10.97

In Köln-Heimersdorf lädt das Kinder- und Jugendzentrum Magnet zur 6. Heimersdorfer Spielenacht ein. Info unter: Kinder- und Jugendzentrum Magnet, Lebensbaumweg 41,

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Köln-Heimersdorf, Tel.: 0221/799991 oder bei Udo Schmitz, Tel.: 02273/69115.

11.10. - 12.10.1997

Ab 10h öffnet der Merksteiner Rollenspieltag, Herzogenrath seine Pforten für alle diejenigen, die 5 Silberlinge (Mark) abzugeben haben. Weitere Info's unter 02406/969305 bei Andreas Raffetseder.

23.10. - 26.10.97

Spiel '97, Essen

Auf dem Messegelände in Essen hat diese wohl reichlich bekannte Veranstaltung Donnerstags bis Samstags von 10-19h und Sonntags von 10-18h geöffnet. Weitere Info's bei Friedhelm Merz Verlag KG, Postfach 210250, 53157 Bonn, tel. 0228-342273, fax -856312, Internet: <http://www.messe.uni-essen.de/spiel/index.html>

06.11. - 09.11.1997

3. Süddeutsche Spielemesse

08.11.1997

4. Heimersdorfer Spieletag. Infos bei: Udo Schmitz, Tel.: 02273/69115, Fax: 02273/69329.

15.11.1997

Der GFR RV Wuppertal veranstaltet seinen "WuppCon XXI". Die Location ist der Gemeindesaal, Westkoterstr. 183b in Wuppertal-Wichlinghausen. Nicht-Vereinsmitglieder zahlen 5DM. Gespielt wird hier alles erdenkliche. Info bei: ConTakt: Magic World, Andreas Draude, Hofaue 54, 42103 Wuppertal, 0202/455654

19.11. - 20.11.97

Die "9. Kultur- und Spielmarkt Rhein-Main" werden von der Kath. Fachstelle für Gestaltung (Tel.: 0611/598444 Mo-Fr, 13-17 Uhr) veranstaltet. Der Ort der Veranstaltung ist Wiesbaden-Naurod.

Kleine Programmübersicht: U.a. neue Spiele und Workshops, kulturelle Vielfalt zum Ansehen, Ausprobieren und Mitmachen.

19.11. - 23.11.97

Der "Spiele-Treff im Sauerland", ein von einem Hotel seit mehr als 10 Jahren veranstaltetes Spielertreffen. Die Apartments sind knapp, denn wer einmal dort war, kommt wieder. Das Hotel hat ein eigenes Kontingent von über 300 Spielen. Viele Gäste bringen jedoch auch ihre eigenen Spiele mit. Auch Spieleautoren und Kleinverlage sind als Gäste dabei. Das Wochenende vom 21.-23.11.1997 kostet im Doppelappartement pro Person 199 DM (Vollpension), die längere Zeit vom 19.-23.11. 339 DM (Do + Fr: Halbpension).

Da zahlreiche Spieler mittlerweile eine ganze Woche im Hotel verbringen, gibts preiswerte Verlängerungstage für 70 DM pro Person (Halbpension). Als Ansprechpartner steht der Redakteur des Spielplatzes zur Verfügung. Weitere Infos gibts direkt beim Fewotel Sauerland-Treff, Am Schnepfelnberg, 34508 Willingen-Usseln, Tel.: 05632 / 310, Fax: 05632 / 31413.

Live-Rollenspiel

12.08. - 17.08.1997

Die Schatzkammer veranstaltet zu diesem Termin "Vinland II - Das Geheimnis von Hartenfels". Das ganze wird auf Burg Ludwigstein stattfinden und 365 DM incl Festmahl kosten. Weitere Info's gibts bei: Die Schatzkammer, Kowallekstr. 2, 50677 Köln, 0221/883776

15.08. - 17.08.1997

Bei Tönisvorst findet VöLarp VII statt. Spieler bezahlen 100 DM, NSC's 80 DM. Info unter: Klaus Kellewald, Raedtstr. 7, 47918 Tönisvorst, Tel.: 02156/80248, e-mail: Klaus.Kellewald@t-online.de

