

unicornus

ISSN 1430-8185

DM 5,00

Ausgabe 12 / 1997

Zwischen Mystik und Wirklichkeit

Vampire

exklusiver Vorabtest

Ultima Online

Universal-Abenteuer

Jäger der Jagenden

Quellenhintergrund

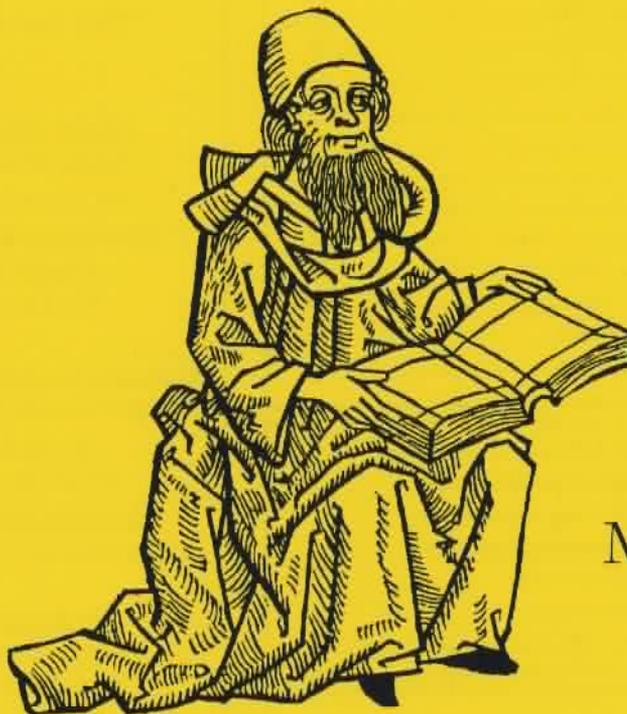
Münzen im Mittelalter

Bauanleitung

Schilde für das Live-Rollenspiel

sowie Termine von
Cons, LARPs und Mittelaltermärkten

Historisches und allerley phantastisch' Spielerey



... aus dem Inhalt

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Editorial / Comic	3
NewsHorn	4
.....	5
.....	6
.....	7
Veranstaltungshorn	8
.....	9
Spielhorn	10
.....	11
Abenteuerhorn	12
.....	13
.....	14
Meinungshorn	15
Quellenhorn: <i>Münzen im Mittelalter</i>	16
.....	17
Quellenhorn: <i>Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Vampire</i>	18
.....	19
.....	20
.....	21
Bastelhorn: <i>Wie erschlage ich mit einer Isomatte einen Ork? (3)</i>	22
.....	23
Kinohorn: <i>Men in Black</i>	24
Eventhorn: <i>Große Terminübersicht und Ausblick auf 1998</i>	25
.....	26
.....	27
.....	28
.....	29
Musikhorn: <i>Das Charakter-Fallera (6)</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
Diana Bambey - 106142.3023@compuserve.com
André Weckeiser - A.Weckeiser@bigfoot.de
Kai Barthel - KaiBarthel@msn.com

Homepages: <http://einhorn.base.org> bzw. <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 aufkommende Unstimmigkeiten aufgrund der Inhalte der Beiträge kann seitens der Redaktion oder des Vorstands des EINHORN e.V. keine Haftung übernommen werden. Eine Verwendung von geschützten Warenzeichen in den Artikeln stellt keine Verletzung des Schutzes dar.

Impressum

Herausgeber :

EINHORN e.V.

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

Chefredakteur :

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

André Weckeiser (aw)

Redaktion :

Sebastian Bös (sb)

Kai Barthel (kb)

Diana Bambey (db)

weitere Mitarbeiter

dieser Ausgabe :

Wolfram Troeder (wt)

Andreas Quitt (aq)

Andreas Petter (ap)

Wilfried Kercher (wk)

Tino Deyhle (td)

Layout und Satz :

André Weckeiser

mit Epistula-Satz

Anzeigenverkauf und

verwaltung :

Kai Barthel

Druck und Gesamtherstellung :

Stöckel Fotosatz, Bruchköbel

Vertrieb :

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise :

Quartalweise (¼jährlich)

Redaktion :

c/o André Weckeiser

Südring 1

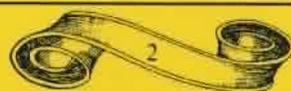
63477 Maintal-Dörnigheim

Tel./Fax: (06181) 49 39 93

Preise :

5,00 DM,

für Vereinsmitglieder des
EINHORN e.V. kostenlos



Editorial



Vollmundig haben wir uns in der letzten Ausgabe gelobt. Wie lange das her ist? Etwa vier Monate! Oder fünf? Ich weiß es nicht und ich weiß auch nicht, wo mir der Kopf steht, aber es kam wie es kommen mußte. Diese Unicornus kommt mit der größten Verspätung seit Bestehen der Zeitung. Gründe gab es viele dafür. Redaktionsmitglieder stiegen aus oder hatten aufgrund beruflicher Zwänge keine Zeit, neue und uneingearbeitete Mitarbeiter kamen dazu und konnten irgendwie doch nicht helfen, die Redaktion zog (mit mir) um und lag im Chaos, eine neue Druckerei mußte gesucht werden und ganz nebenbei gaben Redaktions-PC und Aushilfs-PC nacheinander so den Geist auf, daß die Ausgabe dreimal komplett neu erstellt werden mußte (wg. Datenverlust). Ob mir das ganze noch Spaß macht? Naja, ähm, hm ... Gut. Sehen wir nach vorne! Diese Verspätung muß natürlich wieder aufgeholt werden. In diesem Augenblick, liebe Leser, wo ich das hier schreibe (Dauerleser wissen: kurz vor Fertigstellung der Ausgabe) wird bereits die nächste Ausgabe erstellt. Wir sind zuversichtlich, diese im Januar ausliefern zu können, da die meisten Probleme endlich beseitigt wurden. Auch die Qualität wird sich weiter verbessern, da wir nun in höherer Auflösung drucken können und auch Fotos nichts mehr im Wege steht. Auch sind weitere Einhorn-Illustrationen dazu gekommen und einige freie Mitarbeiter haben die Hand gehoben und schreiben bereits fleißig Artikel.

Ein besonderer Dank gilt natürlich allen Abonnenten, die uns weiter die Treue halten, obwohl wir fast am Ende waren! Viele eurer Zuschriften (vor allem die eMails) haben uns wirklich aufgebaut! Wahrscheinlich hätten wir ohne eure Ermutigungen längst das Handtuch geworfen, doch scheint es noch treue Spieler da draußen zu geben, die ein Interesse an kleinen Spielmagazinen haben, ohne gleich fette Hauszeitschriften kaufen zu müssen. Weiter so!

Auch unsere Anzeigenkunden haben uns trotz Krise gut unterstützt. Dies wird natürlich mit weiter dauerhaft niedrigen Anzeigenpreisen belohnt werden!

Hoffen wir nun auf bessere Zeiten für die Spieleszene, unsere Unicornus und uns alle.

Ein frohes Weihnachtsfest und 'n guten Rutsch wünscht
die gesamte Redaktion.

Euer

André

Die historics



... UND NOCH BEVOR DIESER TOURI LUFT HOLEN KONNTE,
HING SEIN KOPF MIT SEINEN ZOTTELHAAREN AN MEINEM GÜRTEL ...





News Horn

Wieder gibt es viel brandneues, neues und vielleicht nicht mehr ganz so neues auf dem Spielmarkt, das hier seinen Platz findet. Nicht immer ist uns ganz klar, ob die Informationen auch hundertprozentig stimmen, die eine oder andere nicht ganz richtige Meldung möge man uns nachsehen.

POSTER FÜR "MAGUS - DIE ERLEUCHTUNG"

Die Erleuchtung sollen wir bekommen bei Feder & Schwert, sie bringen ein Riesenposter "Magus - Die Erleuchtung" für das im Oktober erscheinende Rollenspiel heraus. Das ganze mit goldgeprägten Lettern. Preis: 15 DM.

GURPS

Auch für Gurps gibt es mit "Der Medusa-Virus" etwas neues. Großstadtdschungel und Cyberspace in Aufruhr - ein Virus bringt Verheerung.

WARZONE

"Warzone: Beasts of War" ist das zweite Kompendium mit 60 Seiten mit Regeln für Fahrzeuge im Kampf, Listen und Beschreibungen aller bisherigen Fahrzeuge.

KULT

Die zweite Ausgabe des Dark-SF-Horror-Multiversum-Rollenspiels "Kult 2nd Edition" gibt es diesen Monat neu mit 260 Seiten.

DICEMASTER

"Dicemaster: Doom Cubes" ist eine Erweiterung für das Collectible Dice Game, sie enthält 8 neue Würfel + Plastikeinlage, 1 Rare, 3 Uncommon und 4 Common.

RIFS

Neu von Palladium ist "Rifs Worldbook 15: Spirits West" und "Rifs Sourcebook 4: Coalition Navy", das letzte liefert Infos über Kriegsschiffe, Militärbasen, Offiziere und ihr Einflußgebiet.

BATTLETECH

Von Fasa kommt diesen Monat "BattleTech Field Manual: Mercenaries", der Nachfolger des "Mercenaries Handbooks", dem Band über das Söldnerleben im 31. Jahrhundert. Und "Grave Covenant", der zweite Band aus der Twilight of the

Clans Trilogie von Michael A. Stackpole.

Das "Hardware Handbuch: 3058" erhält Illustrationen, Beschreibungen und Spieldaten sowohl für die altbewährten Einheiten als auch für neue BattleMechs. Preis: 42 DM.

GAMES-IN VERLAG

Nach dem großen Erfolg der Fallenbücher vom Games-In, München, gibt es jetzt "Grimmzahn's Fallen 111". Neue Ideen mit hervorragenden Grafiken.

URSUPPE VON DORIS & FRANK

Doris & Frank werden in Essen als neues "großes" Spiel ihre Ursuppe präsentieren. Mehr darüber gibt's auf der Homepage des Verlags unter »<http://www.am.uni-erlangen.de/~nestel>«. Dort kann auch die zweite Neuheit, Pico 2, mittels Java-Applet gespielt werden, ein Spiel, das entstand, weil die beiden auf den Druckbögen der Spielkarten noch etwas Platz hatten und den sinnvoll nutzen wollten.

SPIEL 97

Abacus wird auf den Internationalen Spieltagen in Essen sein neues Spiel Kismet zeigen.

NEUES VON KOSMOS

Die ersten Informationen über die neuen Kosmos-Spiele liegen vor. Halunken & Spelunken ist ein neuer Titel von Alex Randolph; Caesar & Kleopatra wird in der kleinen Kosmos-Schachtel angeboten und kann von zwei Personen gespielt werden (über den Autor schweigt sich der Verlag noch aus); Städte & Ritter schließlich ist ein Entwurf von Klaus Teuber zur Verflechtung der Erlebniswelten aus Siedler-Brett- und -Kartenspiel.

NEUE SPIELE VON DB

db-Spiele werden in Essen zwei Neuheiten präsentieren. Bereits fertiggestellt ist Texas, ein Legespiel für 2 oder 4 Rancher und Farmer, bei dem es dar-



um geht, die größten zusammenhängenden Weidengründe für die eigene Partei zu gewinnen. Ganz neu ist Iron Horse. Dabei geht's natürlich um Eisenbahnen. Jeder Spieler repräsentiert eine Eisenbahngesellschaft und versucht, durch den Bau möglichst langer Strecken möglichst viele Passagiere aufzusammeln und dadurch Punkte zu erhalten.

BOHNNANZA AUF DEM WEG ZUM SAMMELKARTENSPIEL?

Amigo bringt in Essen neue Bohnensorten für Uwe Rosenbergs Kartenspiel Bohnanza auf den Markt. Unter dem Titel "Erweiterungsset für Feinschmecker" werden rund 50 neue Karten zu einem Preis unter 5 DM zu haben sein. Neu im Sortiment sind Weinbrandbohnen, Kaffeebohnen und Kakaobohnen. Vermutlich werden im Verlag schon jetzt eifrig die Ratgeber für den Kleingärtner auf der Suche nach weiteren Bohnensorten durchstöbert.

DEUTSCHER SPIELE PREIS 1997

Der Deutsche Spiele Preis wird jährlich ermittelt und verliehen

- aufgrund einer Leserumfrage der ältesten deutschen Fachzeitschrift für Spiele, der in Bonn erscheinenden "Die Pöppel-Revue",
- aufgrund von Einzelvoten der wichtigsten deutschen, österreichischen und schweizer Spielberatungsstellen und Spielkreise,
- aufgrund von Einzelvoten der führenden Spielefachhändler und
- aufgrund von Einzelvoten von Spielekritikern und Experten.