20.08. - 24.08.1997

Der Verein "Bohemia Rollenspielclub" veranstaltet in der Nähe von Offenburg / Schwarzwald "Bohemia IV". Kosten für Spieler 95 DM, nur für's Wochenende 65DM, für Plot-NSC's 60 DM und für Springer 70 DM. (Alle Preise incl. kalter Vollverpflegung) Info bei: Bohemia Rollenspielclub, Kniebisstr. 28, 76307 Karlsbad, Tel: 07202/941661

22.08. - 24.08.1997

Ca 20km nördlich von Braunschweig wird der Zeltcon "Swarinwik - Thorshammer" veranstaltet. Die Kosten für Spieler betragen 105 DM. Info's bei: Klaus Köhler, Siegener Weg 6, 28199 Bremen, Tel: 0421 / 5159221 oder 0171 / 265824

22.08. - 24.08.1997

Auf Burg Murach bei Amberg (Bay.) findet "Galhron - Turm der Wacht" statt. Spieler bezahlen 80 DM, Nsc's 50 DM und Orcs 80 DM bzw 100 DM mit Vollverpflegung. Info: Jürgen "Wolfrik Malkevies" Müller, Tel.: 0911-636002, e-mail: Malkevies@aol.com WWW: http://www.fen.baynet.de/~na1481/g_con1.html oder Michael Grunow, bei Vogt, Gibitzenhofstr. 157, 90443 Nürnberg Tel.: 0911-421961 Info Mindestalter ist 18 Jahre, Anmeldeschluß ist der 15.07.97

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

22.08. - 24.08.1997

"Kirson II - L'anniversaire de Robert" öffnet die Tore von Schloß Zeilitzheim. Der Verein VLAD e.V. Info Robert de Leoumie lädt zu seinem Geburtstag ein. Alles weitere unter: Carsten Thurau, Am Weinberg 13, 32756 Detmold, Tel.: 05231/34042, e-mail: ctproud@uni-paderborn.de

24.08. - 30.08.1997

Auf Burg Ludwigstein bei Kassel findet "LARHGO 8" statt. Die Kosten betragen 255 DM, der Tagessatz 40 DM. Info's unter: Stefan Kampe, Bismarkstr. 108, 28203 Bremen, faroul@beyond.hb.north.de

29.08. - 31.08.1997

"NOC CON 7 - Der Ruf der Elfen" findet in Krukenburg bei Helmarshausen statt. Kosten: Spieler 50 DM, NSC 20 DM, SL 0 DM. Gespielt wird nach Silbermond-Regeln. Außerdem ist es ein Selbstverpflegungs-Larp. Kontakt: Magnus Magnus, Tel.: 05572/921063 (Mo.-Fr. 19-22 Uhr) Fido: 2:2437/209.18

29.08. - 31.08.1997

Unter Anton Balluff, e-mail: Balluff@Zeiss.de WWW: <http://www.uni-stuttgart.de/larp/Bibliotheca> gibt es alle weiteren Info's zu "Helicon 5". Das Ganze soll in Karlishof bei Nördlingen stattfinden. Die Kosten staffeln sich wie folgt: Zelt + Selbstverpflegung: 50 DM Haus + Selbstverpflegung: 70 DM Haus + Frühstück: 78 DM

29.08. - 31.08.1997

Die Fantasy Kelten kommen bei den Novo Caledonian Games im Westerwald auf ihre Kosten. Spieler: 85DM, NSC 70DM, Diese Veranstaltung findet in Zelten statt. Incl. Vollverpflegung. Kontakt zu Andrea Jahn, Preussenring 101, 47798 Krefeld, Tel.: 02151-800639 bekommt man per e-mail: 106475.515@compuserve.com

29.08. - 31.08.1997

Der eingetragene Verein JM-Freizeitclub Wolfratshausen veranstaltet an diesen Tagen die ZeltCon mit dem klingendem Namen "das Hochland von Aquilon" im Hochlandlager Königsdorf (bei 82538 Geretsried). Verhungern wird keiner. Zugelassen sind 40 bis 50 Spieler (100DM) und 20 NSCs (90DM), wobei es bei selbst mitgebrachtem Zelt 10DM Rabatt gibt. An That's live angelehnt. Mindstalter ist 16 Jahre. Willi Baudrexel, Rübzahlstr. 7, 82538 Geretsried, e-mail: fennis.baudrexel@t-online.de.

30.08.1997

Das Finale des Liether LARP soll nach Angaben von André Schoening, Elmshornerstr. 7, 25358 Horst, Tel.: 04126-501 und Ingo Wesenberg (E-Mail: i.wesenberg@elmshorn.netsurf.de) im Elmshorner Park

(25km NWlich von HH) stattfinden. Bei schlechtem Wetter wird diese Con wahrscheinlich verlegt. Beginn: 9h. Die zugehörige WWW-Seite ist: <http://elmshorn.netsurf.de/~i.wesenberg/larp.html>. Spieler: 15DM, NSC 10DM. Regeln Alive.

05.09. - 07.09.1997

Am Zeltplatz Ringelsmühle gehts an diesen Tagen hoch her, denn dort ist dann die Dunkelstein 2, eine ZeltCon mit Selbstverpflegung, zu finden. Preis ist allerdings 70DM. Andreas Knitsch, Moltkestr. 28, 72762 Reutlingen, Tel.: 07121/25686. Anmeldeschluß ist der 31.08.97

05.09. - 07.09.1997

Im Ambiente der Burg Bilstein erstrahlt die Roselair Con in vollem Glanz. Monika Hahn, Wientapperweg 22, 22589 Hamburg, Tel.: 040-875415

05.09. - 07.09.1997

Twilight auf Burg Bilstein bei Olpe. Veranstaltet von "Der Zirkel e.V." Alles weitere bei Mercedes Buyala, Weißenburgstr. 40, 53175 Bonn, Tel: 0228/313584 oder 02294/1507, Fax: 02294/6122

07.09. - 09.09.1997

Auf Burg Bilstein findet heuer "Roselair" statt. Alles Weitere bei: Monika Hahn, Wientapperweg 22, 22589 Hamburg, Tel. 040-875415

08.09. - 14.09.1997

Eine ganze Woche LARP und Märchen-Mittelalter-Fantasy versprechen die 3. Tübinger MYRA-Tage. Es werden Vereine gesucht, die mit ihren eigenen Sub-Plots das LARP mitgestalten. Verein der Freunde Myras e.V.: Wolfgang G. Wettach, Im Kloster 17, 72074 Bebenhausen, Tel. 07071-600629 e-mail: wettach@uni-tuebingen.de

12.09. - 14.09.1997

Wiederum Burg Bilstein; Diesmal findet dort "Twilight" statt. Als kleiner Vorgeschmack soll dieser kleine Text dienen: "Wenn Licht und Schatten verschwimmen, werden die Seelen der Gequälten frei, und Traum und Wirklichkeit verschmelzen miteinander. Hilflos schwebt dann der Geist des Menschen im Zwielflicht..." Gespielt wird nach DragonSys, andere Systeme können angepaßt werden. Es gibt einen "zwielfichtigen" Fantasy-Plot mit düsteren Elementen, keine "Touri-Dämonen", keine Doppelbesetzung von NSCs, dafür aber vor dem Con Hintergrundinformationen, Händler, Barden, eine Taverne, ein Verlies, Bibliothek und Tempel, eine Festhalle, weitere Ambiente-Räume und etliche Spezialeffekte. Anmeldeschluß ist der 16. Juni. Kosten: SCs 149 DM incl. Übernachtung, Vollverpflegung und FestmahlConTakt: Der

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Zirkel e.V., c/o Mercedes Buyala, Weissenburgstr. 40, 53175 Bonn, tel. 0228-313584, fax 02294-6122, e-mail: der_zirkel@wad.org, Internet: http://www.wad.org/der_zirkel/

12.09. - 14.09.1997

Die Fortführung der Dungeon Con (=Dungeon II) wird von den Dungeonmastern veranstalt (Dungeon Keeper läßt grüßen). Ambiente dazu ist Burg Hahnstein. Peter Ortl, Rathenowerstr. 27, 10559 Berlin, Tel./Fax: 030/3959385, e-mail: dm@berlin.snafu.de. WWW: <http://www.inx.de/~dm>.