Gewinner des Hauptpreises und Träger des Deutschen Spiele Preises 1997 ist das Spiel "Löwenherz" von Klaus Teuber (erschienen bei Goldsieber).

Die weiteren Plätze der TopTen-Liste nennt folgende Titel:

2. Die Siedler von Catan - Das Kartenspiel von Klaus Teuber (Kosmos)
3. Showmanager von Dirk Henn (Queen-Games)
4. Mississippi Queen von Werner Hodel (Goldsieber)
5. Bohnanza von Uwe Rosenberg (Amigo)
6. Serenissima von Dominique Ehrhard und Duccio Vitale (Eurogames)
7. Der zerstreute Pharao von Gunter Baars

(Ravensburger)

8. Expedition von Wolfgang Kramer (Queen-Games)
9. Beim Zeus von Klaus Palesch (Kosmos)
10. Manitou von Günter Burkhardt (Goldsieber)

Die weiteren Preisträger beim Deutschen Spiele Preis:

Gewinner des Deutschen Kinderspiele Preises 1997: Die Ritter von der Haselnuß von Klaus Teuber (Goldsieber)

Gewinner des Deutschen Spiele Preises für das Spiel mit der vorbildlichen Regel und damit Träger der Goldenen Feder 1997 (Wanderpreis der Stadt Essen):

Mississippi Queen von Werner Hodel (Goldsieber) Sonderpreis zum Deutschen Spiele Preis 1997 für herausragende Leistungen im Spielebereich (damit wird die Leistung des Verlages gewürdigt, das Angebot für anspruchsvolle Erwachsenenspiele um eine neue Facette erweitert und der Eröffnung eines neuen Segments in der deutschen Spielereislandschaft geschaffen zu haben):

Think (Ravensburger)

SPIEL DES JAHRES 1997 IN DK: EL GRANDE

El Grande, das deutsche Spiel des Jahres 1996, ist soeben in Dänemark zum "Spiel des Jahres 1997" in der Kategorie Erwachsenenspiele gewählt worden. Jørgen Hastrup, der Geschäftsführer des dänischen Vertriebspartners des Hans im Glück-Verlags rechnet als Folge dieser Auszeichnung mit einer Verdoppelung der Verkaufszahlen. Für alle Fälle werden ab September auch Werbespots im dänischen Fernsehen gezeigt werden.

Der dänische Wahlmodus unterscheidet sich grundsätzlich vom deutschen Kritikerpreis. Die dänische Jury besteht aus Repräsentanten der vier größten Spielwarenhändler. Insgesamt werden pro Spiel zehn Kriterien berücksichtigt, wobei El Grande von der Hälfte der Juroren die optimale Punktzahl erhalten hat.

PP&P

Neues aus der Welt der Plüschis: "Plüsch, Power & Plunder" zieht um in den Games-In-Verlag, Karlstraße 43, 80333 München. Alle Produkte erhält man

ab sofort bei diesem Händler oder beim Händler vor Ort.

DSA

Den Vertrieb aller DSA-Produkte hat Fanpro übernommen. Alle neuen und alten Produkte können die Händler ab sofort dort beziehen. Und schon gibt es die ersten Neuerscheinungen: "Wind über Weiden", ein Soloabenteuer für Helden der Stufe 1-3. "Spur der Vergangenheit", ein Gruppenabenteuer für Stufe 4-8, in dem Helden in diverse Intrigen verwickelt werden.

NEU BEI HEYNE

Der Heyne Verlag bringt zwei neue Romane heraus, "Das Luzifer Deck" und "Die Boroninsel", ein Shadowrun- und ein DSA-Roman. "Helden Band 2" ist der zweite Teil des Helden Comics, Preis 4,90 DM.

NEUES FÜR BLUTSAUGER UND PELZTRÄGER

Feder & Schwert hat diesen Monat drei Neuerscheinungen veröffentlicht: "Tremere", ein Quellenbuch der Vampire des Camarilla-Clans, "Assamiten" berichtet über einen der geheimnisvollsten Vampireclans und als letztes das "Stammesbuch: Fianna", das erste Quellenbuch für Werewolf.

NOCH MAL FASA

Und da war da noch von Fasa: "Exodus Road", BattleTech-Roman von Blaine Lee Pardoe und der erste Teil der "Twilight of the Clans"-Trilogie, "Target: UCAS", eine Mischung aus Kampagnenband und Quellenbuch für Shadowrun.

WHITE WOLF

White Wolf bringt diesen Monat "Liege, Lord & Lackey", ein Quellenbuch für The Dark Ages über die Verbündeten und Freunde der Kainskinder, "Laws of the Wild", die vollständig überarbeitete Neufassung des Werewolf-Live-Rollenspiels und "To Sift through Bitter Ashes", einen Vampire Roman, heraus.

NEUES VON PEGASUS

Pegasus Press bringt drei neue Produkte heraus. Für Gurps "Wiedergeburt" und "Der Medusa Virus",

sowie für Midgard "Mord & Hexerei".

GURPS VAMPIRE HARDCOVER

Für alle Sammler unter den Spielern gibt es jetzt auch das zahlenmäßig limitierte (mit schwarzem Rand) Hardcoverbuch. Wie das Softcover, auch für Nicht-GURPS-Spieler zu empfehlen, da die Pegasus-Version mehr Artwork enthält als jedes andere Vampire Regelbuch. 59,90 DM

NEU: SHADOWRUN KOMPENDIUM

Jenseits der Schatten

Alles schon mal dagewesen?

Zeit, die Schatten hinter sich zu lassen und sich umzusehen... Überraschungen garantiert!

- Machen Sie das Beste aus Ihrem Charakter! Neue Generierungsoptionen. Gaben und Handicaps, ein überarbeitetes Fertigkeitenschema und neue Ausbildungsregeln!

- Das Gegenstück zu Connections: Feinde! (Damit die Runner wachsam bleiben ...)

- Karma: Woher bekommen, wann behalten, wie einsetzen?

- Warum nur als Shadowrunner unterwegs? Probieren Sie doch mal Missionen als DocWagon-Team, als Straßengang, als SEK oder in der Rolle eines Gestaltwändlers!

Das Shadowrun-Kompendium ist eine einmalige Erweiterung für Shadowrun-Spieler und -Spielleiter gleichermaßen: Von der Charaktererschaffung über verbesserte Regeln zum Einsatz von Fertigkeiten und Optionen zur Anpassung des Magielevels, über die SOTA-Kurve und "Freunde von Freunden" bis zum Ruhestand eines Runners finden Sie dicht gepackte Informationen. Das Shadowrun-Kompendium erweitert und erläutert Regeln zur Charaktererschaffung, dem Einsatz von Fertigkeiten, Connections, Magie, Karma und Cyberware und beinhaltet neue Hintergründe für metamenschliche Varianten und Gestaltwandler. Ein Leitfaden zur Gestaltung eigener Abenteuer und Kampagnen hilft Spielleitern Schritt für Schritt, eigene Szenarien zu entwickeln und so den Spielspaß zu mehren.

Kompatibel mit allen Shadowrun-Quellenbüchern!
Quellenbuch für Shadowrun
136 Seiten, Softcover



ISBN: 3-89064-731-6
Best.-Nr.: 10731
Preis: DM 36,00

NEUES FANTASY-ROLLENSPIEL AUS DEUTSCHEN LANDEN

Auf der Euro-Con 96 wurde es schon vorab vorgestellt, vor einigen Monaten lief im Rahmen einer Schul-Projektwoche eine weitere Präsentation: Das neue Fantasy-Rollenspiel „Ennya“ wird nach Aussage des Autors voraussichtlich Ende 1997/Anfang 1998 erscheinen.

Es handelt sich bei „Ennya“ um ein klassisches Fantasy-Rollenspiel, das speziell für Anfänger, aber auch für schon erfahrene „Hasen“ entwickelt wurde. Probespielen ist derzeit im Dienstags-Treff des Einhorn e.V. möglich, weitere Infos im Internet unter www.rolegame.net auf den offiziellen Ennya-Seiten.

NEU IM INTERNET: DAS ROLEGAME.NET

Mit ihrem neuen Konzept „Rolegame.net“ präsentiert die Firma Carpe Diem Medienproduktion seit einigen Wochen ein neues Angebot rund um das Rollenspiel im Internet (<http://www.rolegame.net>). Bei diesem Netz handelt es sich weniger um eine simple Sammlung verschiedenener Angebote zum Rollenspiel, die im Internet verstreut sind und als Linkliste präsentiert werden, sondern ein komplettes Angebot mit Beschreibungen und Rezensionen aller gängigen Systeme nach Genre sortiert, einem Marktplatz, auf dem hauptsächlich Spieleläden ihr Angebot, teilweise mit Online-Katalog, präsentieren, News-, Download- und Message-Bereiche, wieder sortiert nach Genre und gepflegt und bearbeitet von eigenen Sysops sowie einem Bereich für Privatpersonen, Gruppen und Vereine rund um das

Thema Rollenspiel, LARP, SF&F, etc.

Laut unbestätigten Aussagen der Firma bekommen nichtkommerzielle Personen und Gruppen, die etwas zum Thema Rollenspiel publizieren wollen, kostenlos Platz von ca. 1 MB innerhalb des Rolegame.net. Dies sollte aber unter CDMedien@aol.com direkt nachgefragt werden. (kb/aw)

DRACHENSCHMIEDE PLEITE!

Dieses Hammer-Gerücht erreichte uns noch kurz vor Redaktionsschluß! Nach einer knappen Woche Rätselraten erhielten wir dann, wie viele andere auch, eine offizielle eMail vom „neuen Inhaber“ bzw. Konkursverwalter der Drachenschmiede.

In dieser Mitteilung wird mitgeteilt, daß die Drachenschmiede seit 01.12.97 ihren Geschäftsbetrieb eingestellt hat. Nicht betroffen davon sind die Drachenschmiede-Läden, die in den letzten 12 Monaten an die jeweiligen Ladenleiter verkauft und damit verselbständigt wurden. Auch nicht davon betroffen ist das DRACCON14, dies findet in jedem Fall statt.

Alle Waren des Katalogs vom Herbst 97 sind weiter in den Läden erhältlich. Diese sind in Berlin (Inh. Christian Fleczorek), Bochum (Inh. Jonas Freiberg und Frank Tuente) sowie in Rothenburg ob der Tauber (Inh. Marc Amend). Der Versand wird erstmal von Marc Amend weiter geführt. Wolfgang G. Wettach leitet weiter die Internet-Domain unter www.drachenschmiede.de.

Unbestätigten Gerüchten zufolge hat Markus Hailer, scheidender Inhaber der Drachenschmiede, den Laden mit sage und schreibe 4 Mio. in den Sand gesetzt! Laut Insidern war dies schon vor Jahren abschbar, von den Gründern war am Ende nur noch Markus übrig. Genaue und gesicherte Informationen waren bis Redaktionsschluß nicht mehr zu bekommen, wir bleiben aber weiter dran! (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]



Veranstaltungs Horn

Vinland II (Larp)

12.08. - 17.08.1997

Ort: Burg Ludwigstein bei Kassel

Kosten: 400,-DM

Veranstalter: Schatzkammer, Köln

Teilnehmer: ca. 350 SC und NSC

Wieder einmal war die Burg Ludwigstein, hoch über dem schönen Werratal gelegen, Schauplatz einer spannenden Geschichte. Die Schatzkammer hatte zum Vinland II eingeladen und die Spieler, gebeten zur Feier des Jahrestages der Verbannung des Bösen, kamen zuhauf, überwiegend untergebracht in den Zimmern der Burg, sowie in einem Zeltlager im unmittelbaren Burgbereich, entwickelte sich bald ein munteres Treiben. Die Veranstalter hatten mit viel Aufwand die Schauplätze ausgestattet und das Gesicht der Burg durch viele neue Mauern und Tore verändert. Leider wurde durch die Konzentration des Spiels auf die Burg selbst und die direkt angrenzenden Geländeteile die Chance vertan, bei durchgehend gutem Wetter das vielfältige Möglichkeiten bietende Umland mit für das Spiel zu nutzen. Das erleichtert der durchwegs kompetenten und immer aufgeschlossenen Spielleitung zwar die Arbeit, dafür klumpen die Spieler etwas. Die liebevoll ausgestatteten "Spielzimmer" der Burg boten zwar viel Ambiente, konnten jedoch plotbedingt nur von jeweils einer kleinen Minderheit an Spielern genutzt werden.