30.10. - 02.11.1997

Burg Steineck bei Stuttgart beherbergt für diese Tage "Steineck IX". Es soll ein "Kleines, familiäres Treffen für ca. 40 SpielerInnen" werden. Der Kostenpunkt beträgt ca 100 DM. Kontakt: Badische Schwertspieler, c/o Norbert Baruth, Ludwig-Marum-Str. 44, 76185 Karlsruhe, tel. 0721-551622, fax 0721-553671 100670.2745@compuserve.com, Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/frank_voigt/

30.08. - 31.08.

Auf dem „Ritterturnier der Tjoster“ in Ludwigshafen bei Mannheim, Ebertpark wird ein Ritterturnier internationaler Stunt- und Rittergruppen und eine sarazenische Reitershow geboten. Info's bei:

Mittelalterliche Veranstaltungen, Gisbert Hiller, Tel.:(02508)9571, FAX:(02508)9618

30.08. - 31.08.

In Würzburg findet eine würzige Bürgermahlzeit auf der alten Mainbrücke statt. Info's bei: Struppis Spiele, Frau Kremer, Tel.:(0931) 451948, FAX:(0931)451551

30.08. - 31.08

Der Tunierherold Michael Cornely ruft die Ritter der Burg Satzvey zum Kampf. (Euskirchen bei Köln)

05.09. - 07.09.

Der Hirschhorner Handelskontor veranstaltet in 01097 Plauen einen Mittelaltermarkt zum Tag der Sachsen.

06.09. - 07.09.

Der Tunierherold Michael Cornely ruft die Ritter der Burg Satzvey zum Kampf. (Euskirchen bei Köln)

06.09. - 07.09.

Auf dem „Ritterturnier der Tjoster“ in Neunkirchen im Saarland, Erholungsgebiet Wagwiesenthal

wird ein Ritterturnier internationaler Stunt- und Rittergruppen und eine sarazenische Reitershow geboten. Info's bei:

Mittelalterliche Veranstaltungen, Gisbert Hiller, Tel.:(02508)9571, FAX:(02508)9618

11.09. - 14.09.

Traditionshandwerk und allerley mittelalterlicher Pöbel und Adel sind auf dem Markt zu Gelsenkirchen-Buer zu Ehren der Stadt vertreten.

13.09. - 14.09.

Der Tunierherold Michael Cornely ruft die Ritter der Burg Satzvey zum Kampf. (Euskirchen bei Köln)

20.09. - 21.09.

Der Hirschhorner Handelskontor veranstaltet in 63150 Heusenstamm einen Mittelaltermarkt mit Ritterkämpfen..

27.09. - 28.09. & 03.10. - 05.10.

Der Förderkreis der Burg Ronneburg veranstaltet seine alljährlichen historischen Burgfestspiele. Markt und Programm finden jeweils von 11-17h statt.

Mittelalterliche Märkte

14.08. - 17.08.

Im Burggraben Nürnberg finden die „Tucherspiele“ statt. Für die Organisation des Mittelaltermarktes und Ritterturnieres ist Struppis Spiele, Frau Kremer, Tel.:(0931) 451948, FAX:(0931)451551 zuständig.

16.08. - 17.08.

Auf dem „Ritterturnier der Tjoster“ in Telgte bei Münster, Planwiese Telgte wird ein Ritterturnier internationaler Stunt- und Rittergruppen und eine sarazenische Reitershow geboten. Info's bei:

Mittelalterliche Veranstaltungen, Gisbert Hiller, Tel.:(02508)9571, FAX:(02508)9618

23.08. - 24.08.

Auf Burg Ronneburg bei Büdingen wird „Mittelalterliches Leben auf der Burg“ gezeigt. Info's bei:

Miles de Lichtenberg, Michael Hiebinger, Tel. + FAX:(06196)82909

23.08. - 24.08.

Auf dem Mittelaltermarkt und dem Tunier in Hofheim am Taunus des Veranstalters Nobilitas e.V. findet ein höfisches Tunier statt. Kontakt: Nobilitas e.V., Tel.:(06192)1359, FAX:(06192)22792

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

03.10. - 05.10.

In 04860 Torgau veranstaltet der HHK im Rahmen des Altstadtfestes ein Mittelalterliches Fest mit Ritterkämpfen.

25.10. - 26.10.

Auf Burg Ronneburg bei Büdingen wird „Mittelalterliches Leben auf der Burg“ gezeigt. Info's bei:

Miles de Lichtenberg, Michael Hiebinger, Tel. + FAX:(06196)82909

Kontakte:

Hirschhorner Handels- & Kultur-Kontor

Postfach 1143, 69430 Hirschhorn

Tel.: (06272) 6927, FAX: (06272) 3042

Förderkreis Burg Ronneburg e.V.

Burg Ronneburg

63549 Ronneburg

Tel.: (06048) 950904 Herr Schwandt

(06048) 950905 Herr Kaiser

Fax: (06048) 950906

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

Castelbring 101

61130 Nidderau

oder an die Anschrift der Redaktion

(steht im Impressum, S. 2)

[Anzeige]



Der Händler aus dem hohen Norden

Thorfinn Njal & *Zea* (0172/9133704)

KANIN
bis
BAER

HOZSTUECKE
UND
TISCHE

FEUERSTEIN
UND
FEUERSHOW



Musik im LARP:

Das Charakter-Fallera (5)

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

Dem Kanzler bei Hofe ist schlecht, fallera
der Dolch in seinem Rücken, der war echt, fallera
er kriecht auf allen vieren
und kann nicht mehr regieren.

Dem Kanzler bei Hofe ist schlecht, fallera.

Die Garde des Königs ist high, fallera
in ihrer Pfeife war wohl allerlei, fallera
es tat ihren Geist wohl dämpfen,
sie können nicht mehr kämpfen.
Die Garde des Königs ist high, fallera.

Die Inquisition hat Kongreß, fallera
der Großinquisitor stiftet Streit, fallera
er möchte viel lieber saufen,
statt Scheiterhaufen schaufeln.
Die Inquisition hat Kongreß, fallera.

Dem Hofnarren, dem ist nicht gut, fallera
denn der Bruder des Barons, der hat heut' Wut, fallera
wegen den Gesängen,
möchte er ihn hängen.
Dem Hofnarren, dem ist nicht gut, fallera.

Auf seinem Schiff der Pirat, fallera
er grölt und säuft und prügelt seinen Maat, fallera
er ist auf Grund gelaufen,
das kommt vom vielen saufen.
Auf seinem Schiff der Pirat, fallera.

Der Charakter, er kann kaum noch gehen, fallera
habt ihr denn sein vieles Zeug gesehen, fallera
er trägt fünfundzwanzig Waffen
auf dem Rücken noch drei Affen.
Der Charakter, er kann kaum noch gehen, 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
Kammer 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

Rhönstr. 119
60385 Frankfurt
Tel.: 069/944 14 867

Spielerei

Arnsburger Str. 62
60385 Frankfurt

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

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.

Redaktion **Unicornus**

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 30,- 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

[Anzeige]

vinum et gaudium

Beerenwine und andere Ding



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 altertümlischen Apothekerflaschen dargeboten.