Gespielt wurde nach dem Schatzkammersystem, welches sich beim Einchecken, gerade für Kämpfer, als etwas gewöhnungsbedürftig herausstellte. Grundsätzlich ist ein System, in dem der Rüstungsschutz eines Kämpfers nur von seiner Rüstung abhängt und nicht auch von seinen Erfahrungspunkten, durchaus zu begrüßen, zumal es, wie sich beim Spiel herausstellte, kurze aber sehr gute Kämpfe liefert. Das jedoch ein Kämpfer mit seinen erworbenen Erfahrungspunkten überhaupt nichts anfangen kann, mutet doch etwas seltsam an! So jedenfalls ist sichergestellt, daß eine beständige Nachfrage nach Waffen, die durch die erhöhte Übungsaktivität verschleifen, und immer besseren Rüstungen vorhanden ist. Die Regeln für Magier entsprachen mehr oder weniger den gängigen Systemen. Dafür war die Ausübung von Magic zuerst unter Strafe gestellt.

Auf der Burg selbst wurde versucht ein funktionierendes Sozialgefüge mit Fürst, Kanzler, Mündel, Wache, Schreiber, Fürstenrat, Hohepriester, Alchimist und Taverne aufzubauen, was im wesentlichen auch gelang. Die politischen Gegebenheiten und Aktionen gingen dafür leider größtenteils an den Spielern vorbei und dienten nur dem Spiel der NSC untereinander.

Extra hervorzuheben aus dem vielen und schönen Spielmaterial ist das Münzgeld. Das Währungssystem krankte dafür wieder an den bekannten Symptomen: keine Anrechnung von früher erworbenem Geld, kein Bonus für Adels- und Händlercharaktere, zu viele Ausgaben, zu wenig Einnahmen und galoppierende Inflation. Als wenig hilfreich erwies sich auch die mit dem Kriegerrecht einher gehende Verwandlung des Passierscheins - einmal bezahlen am Tor - in den Kassierschein; jedesmal bezahlen am Tor.

Apropos Adel: Ein Adelliger ohne Gefolge, ohne Benchmen, ohne entsprechende Gewänder, ohne Wappen, ohne Banner, ohne Wappenschild und angemessene Rüstung mag zwar in Einzelfällen noch ganz amü-



sant sein, in Massen jedoch ist es eine Landplage, ein Armutszeugnis und ein Quell stetigen Ärgermisses für alle Adelligen, die sich die Mühe machen obiges dabeizuhaben.

Noch zu erwähnen bei der Ausstattung ist die lobenswerte Idee, den Alchimisten und Kräuterkundigen kleine Papierschirmchen als Kräuter auf den Wiesen zu präsentieren, die man tatsächlich sammeln mußte. Und nicht nur das, es gab sie auch noch in verschiedenen Farben, um unterschiedliche Kräuter zu verkörpern. Eine wirklich gelungene Simulation und Umsetzung. Auch die entzifferbaren Runenschriften auf den Steinen haben, ebenso wie die unvermutet auftauchenden Kleinplots, erheblich zum Spielspaß beigetragen. Bei der Bibliothek wurde allerdings, durchaus entschuldbar, zuwenig auf den Hintergrund einzelner Spieler eingegangen.

Daß die Turniere den großartigen Ankündigungen hinterherliefen, lag mit an der mangelnden Beteiligung geeigneter Spielercharaktere. Es empfiehlt sich in Zukunft die Turniere auf die Zusammensetzung der Charaktere abzustimmen. Wenn ich weiß, es kommen nur 3 Knappen und kaum adäquate Adelige, dann sollte ich weder ein Knappenturnier noch ein "Adeliger-gewinnt-Braut"-Turnier ansetzen. Eine schöne Idee war auf alle Fälle, den Gewinner des Knappenturniers zum Ritter zu schlagen, auch wenn die Zeremonie etwas kurz kam (keine Vigil, Nachtwache vorher?).

Meiner Ansicht nach zu kurz kamen die Diebe, äh Eigentumsrequisiteure, zum einen durch zu schwere Schlösser und zum anderen durch die Schwierigkeiten einen Hehler, äh Gebrauchtwarenhändler, zu identifizieren (wohl Abstimmungsprobleme bei den NSC).

Die Unterstützung durch das JH-Personal und das Essen waren gut, man sollte sich vielleicht nur in Zukunft auf die mobileren Spieler einstellen, z.B. durch Essen, das man auch mal einfach mitnehmen kann. Selbiges erleichtert auch die gruppenweise Verpflegung des Zeltlagerbereiches.

Über den Dungeon sagte man nichts Gutes, was zu erwarten war, da man im Allgemeinen auf Con's die Vorstellung findet: "Viel hilft viel" und die Spieler damit gnadenlos erdrückt. Zum Schluß zu erwähnen bleibt noch ein Bonbon, das trojanische Faß, angeblich gefüllt mit Wein, entpuppte es sich in der Burg als randvoll mit Goblins und anderem Gezucht.

Zur Story:

Das Böse, im vorhergehenden Jahr gebannt, aber nicht zerstört. Zur Feier dieses Jubiläums mit Banketten, Turnieren und dem Mündel des Fürsten als Hauptpreis rückte das Rabennest an, wie so oft um zu feiern und sich den Bauch vollzuschlagen. Nachdem wir eine Unterkunft im Dorf neben



der Schmiede gefunden hatten, kommt das Absolvieren des Höflichkeitsbesuches beim Kanzler, dabei bemerken von 5 Obelisksen rund um eine Steinplatte, die seit Jahrhunderten unberührt mitten in der Burg stehen. Darauf Runen und Aussparungen in Dolchform. Na gut, soweit also noch nichts besonderes.

In der ersten Nacht die übliche Begegnung mit den Waldwesen, die von unserem Lagerplatz nicht sonderlich begeistert waren. Nach etwas diskutieren wurde eine für alle Beteiligten einvernehmliche Lösung getroffen. Dann großes Geschrei in der Burg. Wir warten, bis wieder Ruhe herrscht und schauen dann mal nach. Schergen des Bösen haben in einen Obelisksen einen blutigen Dolch eingesetzt, der auch nicht mehr zu entfernen ist. Nun manifestiert sich auch ein Aspekt, ein Charakterzug des Bösen und die Lüge geht um. Schlimme Sache, das.

Also, am nächsten Tag erstmal die Obeliskseninschriften entziffert, die Bibliothek nach Hinweisen durchsucht und die ortsansässige Bevölkerung befragt, schließlich wollen wir ja unsere Feier noch erleben. Erfolg eher mäßig.

Auch Gegenmaßnahmen wie Wir-lassen-die-Unholde-nicht-bis-zum-Obelisksen-durch oder Wir-vermörteln-die-Aussparungen-in-den-Obelisksen helfen nicht. Gerüchte über 5 gute Dolche, 5 Druiden bzw. deren Schädel ziehen um die Burg und führen dazu, daß Unmengen von Schädeln und 5 Grabsteine gefunden werden.

Als dann noch einer unserer Gäste eine traumhafte Folter erlebt, wenden wir uns an den Pilzkönig. Mit dessen Forderungen sind wir erstmal beschäftigt. Unterdessen brennt des Nachts die Schmiede ab, zur Freude der Waldwesen.

Der Fürst, unter Druck gesetzt von Rat und Inquisition, befreit sich davon durch die Verhängung des Kriegsrechtes und dem Erlaß neuer Gesetze, u. a. ist jetzt die Ausübung von Magie in der Burg gestattet.

Apropos Fürst: Die Bankette zeugen von der Großzügigkeit desselben, auch wenn sehr auf Etikette geachtet wird. "Wir essen erst, wenn der Fürst ißt und wir hören auf, wenn der Fürst aufhört." Manchem wird buchstäblich der Löffel aus dem gerade vom Pagen gereichten 2. Nachtisch gerissen.

Die Hexen, Verzeihung, weisen Kräuterfrauen bringen uns auf eine Idee: Wir warten, bis das Böse vollends erscheint und machen es dann mit Hilfe der bis dahin hoffentlich erschienenen 5 Druiden dem Erdboden gleich.

Die letzte Nacht, der letzte Dolch. In den Schlachtreihen herrscht große Verwirrung. Wer kämpft hier eigentlich mit wem gegen wen? Auf welcher Seite stehen die Tolemaker, die Stadtwache, die Vistani, die grünen, braunen und die schwarzen Orks und die grün, rot oder schwarz Gepunkteten. Was auch immer, wir hauen drauf auf die Rote-Kutten-Träger, das sind zweifelsohne Böse, auch wenn im Eifer des Gefechts manchmal dem Falschen geholfen wird.

Zu guter Letzt wird zwar das Böse besiegt, aber nur verbannt und so warten wir gespannt darauf, wo es wieder sein häßliches Haupt erhebt.

Die Feier danach war übrigens dem Anlaß durchaus angemessen und wir werden die Gastfreundschaft dieses Landes noch lange vermissen. (wt)



GildenCon auf Burg Rieneck

08.08. - 10.08.1997

Veranstalter: H. Luzinde Hahne, Jens Bauer, Peter Kamp, Hardy Stegen, Azad Chaushli

Kosten: DM 130,- incl. Vollverpflegung

Die Burg Rieneck im Spessart ist eine traumhafte Live-Kulisse. Es gibt nur wenige Probleme:

a) kaum Umland das bespielbar wäre.

b) kein offenes Feuer in der Burg möglich.

c) extrem hohe Türme, die ziemlich in die Füße gehen

Ansonsten ist die Burg ausgesprochen schön, super bespielbar und erhält von mir das Prädikat: "ausgesprochen Live-tauglich".

Der Con hatte schon in der Einladung den Anspruch, mehr ein Ambiente-Con mit vielen Darstellern und einem kleinen Mittelaltermarkt als ein Abenteuer-Con zu sein. Außerdem hatte der Con eine außergewöhnliche Storyline: Die Gründung einer Freien Stadt, die Gründung von fünf Gilden und die Wahl des Stadtvogtes.

Die Unterbringung in der Burg war hervorragend. Es gab viele zwei-Bett-Zimmer mit Waschgelegenheit und Dusche im Flur. Es gab einen großen Speisesaal, mehrere Versammlungsräume, eine Kapelle, eine Gruft (Gasthaus), eine Mini-Arena (Grillplatz), einen Turm mit Versammlungsmöglichkeit von ca. 30 (!) Charakteren pro Etage und sogar Zeltmöglichkeiten.

Die Organisation (Einladung, Anmeldung, Check-In, Spielleitung, Zeitplanung) entsprach dem üblichen Standard, was sich also noch deutlich steigern läßt. Speziell beim Check-In und der Charakter-Konvertierung in das eigene(?) Regelwerk wäre viel mehr möglich gewesen. Das Währungsproblem wurde mit französischen Centime gelöst.

Die Verpflegung war einfach, aber ausreichend. Tee war zu fast jeder Zeit vorhanden, Bier und Saft konnte fast immer gekauft werden. Das Festmahl war sehr gut und ausreichend. Der Markt wurde sowohl von Charakteren, als auch von professionellen Händlern bestellt. Es gab magische Ingredienzen, die auch für den Plot notwendig waren, einen Filzer, einen Lederer, Met, Schmuck, einen Papierschöpfer, einen tikonianischen Alleshändler, und einen Holz-Amulett-Macher und Silberschmied.

Die Veranstaltungen und Darbietungen waren zum Teil von ganz ausgesprochener Qualität. Viele Barden, vom "einfachen" und unterhaltsamen Barden mit der Gitarre und seiner Stimme, bis zum Multitalent mit Dudelsack. Von der einfachen Holzflöte bis zur teuren Querflöte, von der Triangel bis zum Harfenduett, war alles vertreten.

Die Gaukler lieferten sich einen faszinierenden Prah-Wettbewerb, den der Baron Roland von Münchhausen sicher verloren hätte. Eine Schauspieltruppe spielte nicht nur ein, nein mehr als fünf Märchen in einem Stück. Die Krönung waren am abendlichen Lagerfeuer die frei improvisierten und höchstens kurz einstudierten Vorträge: Gedichte, Gesänge, Akrobatik, Geschichten und vor allem eine Menge Spaß für alle Anwesenden. (eine kleine Kritik am Rande: bei diesem Fest wurden oft Ausflüchte in die Realität gemacht (z.B.: Telefon), was es den Spielern unmöglich machte, in der Rolle zu bleiben.)

Die Storyline sah, wie bereits erwähnt, vor, daß sich fünf Gilden gründen, um je einen Vorsitzenden zu wählen, der dann den Stadtrat besetzt. Dazu mußten in Eile Sitzungen

Veranstaltungs Horn

einberufen werden und über die Ziele der Gilden debattiert werden. Trotz des engen Zeitrahmens schafften es alle Gilden und es wurde sogar eine weitere Gilde (die der Frauen - wir sind ja im Fantasy) gegründet. Der Vogt wurde gewählt (ein Vorschlag aus der Narrengilde: der Wirt wurde angenommen - alleine die Tatsache, daß der Vorschlag von der Narrengilde kam, hätte viele stutzig machen sollen).

Der Plot war dagegen erwartungsgemäß klein. Eine arme und häßliche Magd war vor mehr als zwei Jahren vom ansässigen Grafen von Rieneck an einen Zauberkundigen verkauft worden, welcher dann damit ein Ritual zur Erweckung der Pest bei den rebellierenden Bauern erzeugte. Der Graf hatte damals trotzdem gegen die Bauern sein Hab und Gut und sein Leben verloren. Die Seele des Opfers konnte keine Ruhe finden und verblieb in der Burg.

Um eine freie Stadt zu gründen, mußte der Geist befreit werden. Also versuchte man, den Geist zu befragen, wie er denn zu vertreiben wäre. Dies hatte der böse Zauberkundige wohl vorausgesehen und unterbunden. Das einzige Schriftstück, das den damaligen Bauernaufstand überlebt hatte, war ausgerechnet eine Beschreibung eines Rituals zur Übernahme eines Geistes in einen fremden Körper. Also nutzte man dieses Wissen und ein Medium nahm den Geist in sich auf. Der Geist gab dabei vor, ein Mitglied der königlichen Familie gewesen zu sein und nur durch ihr Wissen befreit werden zu können. Damit es dieses Wissen an die Stadt weitergeben würde, wolle es einmal nach dem Leben ein Fest um seines Willen erleben und einen Tanz mit einem Jüngling, der sie

begehre. Beim Ritual muß dann etwas falsch gelaufen sein und der Geist verblieb im Körper des Mediums, ohne daß jemand davon Kenntnis hatte. (Meiner Ansicht nach war der Hintergrund nicht sauber durchdacht) Am Abend fand dann das Fest zur Feier des neuen Vogtes statt und dabei trat der Geist in dem Medium zum Vorschein. Es war kein Jüngling aufzutreiben, der Tanzen wollte und konnte und da die Kraft des Geistes beschränkt war, gab es den Körper auf. Wobei es dann die ganze Wahrheit erzählte und sich für das Fest bedankte.

Während des ganzen Plots nahmen nur ca. 20 Menschen an den Geschehnissen teil und nur 12 an der Auflösung, obwohl vom Platz und der Zeit einiges mehr möglich gewesen wäre, außerdem gab es so typische gedankenlose Ereignisse wie: Kurz vor dem Ritual sagte eine der teilnehmenden Magierinnen: "So, nun verlassen alle nicht am Ritual beteiligten diese Turmebene und gehen eine Etage tiefer!" Dadurch hätten diese das Ritual nicht gesehen. Ein wenig mehr an Planung (Zeitplanung, Informationsverteilung, Geduld und die berühmte rote Leuchtreklame "Da geht's zum Plot") wäre von Nöten gewesen.

Trotz einzelner weniger Kritikpunkte war dies einer der schönsten Cons, die ich je erlebt habe und meine Frau meinte am Sonntag abend, als ich heim kam: "Du bist aber entspannt und erholst wie noch nie nach einem Con". Ich werde nächstes Jahr sehen, ob die Freie Stadt blüht und gedeiht und dort meinen Kurzurlaub auf der Burg Rieneck verbringen. (td)



Spiel Horn

Diesmal stellt sich das SpielHorn als gespaltene Rubrik dar, denn es geht weder um Brett- noch Simulationsspiele, sondern um Rollenspiel in einer speziellen Form. Aber lest selbst ...

Ultima Online - eine Vorschau Britannia lebt!

Das klassische Bild eines Rollenspielers: ...sitzt mit einem Haufen Betrunkener und Zugekiffter in einem abgedunkeltem Raum, der nur schwach durch Kerzenschein erhellt ist. Was sich mit Ultima Online ändert? Nicht viel. Der Raum ist noch immer nur schwach erleuchtet. Aber nicht durch Kerzenschein. Sondern durch die leuchtende Lochmaske des Monitors und deren reflektiertes Licht auf

dem fahlen Gesicht des Rollenspielers, der seit Monaten nicht mehr das Tageslicht gesehen hat - ja, Ultima Online ist ein Computerrollenspiel. "Nichts für mich", wird der Leser jetzt denken "Das ist wieder so ein

Computerspiel für inkommunikative Hacker." Um Sie davon zu überzeugen, daß Sie da völlig falsch liegen, werde ich Ihnen erklären, was "das Spiel am Leben erhält".

Es handelt sich da um eine riesige Rechnerzentrale, in der Computer ein Spiel aufrechterhalten,

bei dem gleichzeitig bis zu 2500 Personen (max. Anzahl Personen ändert sich laufend) mitspielen können. Mitspielen, d.h. man loggt (=Computerchinesisch

für Anmeldung via Telefonleitung) sich bei dem Betreiber (Origin, Inc., USA) mit seinem Computer ein und schiebt die passende Ultima Online CD ins CD-Rom-Laufwerk. Und schwupps: Man ist in Britannia - einer Welt voller neuer Erfahrungen.

Es gelten die auf dieser Welt als ethisch empfundenen und zu Gesetzen gemachten Regeln zwar weiter, aber man muß als Avatar den Tod nicht fürchten. Innerhalb der Stadt ist man sicher, denn sollte es einem anderen Helden (d.h. ein



anderer Computerzocker, der auch eingeloggt ist) einfallen, einen Avataren zu töten, hetzt der Hauptcomputer diesem Mörder die Stadtwache auf den Pelz.

Aber bevor man jemanden töten kann, muß man erst töten lernen. Als Anfänger ist man völlig hilflos. Das Spielsystem basiert auf dem Gedanken, daß ein Mensch, der eine Arbeit verrichtet, dabei immer etwas dazulernt, er verbessert seine Fähigkeiten - oft wird dafür das englische Sprichwort "learning by doing" verwendet. Ein Charakter, der schon viele Tätigkeiten verrichtet hat, kann diese dann auch besser als ein Anfänger. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Fähigkeiten ein Charakter maximal besitzen darf.

Dabei ist es Origin laut eigenen Angaben gelungen, die Game-Engine (=Kernteil der Software) so zu konzipieren, daß es selbst für starke, erfahrene Charaktere noch Abenteuer zu erleben gibt.

Ultima Online bietet durch die Vielzahl der möglichen Fähigkeiten dem Helden an, sich an dem öffentlichen Kommerz zu beteiligen. So ist jedem Charakter freigestellt, auf welche Weise er sich sein Geld verdient. Und das hat er bitter nötig, denn mit dem Dolch, den er am Anfang besitzt, läßt sich so ein fetter Drache nur schwerlich erschlagen. Wenn man sich dazu entschlossen hat, "professionell" Geld zu verdienen, schließt man sich am besten einer der vielen Wirtschaftsgemeinschaften an, die zwar nicht mit den Gilden des Mittelalters zu vergleichen sind, aber trotzdem als solche bezeichnet werden. Interessant ist, daß die Gilde in Ultima Online nicht nur einen Berufszweig umfaßt, sondern als eine Art autarkes Kommerzsystem agiert. Das läßt sich in etwa mit dem Computerspiel "Die Siedler" vergleichen, bei dem ein Bauernhof gebaut werden muß, um Korn zu ernten, eine Mühle, um dieses zu mahlen und eine Bäckerei, um daraus Brot zu backen, daß wiederum die Bergwerksleute benötigten, usw.

Hat man dann endlich genügend Geld beisammen, um sich eine gute Ausrüstung zu leisten (bspw. Brustpanzer, Schild, Schwert), kann man losziehen, um ein paar Monster zu plätten. Oder andere Helden, um deren Ausrüstung zu stehlen und selbst zu verwenden oder zu verkaufen.

Dies sollte man nur außerhalb von Städten tun, wenn niemand zusieht, denn sonst kann der Mord durch die Stadtwache gesühnt werden. Auch sollte man sich vor anderen wütenden Gildenmitgliedern in Acht nehmen. Es könnte daraus ein weiterer Mord oder gar eine Fehde entstehen!

Selbst das Gespräch - dafür sind Computer eigentlich zu dumm - ist in Ultima Online zu nie gekannten geistigen Höhen emporgeklettert. Dadurch, daß das Gegenüber ebenfalls einen Kopf besitzt (außer nach Asbach Uralt oder ähnlichen Getränken), bietet sich die Unterhaltung als Kommunikationsmittel Nr. 1 - wie im zweiten Leben in dieser Welt - an.

Das hat sich Origin auch gedacht und ermöglicht es den Avataren, sich durch schlichtes Eingeben zu unterhalten. Der eingetippte Text erscheint dann in einer vom Spieler wählbaren Farbe über dem Charakter. Dabei steht zwar die Kommunikation zwischen Spielern im Vordergrund, aber laut

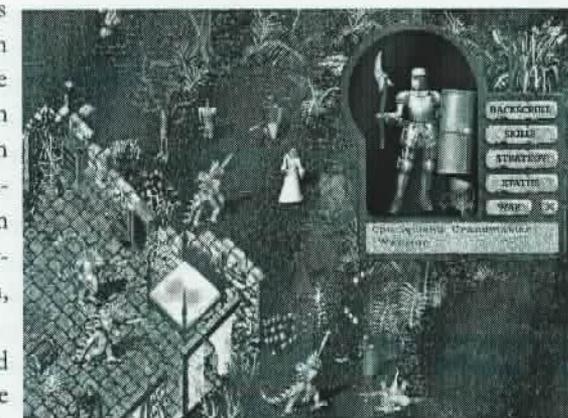
Origin ist es selbst einem Programmierer von Ultima Online einmal passiert, einen vom Computer gesteuerten KI-Charakter (KI = künstliche Intelligenz = mit technischen Mitteln ein menschliches Gehirn nachahmen) mit einem von einem Spieler gespielten Charakter verwechselt zu haben. Dies mag zwar wie Eigenlob klingen, hört sich aber trotzdem realistisch an, wenn man bedenkt, daß zu jener Zeit

die KI-Charaktere erst ein paar Tage "lebten". Wenn man einmal vom Charaktertod absieht, kann man auch kein Spielende entdecken, wie bei einem richtigen Rollenspiel - in der Vergangenheit war das Computerrollenspiel immer mit einer Endsequenz ausgestattet, daß das Spiel unfreiwillig beendete - nur daß das "normale" Rollenspiel keine Onlinegebühren verschlingt.

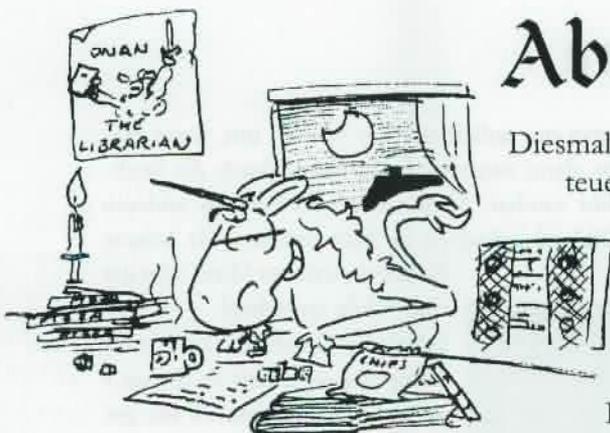
Meinung des Autors: Dieses Spiel muß aufgrund von Suchtgefahr nur gegen Rezept in der Apotheke verkauft werden.

Infos: »<http://www.owo.com>«.

Preis: Charter-Edition mit CD-ROM, Stoffkarte, Poster, Zertifikat von Lord British und dreimonatigen kostenlosen Spielvergnügen: \$89,35. Alter: ab Alter mit Computerwissen. (ap)



Abenteuer Horn



Diesmal präsentieren wir im Rahmen unseres AbenteuerHorns das Abenteuer „Jäger der Jagenden“ von Andreas Quitt, der es eigentlich für Midgard konzipiert hat. Es kann jedoch auch für andere Fantassysteme mit etwas Feinarbeit verändert und benutzt werden.

Sollten interessierte Spieler oder Spielleiter in dieser Rubrik ein Abenteuer veröffentlichen wollen, können sie es gerne an die Redaktionsadresse schicken. Jede Einsendung erhält in jedem Falle eine Antwort! Nun aber viel Spaß beim Spielen.