Nachbestell-Service



Unicornus
Ausgabe 5
Oktober - Dezember 1995
DM 5,00

*Das Magazin über historisch Backgrounds
und allerlei Spielereien*

Termine von
mittelalterlichen
Märkten,
Kathenspiel- und
Ritterturnierfesten



Unicornus
ISSN 1430-8185
Ausgabe 8 (Juli - September) 1996
DM 5,00

*Das Magazin über historisch Backgrounds
und allerlei Spielereien*

Termine von
mittelalterlichen
Märkten,
Kathenspiel- und
Ritterturnierfesten



Unicornus
Ausgabe 6
Januar - März 1996
DM 5,00

*Das Magazin über historisch Backgrounds
und allerlei Spielereien*

Termine von
mittelalterlichen
Märkten,
Kathenspiel- und
Ritterturnierfesten



Unicornus
ISSN 1430-8185
Ausgabe 9 (Oktober - Dezember) 1996
DM 5,00

*Das Magazin über historisch Backgrounds
und allerlei Spielereien*

Veranstaltungstips und
Termine für
Cons, LARPs, und
Mittelalterliche Märkte



Unicornus
ISSN 0000-0000
Ausgabe 7 (April - Juni) 1996
DM 5,00

*Das Magazin über historisch Backgrounds
und allerlei Spielereien*

Termine von
mittelalterlichen
Märkten,
Kathenspiel- und
Ritterturnierfesten,
Museumserwartungen,
Museumserwartungen
mit
Nähtischen
von der
Mittelalter-
zeit
Spiel- und
Turnier-
veranstaltungen
von den
Mitteln
des
Mittelalter
des
Mittelalter
des
Mittelalter



EDITION e.V.

Eine Publikation des EDITION e.V.
Verlag für Historie und mittelalterliche Ambiance
Verlag für Simulationen, Gesellschafts- und Rollenspiel



Unicornus
ISSN 1430-8185
Ausgabe 10 (Januar - März) 1997
DM 5,00

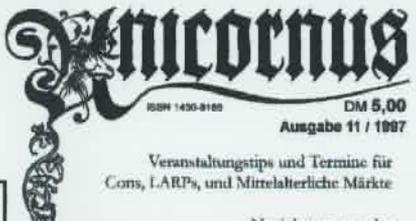
*Das Magazin über historisch Backgrounds
und allerlei Spielereien*

Veranstaltungstips und Termine für
Cons, LARPs, und Mittelalterliche Märkte



Spielertests und Geschichten
Zubehörtips und Kontaktadressen

Historischer und allerlei phantastisch Fantasy



Unicornus
ISSN 1430-8185
Ausgabe 11 / 1997
DM 5,00

*Das Magazin über historisch Backgrounds
und allerlei Spielereien*

Veranstaltungstips und Termine für
Cons, LARPs, und Mittelalterliche Märkte



Neugigkeiten aus der
Spielezscene
Spielertests und
Geschichten
Universal-Abenteuer
für alle Rollenspiele
Zubehörtips und
Kontaktadressen
Anleitung zum Bau von Pulverwaffen
Quellenartikel, Lieder, Anzeigen
und vieles mehr
Historischer und allerlei phantastisch Fantasy

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 **Vorkasse** 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	
	Unicornus Ausgabe 11	6,00 DM	
	Portopauschale		3,00 DM
	Summe		



In der nächsten Ausgabe...

Spielevorstellungen und Rezensionen
alter und neuer
Brett- und Rollenspiele

Universalabenteuer und Tips
für alle Rollenspielsysteme

Erweiterungen und -ergänzungen für
Live-Rollenspiele: Der Schwertbaukurs (3)

und natürlich
Termine...

**Die nächste
Ausgabe
erscheint
am
09.09.1997**

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 - „Bettler mit Würfeln“, aus: Medieval Life Illustrations, Dover, 1996.
Feder, Seite 3 - aus: Banners, Ribbons & Scrolls, Dover, 1983.
„die historics“, Seite 3 - „Schwefel“, Piper, 1993 (© by Carpe Diem Verlag Markus Rupprecht).
Einhorn Comic, Seiten 8, 22, 24, 30 und 35 - Piper, 1997 (© by EINHORN e.V.).
Stadtbrand, Seite 15 und Flußfahrt, Seite 17 - aus: Medieval Life Illustrations, Dover, 1996.
Gargoyles, Seiten 20 und 21 - aus: Gargoyles and other Medieval Creatures Iron-on Transfers, Charlene Traboz, Dover, 1996.
Einhorn, Seite 36 und in den Vereinsinternia - Heidi Koch, 1988 (© by EINHORN e.V.).
Zauberer und Würfel, Vereinsinternia Seite 1 - Katja Braasch, 1993 (mit freundlicher Genehmigung von Rumi's Magic, Haman)

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.