Geboren im Herz des Waldes
Sohn guter Eltern
Lebte er 15 Jahre
Und war auf's Lernen erpicht

Doch dann im Winter
Einem harten, kalten Winter
Kamen sie
Sie, die Jagenden

Keiner aus seiner Familie überlebte
Es war eine Brutalität und Härte
Unvorstellbar
Doch er überlebte und wurde zum
Jäger der Jagenden

Sein Spear, Dolch und seine Fallen
Töteten Sie mit Wohlgefallen
Doch er war nicht anders als sie
Vielleicht war er schlimmer
Weil er nicht aus Hunger handelte

Er tötete hunderte
Fraß ihre Herzen
Trank ihr Blut
Und knechtete ihre Jungen

Als er einmal auf dem Weg ins Dorf war
Sah er Sie
Die Schönste der Schönen
Wie die Blüte einer offenen Rose
So schön und doch zerbrechlich
Sein Herz stand in Flammen

Er umwarb sie und nahm sie zum Weib
Sie schenkte ihm einen starken Sohn

Doch nach einiger Zeit
Konnte sie ihn nicht mehr ertragen
Sie sprach mit ihm
Ob er um der Liebe wegen aufhöre
Mit der schrecklichen Schlächtere

Es war zu spät für beide
Eines nachts wollte sie fliehen
Mit einem Wagentreck
Es war Vollmond
Sie kam nicht weit.
Lied eines Barden

Das Abenteuer ist für 3-6 Spieler mittlerer bis hoher Erfahrungsstufen konzipiert. Man kann das Abenteuer durch Modifikation der Anzahl der potentiellen Gegner oder durch Einführung von NSCs für andere Spielerkonstellationen spielbar machen.

Die Gruppe sollte sich in einem kulturell slawisch geprägten Gebiet befinden, um ein Vampir-, Werwolf- bzw. Knoblauch-Ambiente zu schaffen.

Ziel des Abenteuers sollte es sein:

1. einen Zusammenhang zwischen dem Lied und der Grafenfamilie zu finden.
2. Die Opferung zu verhindern
3. Und die Gräfin, also die Frau aus der Geschichte, zu erlösen, da sie eigentlich sehr alt ist und ihr Leben seit Ewigkeiten nicht mehr lebenswert ist. Das bedeutet aber zwangsläufig, den ganzen Clan zu vernichten, da ansonsten mit Vergeltung zu rechnen ist.

Es ist Spätherbst. Die Charaktere sind schon eine halbe Ewigkeit unterwegs und haben seit 2-3 Tagen kein Bett mehr gesehen. Eigentlich nicht schlimm, wenn da nicht das feuchte, kalte Klima wäre.

Dichte Nebelschwaden durchziehen den Wald und eine kleine Handelsstraße, die einst so gut befestigt war, verläuft mittlerweile direkt durch den Wald. Als die Dämmerung langsam aber stetig hereinbricht, kommen die Charaktere auf eine vermeintliche Lichtung, die sich dann als ein großes, bewohntes Tal herausstellt. Die Kälte sitzt allen in den Knochen, aber sie haben von Wanderern gehört, daß es hier irgendwo ein großes Gasthaus gäbe und nur das treibt sie vorwärts. Plötzlich sieht man eine Gestalt im Nebel, beim Näherkommen erkennt man, daß es eine hübsche, rothaarige Frau in einem dunklen Mantel ist. Doch bevor man nah genug ist, verschwimmt die Gestalt der Frau wieder mit dem Nebel, aus dem sie kam. Kurze Zeit später findet jemand ein goldenes Amulett auf dem Weg. Man sieht jetzt auch die Lichter, die einen warmen Kamin erahnen lassen.

Das Licht entpuppt sich als ein großes, wehrhaftes Gasthaus mit Stallungen. Die Gaststube ist acht auf acht Meter groß und hat zwei Kamine. An den Wänden hängen Waffen, Felle und ein Bild von einem edel gekleideten

Paar. Es ist recht laut, denn es sind eine ganze Menge Menschen dort (was die Gruppe stutzig machen sollte, da sie weit und breit keine Häuser gesehen haben). Die Menschen sind einfach, fast ärmlich gekleidet. Wenn sie bewaffnet sind, haben sie ein langes, leicht gekrümmtes Messer. Es ist nicht möglich, ein richtiges Gespräch anzufangen, da die Leute einfach zu verstockt sind. Diese Wirkung verstärkt sich auf eine beängstigende Stille, als ein Mann mit schwarzweißer Kleidung und einem zweifachen Wolf als Wappen darauf die Gaststube betritt. Er stellt sich, nachdem er zielstrebig auf den Tisch der Charaktere zu geht, als Jazek, der gräfliche Barde, vor. Der Wirt bringt ihm, bevor er sich setzen kann, schon seinen Met. Der Barde macht ein wenig Smalltalk und kommt dann mehr oder weniger schnell dazu, das Lied "Jäger der Jagenden" zu spielen. Danach trinkt er seinen Krug leer, verabschiedet sich und verschwindet. Die Charaktere werden dann, nachdem sie keine weiteren Infos sammeln können, schlafen gehen. Die Nacht bringt für den Träger des Amulettes einen Traum:

Er blickt aus einem fahrenden Pferdewagen,
 fühlt sich sicher
 Sehr helle Nacht
 Er schaut aus dem Wagen
 Sieht Wölfe und bekommt Angst
 Wölfe holen den Wagen ein
 Pferde scheuen, Wagen fährt in den Graben
 Er flieht mit Kind an der Hand
 Er schaut zurück und sieht andere Wagen weiter fliehen
 Er rennt in den Wald
 Er hat panische Angst
 Von den Wölfen gehetzt
 Unterholz, Äste im Gesicht
 Kind fällt hin, er hebt es auf und trägt es
 Erreicht Höhle, die ihm bekannt vorkommt
 Sieht Gestalt eines Jägers
 Angst schwindet etwas
 Er rennt hin
 Plötzlich hat der Jäger lange Zähne und Krallen.
 Alles schwarz

Der Träger des Amulettes wacht schweißgebadet auf und hat panische Angstzustände. Am nächsten Morgen stellen die Charaktere, als sie das Fenster öffnen, fest, das hinter dem Gasthof ein Dorf mit zwanzig Häusern ist und es in Strömen regnet. Die Charaktere wollen bei dem Wetter mit Sicherheit nicht aufbrechen. Man vertreibt sich die Zeit entweder in dem Gasthof oder versucht, in das Dorf zu gehen. Die Leute des Dorfes sind eher abweisend. Selbst mit dem einzigen Händler, der fast alles hat, was das Herz begehrt und dem gegenüber liegenden Schmied ist auch nicht gut Kirschen

Historische Zeltnäherei



DAUSTER

Lindenstraße 59

66740 Saarlouis

Tel./Fax: 0 68 31 / 8 33 08

Ihre Adresse für historische Zelte!

Auszug aus
 unserem Programm:

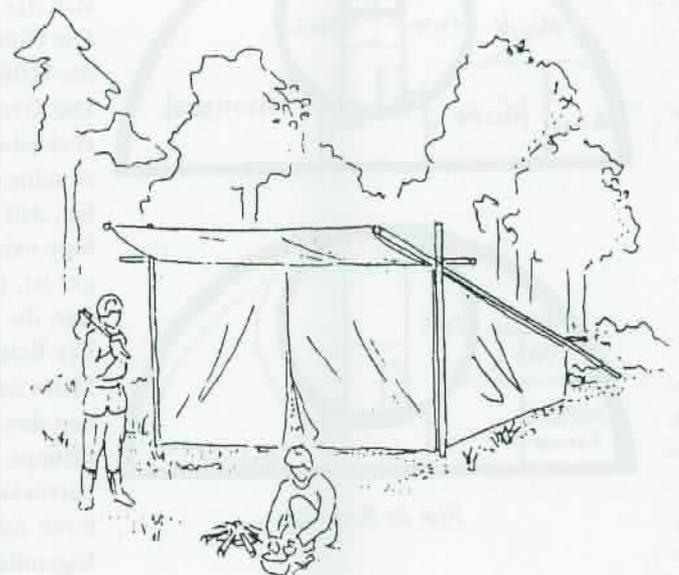
Pariser Marktstand / Trapper Lodge:

1. Vordach
2. Hauptdach
3. Rückwand
4. Frontlappen
5. Seitenwände



Berechnung eines 3x3m Zeltes mit 1,65m Stoffbreite:

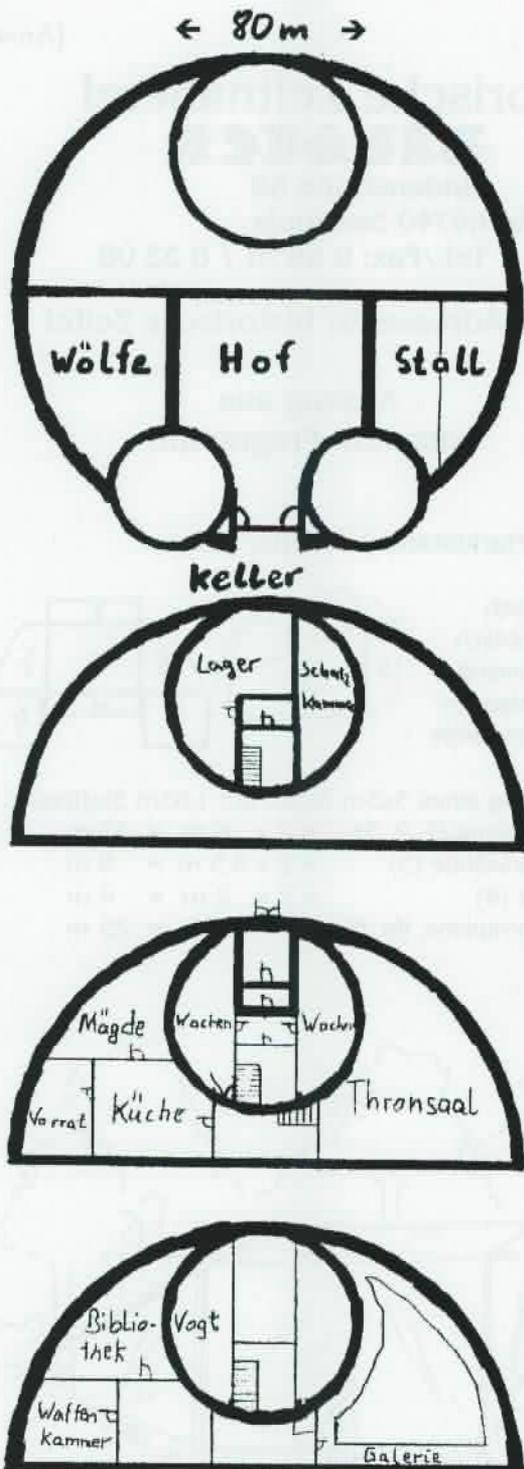
Dachplane (1, 2, 3)	= 2 x 6 m = 12 m
Seitenwände (5)	= 2 x 4,5 m = 9 m
Front (4)	= 2 x 2 m = 4 m
Gesamtplane, lfd. Meter	= 25 m



Stoff und Materialpreis = 25m x 10 DM =	250 DM
+ Arbeitslohn 50% =	125 DM
Gesamtpreis ohne Versandkosten =	375 DM

Auf Wunsch auch Sonderanfertigungen!
 Extras gegen Aufpreis möglich!
 Alle Lieferungen erfolgen nur nach Anzahlung
 von mindestens 50% des Kaufpreises.
 Keine Rückzahlung bei Stornierung!

Abenteuer Horn



Plan der Burg Geas

essen. Wenn die Bevölkerung etwas sagt, dann nur gutes über den Grafen und seine geringen Abgaben etc.. Der Abend verläuft ähnlich wie der letzte, bis auf den Barden, der nicht erscheint.

Die Nacht bringt für den Träger des Amuletts einen weiteren Traum:

Eine hübsche, rothaarige Frau kommt zu ihm

Im Nachthemd

Will sich ihm hingeben

Euphorie, Geilheit

Macht ihn wild

(Ist der Träger des Amuletts ein Frau, ist dies natürlich anzupassen!)

Die Gruppe wird durch Geräusche wach und sieht eine schimmernde weiße Wölfin auf ihrem schlafenden Freund sitzen. Bei irgend einer Aktion löst sich die Wölfin auf und kurz danach weht der Wind das Fenster auf. Der Amulettträger ist völlig aufgewühlt, ihn zieht etwas zur Burg hin, er muß dort hin. Beim Schließen des Fensters stellen die Charaktere fest, daß der Regen fast aufgehört hat. Ein Mädchen steht am Brunnen, bei genauerer Betrachtung ist sie festgekettet. Die Nacht ist recht hell, trotz der Wolken (Vollmond). Man hört Wölfe heulen, die scheinbar näher kommen.

Sollte die Gruppe sich entscheiden, dem Mädchen zu helfen, stellt sie fest, daß die Haupttür des Gasthofes verschlossen ist und sie wohl durch ein Fenster aussteigen müssen (Wahlweise kann auch das Schloß mit entsprechender Fertigkeit geöffnet werden). Sie sollten innerhalb von etwa 10 Minuten Realzeit beim Brunnen sein.

Die Werwölfe und Wölfe greifen sofort an, wenn sie die Charaktere sehen. Wenn die Gruppe vor den Wölfen am Brunnen ist, befindet sich das Mädchen in einem apathischen Zustand und will nicht weg. Die Wolfsbrut flüchtet entweder wenn sie das Mädchen hat oder wenn die Hälfte von ihnen tot ist.

Die Gruppe wird mehr oder weniger erfolgreich zum Gasthof zurückkehren und sich vermutlich schlafen legen. Einer der Charaktere sollte dann kurz nach Sonnenaufgang wach werden, um festzustellen, daß sich zehn schwer gerüstete und bewaffnete Krieger im Galopp nähern. Sie tragen die Farben des Grafen. Die Aufgabe der Krieger ist, je nachdem wie erfolgreich die Gruppe in der Nacht zuvor war, die Tötung der Charaktere und die Beschaffung des Mädchens. Die Reiter werden sich verteilen; fünf Mann um das Haus und fünf Mann im Haus. Ihre Pferde stellen sie vor dem Gasthof ab. Sie werden den Wirt aus dem Bett holen und ihn "zärtlich" fragen, wo die Gruppe ihre Räume hat, danach werden sie mit gezogenen Waffen vorrücken. Diesmal geben sie erst auf, wenn alle tot sind oder sie ihren Auftrag erledigt haben.

Eigentlich ist es geplant, daß ein Großteil der Gruppe überlebt, doch muß das nicht sein. Auf jeden Fall will der Träger des Amuletts zur Burg (Geas). Die Charaktere sollten sich versteckt halten und bei Dunkelheit in die Burg eindringen. Es sind 5 Wachen plus die Überlebenden aus der Opferung und dem Reiterangriff auf der Burg. Sie patrouillieren im 1/2stunden Takt.

Graf Wasgoras

Das Lied beinhaltet eine Menge Wahrheit, d.h. Wasgoras war so verbittert, daß er sich zu sehr der bösen Seite öffnete und dann sozusagen selbst zum "bösen Wolf" wurde. Er infizierte dann nicht nur sich, sondern auch eine Menge anderer Menschen, so entstand sein "Rudel". Er ist ein sehr intelligenter Mann, der über die knapp 200 Jahre, die er lebt, einiges an Lebenserfahrung erlangt hat. Von einer direkten verbalen Konfrontation ist abzuraten, weil er einige

Abenteurer Horn

[Anzeige]

Manipulationszauber beherrscht, unter anderem auch, um sein "Rudel" bei Laune zu halten. Er ist der Leitwolf des Clans und hat sich eine kleine Burg, 15 normale Wölfe und 20 treue Werwölfe (Bewohner des Dorfes) "erarbeitet". Seine Werte (Midgard): LP 21, AP 50, Ang. +15, Abw. +18, Res. 15/17/15, Langschwert 1W6+5, Armbrust 2W6, Dolch 1W6+3, Stoßspeer, RK: KR -3, INT: 95, B: 28.

Jazek, der gräfliche Barde

Er spürte, als er den Schankraum betrat, das Amulett seiner Herrin und hatte dadurch den Drang, das Lied zu singen. Er hat lange, schwarze Haare, einen Vollbart, ist 1,55m groß, dicklich und trägt eine Laute und einen Parierdolch.

Goldenes Amulett

Das Amulett ist aus Gold, auf ihm sind zwei Wolfsköpfe, ein schwarzer und ein weißer, die sich anschauen. Der schwarze Wolf hat einen Rubin, der weiße einen Smaragd als Auge. Die starken Gefühle der ehemaligen Trägerin, der Gräfin, haben es magisch gemacht, so daß es möglich ist, daß die Gräfin zu dem jeweiligen Träger Kontakt aufnehmen kann. Wert (Midgard): 500 GS

Die Opferung

Zweimal im Jahr zum Vollmond muß das Dorf eine Abgabe machen, d.h. eine Jungfrau "zur Verfügung stellen". Die Bewohner sind gnädigerweise dazu übergegangen, den Opfern einen Trank zu geben, der sie betäubt. Als die Charaktere im Dorf verweilen, ist wieder einmal der Zeitpunkt für die Opferung da.

Die Werwölfe

Werte (Midgard): LP 16-20, AP 20-30, Ang./Abw. und Res. freigestellt.

Die Wölfe

Werte (Midgard): LP 16-18, AP 15-20, Ang./Abw. und Res. freigestellt.

Die Reiter des Grafen

Werte (Midgard): LP 15-18, AP 20-30, Langschwert 1W6+2, Armbrust 2W6, Dolch 1W6, Stoßspeer, Ang. +10, Abw. +15, Res. 13/15/13, RK: KR -3, B: 24

Die Burg Geas

Sie liegt auf einem kleinen Hügel auf einer größeren Lichtung im Wald, etwa 3 Stunden vom Dorf entfernt. Es ist eine kleine, runde Anlage mit zwei kleinen und einem großen Turm (siehe nebenstehende Karte).

Schatzkammer: Münzen, Edelsteine und Geschmeide im Wert von ca. 10.000 GS (zur Not auch magische Artefakte)

Waffenkammer: Waffen für ca. 40 Mann (wie Reiter), vielleicht auch etwas Besonderes.

Historische Zeltnäherei



DAUSTER

Lindenstraße 59

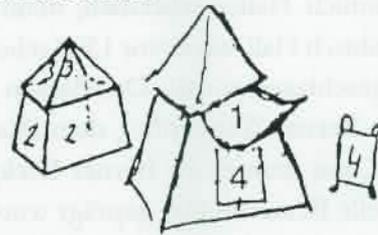
66740 Saarlouis

Tel./Fax: 0 68 31 / 8 33 08

Ihre Adresse für historische Zelte!

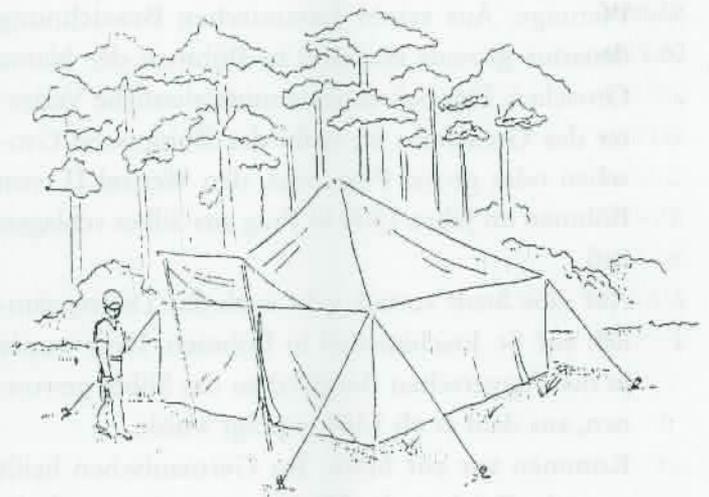
Auszug aus
unserem Programm:

Ritter- und Hauszelte:



Berechnung eines 3x3m Zeltes mit 1,6m Stoffbreite:

Seitenwände (2)	= 4 x 3,6 m = 14,4 m
Hut (3)	= 4 x 2,0 m = 8,0 m
Vordach (1)	= 3 x 1,6 m = 4,8 m
Tür (4) extra	= 1 x 1,6 m = 1,6 m
Gesamtplane, lfd. Meter	= 28,8 m



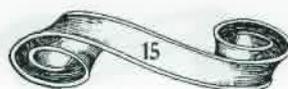
Stoff und Materialpreis = 28,8m x 10 DM = 288 DM
+ Arbeitslohn 50% = 144 DM
Gesamtpreis ohne Versandkosten = 432 DM

Auf Wunsch auch Sonderanfertigungen!

Extras gegen Aufpreis möglich!

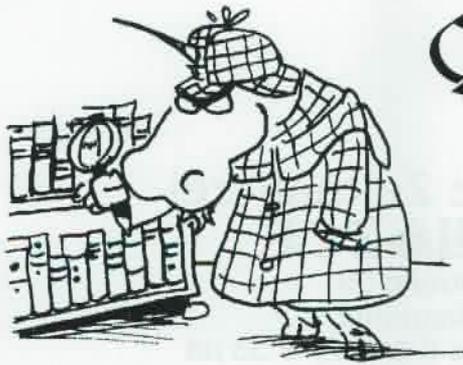
**Alle Lieferungen erfolgen nur nach Anzahlung
von mindestens 50% des Kaufpreises.**

Keine Rückzahlung bei Stornierung!



Quellen Horn

Ein Heller und ein Batzen...



Wie oft benutzen wir im gegenwärtigen Mittelalter die alten Geld- und

Münzbezeichnungen unterschiedslos, ohne zu ahnen, was sich dahinter verbirgt oder was sie bedeuten. Um Licht in das Dunkel zu bringen, habe ich ein wenig gestöbert und hier das Wichtigste kurz zusammengetragen.

Fangen wir bei der Überschrift an. Der Heller müßte man eigentlich Häller schreiben, denn er stammt aus Schwäbisch Hall, wo er vor 1300 schon als Häller Pfennig geschlagen wurde. Der Batzen ist benannt nach dem Berner Wappentier, dem Bär, dem Petz, dem Betz, mit dem er als Berner Dickpfennig, so die offizielle Bezeichnung, geprägt wurde.

Damit sind wir auch schon beim Pfennig, der eine lange Geschichte hinter sich hat. Er wurde zuerst von Karl dem Großen eingeführt und leitet sich aus dem fränkischen phending (Pfand) her und soll die kleinste Münze gewesen sein, die man verpfänden konnte.

Der o. g. Dickpfennig oder Große Pfennig wog 10 Pfennige. Aus seiner Lateinischen Bezeichnung denarius grossus entstand in Böhmen der Name Groschen. Der bekannteste mittelalterliche Vertreter des Groschens ist wohl der Böhmisches Groschen oder grossi Pragenses, den Wenzel II. von Böhmen im Jahre 1300 in Prag aus Silber schlagen ließ.

Auf eine Stadt zurück geht auch der Thaler, nämlich auf St. Joachimsthal in Böhmen. Dort wurde in den fuggerschen Bergwerken das Silber gewonnen, aus dem er ab 1484 geprägt wurde.

Kommen wir zur Mark. Im Germanischen heißt marc das Zeichen, das Markierte, so wie es auch die Grenzmarken als Landesgrenzen gab. Zur Münze wurde es durch die Markierung eines in seinem Wert garantierten Quantum Edelmetalls, zumeist als Barren. 1 Mark Silber war ca. ein halbes Pfund. 1024 wurde sie als Kölsche Mark Grundeinheit der Reichswährung und entsprach 233,812 Gramm reinen Silbers sowie 256 Pfennigen oder 512 Heller.

Die ersten Münzen auf deutschem Boden wurden von dem Merowinger Theudebert um das Jahr 540 geschlagen. Diese solidi gingen auf eine römische Goldmünze zur Bezahlung der Legionäre zurück. Diese bekamen sie alle 3 Monate ausgezahlt und sie bildet auch den Wortstamm für Sold, Söldner und Soldat.

1266 wurde aus dem Solidus, dem lateinischen "Ganzstück", der Schilling. Unter König Ludwig IX. verbreitete er sich im ganzen Deutschen Ordensland. Eine weitere Ableitung des Schillings geschieht aus dem Gotischen skilding, was "der Schildförmige" bedeutet.

Der Dukaten stammt aus dem Süden. Roger II. König von Sizilien ließ als Herzog von Apulien 1140 die Goldmünze seines Herzogtums, seines ducatus, prägen. Dies und die lateinische Inschrift auf der Münze "sit tibi christe datus quem to regis iste ducatus" was soviel heißt wie "Dir Christus sei dieses Herzogtum gegeben, welches du regierst" führten zur Namensgebung.

Die Venezianer übernahmen dann die Bezeichnung für ihre eigene Münze, die sie seit 1280 schlugen, die Zechine. Diese hatte den Namen von der Münzstätte, der Zecca, die ihren Namen aus dem arabischen sekkah (Prägestock) ableitete.

Auch der Florin kommt als Fiorino d'oro aus Italien, genauer gesagt aus Florenz, dessen Wappenlilie deswegen auch in der Prägung erscheint. Beide leiten ihren Namen von dem lateinischen flos (Blume) ab. In der deutschen Übersetzung wurde daraus der Gulden, der Goldene, auf den 60 Kreuzer gingen.

Der Kreuzer, "die" Scheidemünze des Mittelalters, hat dagegen ganz unprosaisch seinen Namen von dem Kreuz, das als Zeichen der Prägehoheit in das Münzbild eingearbeitet wurde. Eine zweite Erklärung für das Kreuz geht auf die Kreuzzüge zurück, wo der Kreuzer als Abgabe auch für die Ärmsten dienen sollte.

Die in den Niederlanden und am Niederrhein nach 1492 verbreitete Scheidemünze, der Stüber, hat seinen Namen wohl von einer Verwechslung. Auf ihm

war als Symbol der flandrisch-burgundischen Münzhoheit das Goldene Vlies abgebildet, gedeutet wurde es aber als Bild eines Feuereisens mit strebenden Funken. Sie wog 2 Kreuzer und wurde noch bis 1807 geprägt.

Der Franken hat seinen Namen aus der Randschrift frank. rex, zu deutsch König der Franken, Frankreichs König Jean. Dieser ließ ihn auch 1360 als Goldpfennig, als denier d'or, prägen. Durchgesetzt hat sich aber die Bezeichnung Franken oder franc. Die mit dem entsprechenden Herrschaftssymbol gekennzeichnete Münze aus Edelmetall ist seit dem 13. Jahrhundert als Krone bekannt und entsprach 2 Gulden.

Auch mit einem Hoheitssymbol gekennzeichnet war der Rappen. 1430 Münze von Freiburg im Breisgau, führte er im Münzbild den Adler. Dieser wurde im Volksmunde Raben genannt, da ihn die Obrigkeit so schnell zu "stehlen" pflegte, wie man es dem schwarzen Räuber der Lüfte nachsagt. Zu Freiburger Zeiten galt er 3 Heller.

Das Pfund, mit dem man ja wuchern soll, kommt auch von Karl dem Großen. Er ließ aus einem Pfund Silber, von lateinisch pondo (das Gewogene) 240 Pfennige schlagen. Aber auch hier machte der Fortschritt nicht halt und so schlug man um 1400 bereits aus einem Pfund Silber 1600 Pfennige. Diese durch Kupferbeimischung geminderten Münzen wurden Schwarzpennige genannt, im Gegensatz zu den reinsilbernen Weißpfennigen.

Eine Hansemünze war der Sterling. Als Easterling (Östling) war er die Geldeinheit des deutschen Osthandels. Andere Quellen leiten ihn auch aus dem Osthandel, aber als Stearling, Starling, der Sternmünze, da er im Prägestempel Sterne führte, ab. Nur mit königlicher Erlaubnis durfte schließlich die alte spanische Münze geschlagen werden. Aus dem lateinischen regalis (königlich) leitet sich dann auch der Name Real ab.

Soweit zu diesem Exkurs in die Welt der mittelalterlichen, mitteleuropäischen Münznamen. Es gäbe sicherlich noch das eine oder andere zu ergänzen, doch soll es hiermit erst einmal genug sein. Wer noch weitere Informationen hat oder sich mit mir über dieses Thema unterhalten möchte, dem stehe ich natürlich gerne zur Verfügung. (wt)

Historische Zeltnäherei



DAUSTER

Lindenstraße 59

66740 Saarlouis

Tel./Fax: 0 68 31 / 8 33 08

Ihre Adresse für historische Zelte!

Auszug aus
unserem Programm:

Wikinger- und kleine Armeezelte:



Berechnung eines 3x3m Zeltes mit 1,6m Stoffbreite:

Wand (1) = 2 x 6,0 m = 12,0 m

Tür und Rückwand (2) = 2 x 2,2 m = 4,4 m

Gesamtplane, lfd. Meter = 16,4 m



Stoff und Materialpreis = 16,4m x 10 DM = 164 DM

+ Arbeitslohn 50% = 82 DM

Gesamtpreis ohne Versandkosten = 246 DM

Auf Wunsch auch Sonderanfertigungen!

Extras gegen Aufpreis möglich!

Alle Lieferungen erfolgen nur nach Anzahlung

von mindestens 50% des Kaufpreises.

Keine Rückzahlung bei Stornierung!



Quellen Horn

Zwischen Mystik und Wirklichkeit:

Vampire (1)

Hört man heute den Begriff Vampir, so sieht man fast automatisch vor seinem inneren Auge eine Gestalt vom Aussehen Draculas in seinen Filmen. Ein meist männliches menschliches Wesen mit roten, unheimlichen Augen, schwarzer, etwas altmodischer aber nicht uneleganter Kleidung und dem wichtigsten Merkmal, den verlängerten spitzen Eckzähnen. Er schläft in einem Sarg, ernährt sich von Blut und ist wegen seiner übertriebenen "Sonnenallergie" nur nachts unterwegs. Definiert man die Bezeichnung Vampir einfach nur als Begriff für ein unheilbringendes, eventuell blutsaugendes Lebewesen, so findet man in fast jeder Kultur auf der Welt Vampire, sei es nun in der Mythologie oder in der Realität.

Auffallend ist dabei, daß es sich in der Mythologie alter Völker fast immer um weibliche Vampir-Wesen handelt. Eine der ältesten Sagen über ein solches Geschöpf findet sich in unserer eigenen europäischen (christlichen) Glaubensgeschichte. Die jüdische Dämonologie, eben im wesentlichen Ursprung den christlichen Glauben und somit auch unsere Kultur, kannte und kennt Lillith. Bei diesem wunderschönen Wesen handelt es sich um die erste Frau Adams, die ebenfalls von Jehova geschaffen wurde. Lillith war wohl das, was man heute unter einer modernen oder auch emanzipierten Frau verstehen

würde, sie wollte sich schlicht nicht der männlichen Macht unterwerfen und als ebenbürtiges Wesen und nicht als Mensch zweiter Klasse behandelt werden.

Das kostete sie ihren Platz im Paradies. Sie wurde lange vor Adam und Eva aus dieser heilen Welt vertrieben und wurde der Sage nach zur Dämonin. Ihre anderen Namen Lili oder Lilu bedeuten "Ungeheuer der Nacht". Lillith wird eine große, aber unheilbringende Schönheit nachgesagt, was mit dazu beitrug, daß sie später als Ur-Vampirin angesehen wird, die den "Keim" des Bösen an die Menschheit weitergab. Laut ihrer Legenden tötet sie Neugeborene und ernährt sich von ihrem Blut, bringt Frauen in Gefahr und verführt schlafende Männer, um sie in ihrer "Männlichkeit" zu schwächen. In den letzten 5000 Jahren hörte man aber recht wenig von Lillith.

Die griechische Mythologie kannte ein oder besser mehrere ähnliche Wesen, die Lamien. Die Urmutter, wieder eine "Frau", war nicht nur einfach eine von Zeus (höchster griech. Gott) unzähligen Geliebten, sie war eine Zeit lang seine Favoritin. Aus Eifersucht schlug Hera, die rechtmäßige Frau Zeus' Lamia mit Wahnsinn, so daß diese ihre eigenen Kinder umbrachte und diese Taten als alte, häßliche Frau vollbrachte.

Aus dieser Schreckgestalt gingen dann die sogenannten Lamien hervor, weibliche Wesen, die in der



Max Schreck als Ur-Nosferatu in der ersten Kinoadaptation (1922) des Romans Dracula

[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. 6 (12/97)



Jahreshauptversammlung 1997

Wieder einmal war es soweit. Am 11.11. fand die jährliche Hauptversammlung statt. Man hatte eingeladen, und (fast) keiner kam! Die Versammlung sollte gegen 20.00 Uhr beginnen. Als dann um 20.45 insgesamt 14 Personen (inkl. Vorstand) anwesend waren, wurde die Sitzung eröffnet. 2 Personen kamen dann im Laufe des Abends noch dazu. Sicher mag der Schnitt bei einer Gesamtmitgliederzahl von 46 Mitgliedern im Vergleich zu anderen Vereinen ganz gut sein, aber naja.

Als frisch gewählter Versammlungsleiter übernahm Marc Baddock den weiteren Verlauf der Sitzung. Gleich zu Beginn wurden einige Satzungsänderungen beschlossen, weil sie die folgende Neuwahl des Vorstands direkt beeinflussen sollten. Somit wurde die Anzahl der Vorstandsmitglieder um 2 auf 5 Personen verringert, was durch eine Zusammenlegung der drei Beisitzerposten auf einen praktiziert wird. Dies wurde mit einer Mehrheit von 14 Stimmen angenommen. Bei der Verlängerung der Amtszeit des Vorstandes von 1 auf 2 Jahre wurde die erforderliche 2/3-Mehrheit knapp verfehlt. Nach der Entlastung des gesamten Vorstandes wurde dieser neu bestimmt.

Die Ämterverteilung lautet: André Weckeiser (1. Vors.), Joachim Damm (2. Vors.), Andreas Quitt (Kassenwart), Sebastian Bös (Schriftführer) und Kai Barthel (Beisitzer).

Anschließend wurden neue Mitglieder einberufen und die von der Vereinsliste gestrichenen Mitglieder vorgelesen. Danach wurde über das Thema „Öffentlichkeitsarbeit beraten. Schließlich kam man zum Punkt „zukünftige Aktivitäten“, der für alle wohl am interessantesten war. So wurden folgende Dinge beschlossen: Nach Möglichkeit sollten wieder mehr AGs eröffnet werden, pro Quartal soll eine größere Veranstaltung (Turniere, Börse, etc.) stattfinden, eine Spieletauchbörse soll direkt Anfang 98 stattfinden, die CON'98 findet definitiv statt (AG-Leiter ist Andreas Quitt), das Sommer-LARP findet auch statt (Ansprechpartner ist Joe), außerdem planen wir in 98 ein größeres Warhammer-Turnier und eventuell ein Cyberpunk-LARP. Alle diese Dinge wurden von den anwesenden Mitgliedern sehr positiv bewertet, viele sind spontan als Helfer in die AGs eingetreten. Wir erhoffen uns davon natürlich einen positiven Effekt für den restlichen Verein und die Mitglieder.

Schließlich wurde noch über das Raumproblem in der Mehrzweckhalle Roßdorf, hauptsächlich wegen zeitlicher Beschränkung auf 23.30 Uhr, beraten sowie über Differenzen in der Getränkeabrechnung nach Veranstaltungen. Gegen 23.00 Uhr wurde die Versammlung dann geschlossen.

Ihr seht, es tut sich viel. Dem Verein geht es langsam wieder besser, auch finanziell bescherte uns das Jahr 1997 insgesamt eine mit 2.200 DM wohlgefüllte Vereinskasse. Daher können wir endlich - passend zum 10jährigen Jubiläum des Vereins in 1998 - wieder eine Con veranstalten (wahrscheinlich in Hanau). Also, liebe Mitglieder, es liegt in eurer Hand ... (aw)

Boulefieber !!!!!

Für alle, die es noch nicht mitbekommen haben: Einige unserer Mitglieder sind von einer geheimnisvollen Krankheit heimgesucht worden. Ursprünglich aus Südfrankreich kommend, hat der Virus nun auch das Umfeld unseres für alles Neue so sicher wirkenden Vereines erreicht, Boule-Fieber.

Überträger waren zwei unserer Einhörner (im Bezug auf den Titel wachsen beiden nachträglich noch ein Satz Hörner mehr), welche sich mit dieser hartnäckigen Krankheit im Grenzgebiet zwischen Frankreich und Deutschland infiziert haben. Bis Ende dieses Jahres war für beide die Welt noch in Ordnung, bzw. ohne Kugeln. Mittlerweile suchen die beiden eine Selbsthilfegruppe einmal wöchentlich auf, einen Bouleverein in Karben. Es hat sich herausgestellt, daß auch andere Einhörner zumindest gefährdet sind. Namen wollen wir nicht nennen. Wir wissen noch nicht genau, welche Folgen im sozialen Umfeld zu erwarten sind, ist man erstmal enttarnt. Aber: Wir wollen allen Einhörnern die Möglichkeit geben, sich einer eigenen, von uns gegründeten Selbsthilfegruppe, anzuschließen. Sollten sich dort auch noch "Gesunde" blicken lassen, so können sich die bereits Erkrankten anonym ihrer Krankheit stellen.

Wir denken hierbei daran, sich regelmäßig (einmal pro Woche) auf der Ronneburg zu treffen. Kugeln sind genügend vorhanden. Wer dann wirklich gefallen an diesem Sport findet und das unbedingt offiziell und auf Turnieren ausüben möchte, der hat die Möglichkeit mit uns einen eigenen Bouleverein zu gründen, eine Unterabteilung unseres Vereines. Lust zum Reinschnuppern (erstmal die Kugeln sehen wollen und die Folgen einer möglichen Erkrankung an Betroffenen studieren) ????????? Bitte sehr:

Kontakt: Thorsten Fehr, Tel.: 06181/850 110 (ab Januar, bis dahin: 06185/7840) oder Joe, Tel.: 06047/7293 oder Dienstags im Verein.

Die Vorstandsseite



DER VORSTAND SPRICHT...

Keine Angst, der Titel klingt viel wichtiger und toller, als es eigentlich ist. Allerdings gibt es diesmal doch einige mehr oder weniger wichtige Sachen zu verkünden.

Aaalso, zuerst mal vielen Dank für euer Vertrauen in uns bei der Neuwahl des Vorstandes. Während unserer ersten Vorstandssitzung war es uns schon gut möglich, einzuarbeiten und unseren "Roten Faden" zu finden. Die ersten Früchte unserer Arbeit könnt ihr ja schon an der Liste mit den Ansprechpartnern sehen (gibt's Dienstags im Verein oder auf Wunsch auch per Post).

Was mir persönlich noch positiv aufgefallen ist, ist, daß im Verein immer mehr ge-

spielt wird. Nach unserem Sommerloch, oder was immer das war, kommen immer wieder mal neue und alte Gesichter zu der "Standardbesetzung" unseres Dienstagstreff's dazu und immer mehr neue und alte Spiele werden ausgepackt. Weiter so! Das sieht zwar niedergeschrieben wenig aus, aber glaubt mir, es ist wirklich positiv!

Ansonsten bleibt nur noch zu sagen, daß wir für die Jubiläums-Festivitäten (ihr wißt schon: Con, Larp, etc.) eure Hilfe brauchen. Immerhin sind es ja Vereinsaktivitäten. An wen ihr euch wenden könnt, erfahrt ihr von der oben genannten Liste oder bei einem von uns Vorständlern (oder in der AG-Übersicht nebenan, d. Red.).

Naja, soviel zu der aktuellen Situation. Bis zur nächsten Ausgabe,

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:

Bequem und bargeldlos per Bankeinzug:

Kontonummer

Bankleitzahl

Bankinstitut

Gegen Rechnung

Scheck liegt bei

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

Datum

Unterschrift

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

Gewandungs-Workshop

Leitung: Diana Bambey

Zeit: 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: 06181/493993 (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 Raumausstattung und Einkaufen der Lebensmittel. Gelegentlich Planung von Aktivitäten während der Veranstaltung.

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

Kontakt: 06181/26030 (Kai)

Internet-AG

Leitung: Torsten Fehr, Joe

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: 06047/7293 (Joe)

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: 06181/493993 (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)

06421/164705 (André Weckeiser)

06181/252078 (Kai)

Zinnfiguren-AG

Leitung: niemand

Zeit: unregelmäßig

Ort: privat, da im Verein momentan nicht möglich!

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

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

Kontakt: 06421/164705 (André)

CON-AG

Leitung: Andreas Quitt

Zeit: unregelmäßig

Ort: Dienstags im Verein u. priv.

Inhalt: Planung, Vorbereitung und Durchführung der CON'98. Herrichten der Räume, Organisation der Verpflegung und der Schlafmöglichkeiten, Verteilung der anfallenden Aufgaben.

Pressearbeit, Plakate und Werbung erstellen, Programm erstellen und organisieren.

Kontakt: 06181/20363 (Andi)

Neue AGs können jederzeit eröffnet werden!

Bitte der Redaktion melden.

Danke.

Messages und News

Was wenig tut, nimmt
seinen Hut...
(H.D. Knell)

Rhönfeuer
+Milch
+kalter Kaffee
=Bailey's
Marke Ursack

Bunte Zebras sind an-
scheinend SEHR pro-
duktiv, oder?
(Fish-Man)

MEINE KIRCHE IST
DAS FESTZELT.
DEATHMATE

Und ich sach'
noch:
„geh' nich zu nah
an die Gasheizung
ran!“

Petanken? Find ich gut!

ich fühl mich heut so
altertümlich

Wenn mir jetzt
noch einmal diese
sch... Festplatte
fetzt, dann !

Irgendwie weiß ich gar
nicht mehr, wo mir der
Kopf steht...

der ChefRed

kommende Termine des EINHORN e.V.

jeden Dienstag ab 18.45 Uhr
offener Spieleabend im Clubraum 2
(Erster Stock) der Mehrzweckhal-
le Bruchköbel-Roßdorf. Sollte ab
Punkt 18.45 Uhr noch niemand
da sein, bitte einfach warten, da
nicht immer pünktlich aufge-
schlossen wird. Gespielt werden
darf, was Spaß macht. Geringe
Anzahl an Spielen ist vor Ort
vorhanden. Besucher, die nicht
dem Verein angehören, sind aus-
drücklich erwünscht! Weitere
Infos erfährt man unter der
Redaktionsanschrift bzw. Telefon
und Faxnummer.
Wegbeschreibungen sind erhält-
lich!

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

19.12.97

Casino-Night im Café Kanne im
Rahmen des gemeinsam mit dem
Café Kanne organisierten
Nachtcafés des EINHORN e.V.
Dieser Abend steht wieder ein-
mal ganz unter dem Motto von

Zocken un Abzocken. Abendgar-
derobe wäre toll!

Weitere Infos bei Kai Barthel
unter 06181/252078 oder unter
KaiBarthel@msn.com.

30.01.98

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 06181/252078 oder unter
KaiBarthel@msn.com.

Quellen Horn

griech. Mythologie in verschiedenen Gestalten auftreten können und sich vorwiegend von dem Blut junger Männer oder Kinder ernähren, die sie zuweilen auch verspeisen.

Eine Entsprechung zu den Lamien findet sich, wie kann es anders sein, auch bei den Römern. Hier gehen Frauen in Gestalt eines gefräßigen eulenartigen Vogels, der Strix (eigentl. Zwergohreule) auf die Jagd nach Menschlichem. Allerdings hat sich die Strix mehr auf Kleinkinder spezialisiert, deren Eingeweide ihre bevorzugte Nahrung darstellt. Aber auch ihr wird nachgesagt, daß sie auf magische Art den Männer ihre "Kraft und Männlichkeit" auszusaugen pflegt.

Auch in den Südamerikanischen Ländern gibt es die Vorstellung von einem weiblichen, blutsaugenden Wesen, das nachts über seine Mitmenschen herfällt und sich von ihnen ernährt. Wie auch bei anderen Mythologien ist die "Azeman" tagsüber eine ganz normale Frau, die sich aber bei Einbruch der Dunkelheit in eine Fledermaus verwandelt und so ihre Opfer sucht. Sie reißt dem Menschen, dessen Füße nicht zugedeckt sind, ein Stückchen Fleisch aus dem großen Zeh und trinkt das dann fließende Blut.

Die Herkunft dieser Legende läßt sich leicht aufklären, denn in der Natur Südamerikas gibt es einen wirklichen Vampir. Er gehört zu den Blattnasenfledermäusen, denen ein häutiger blattförmiger Nasenaufsatz als Namensgeber zu eigen ist, und die im Gebiß verlängerten zwei Eckzähne, die sonst so manch' anderes Tier auch als Nahrungswerkzeug besitzt. Die bekannteste Art dieser Fledermäuse ist wohl der "große Vampir", mit einer Flügelspannweite von 70 cm bestimmt ein beängstigendes Tier, das sich aber wie zum Hohn nur von Insekten und Früchten ernährt. Der eigentliche Vampir ist der ebenfalls zu den Blattnasen zählende "große Blutsauger", der aber nur für kleine Tiere wirklich gefährlich werden kann. Zwar zapft er auch Menschen an, aber der Biß, die berühmten zwei Einstiche, können für den Menschen nur durch Nachblutungen und Infektionen unangenehmer werden.

Ein alter Volksaberglaube besagt, daß eine an die Stalltür genagelte Fledermaus ein guter Schutz gegen Hexen sei, da sie in diesen Tieren ihresgleichen sehen.

Einer ganz anderen Art von Vampiren begegnet man in Indien. Es handelt sich hierbei um böse Geistwesen, die zuweilen in Leichen hausen und ihr Zuhause sozusagen konservieren. Erst wenn ein Vetal die Leiche wieder verlassen hat, kann sie in Ruhe verwesen. Nur um auf die Jagd zu gehen verlassen die Vetals die Leichen als Geister.

Aber das ist nicht alles an blutgierigen Monstern, die den Menschen in Indien das Leben schwer machen, es gibt da noch die sog. Gandharven, Geister oder Halbgötter, die Frauen im Schlaf mißbrauchen und die Psiachas, die sich vom Blut der Frauen ernähren. Auch auf Borneo kannte man blutsaugende Wesen, die aber aus den Geistern getöteter Feinde entstanden sind.

Aber was versteht man nun wirklich in unserem abendländischen Kulturkreis unter dem Begriff Vampir?



Roman Polanski als Vampirjäger in dem großartigen Film *Tanz der Vampire* (1967)

Blut, das wußte man schon in der Antike, war der rote Saft, der den Menschen am Leben erhielt. Ebenso alt ist die Angst vor Toten, die aus irgendwelchen Gründen nicht richtig sterben konnten oder können. Das wichtigste für diese unheimlichen Wesen muß also auch das Blut sein, wie anders könnten sie sich sonst zumindest zeitweise unter den Lebenden bewegen. Die logische Schlußfolgerung daraus ist, daß der Vampir sich das Blut auf andere

Quellen Horn

Art und Weise aneignen muß.

Durch die Literatur des 19. und 20. Jh. beeinflusst, ist in unserer heutigen Welt Graf Dracula der einzig wahre Vampir, der sich von dem Blut junger Frauen ernährt und den Tag in einem mit rotem Samt ausgeschlagenen Sarg verbringt. Sein Aussehen und Verhalten, wie es in der einschlägigen Literatur beschrieben wird, wurde maßgeblich von den rumänischen und bulgarischen Legenden beeinflusst. Nach eben diesen Geschichten handelt es sich bei dem Vampir um einen nicht verwesenden Toten, der nachts zu einem eigenständigen Leben erwacht und sich von dem Blut der Lebenden ernährt



Dieses hungrige Lächeln gehört T.C. Quist, gespielt von Don McLeod in Joe Dante's The Howling (1980)

und "am Leben erhält". Tagsüber hält er eine Art Ruhe, möglichst in einem dunklen Raum, besser noch in einem Sarg, um den für ihn tödlichen Sonnenstrahlen zu entfliehen.

Tatsache ist, daß noch bis vor 200 Jahren im südlichen Bulgarien die Leichen von Kindern nach 3 Jahren, die von jungen Leuten nach 5 Jahren und die aller anderen nach 7 Jahren ausgegraben und auf ihren "Verwesungsgrad" überprüft wurden. War die Verwesung der Vorstellung der Leute entsprechend noch nicht weit genug fortgeschritten, so wurden die Leichen einem Reinigungsritual, das von Region zu Region verschieden aussehen konnte, unterzogen: Der Nabel wurde mit einem Pfahl durchstoßen, das Herz aus dem Korpus geschnitten und verbrannt, manchmal verbrannte man auch

die ganze Leiche. Paradoxerweise galt diese Asche, mit Wasser vermischt zum trinken oder als Salbe, als ein hervorragendes Heilmittel für diverse Leiden. Gerüchtereise soll es in der Bukowina noch bis 1920 zahlreiche Totenausgrabungen gegeben haben und eine rumänische Totenwäscherin soll sich erst 1950 beim Reinigen einer wiederausgegrabenen Leiche die Gelbsucht geholt haben.

Aber nicht erst im Grab wurde der Vampir bekämpft, schon kurz nach dem Tode ergriff man Maßnahmen, um den möglichen Vampir nicht erst zu einem solchen werden zu lassen oder ihn von seinem einstigen Lebensort fernzuhalten: Der Sarg wurde mit dem Kopfende zuerst aus dem Haus getragen, um ein Zurückfinden zu erschweren oder unmöglich zu machen, die Türschwelle wurde entfernt oder ein Messer über der Tür aufgehängt. Aus diesen Bräuchen heraus läßt sich auch der Glaube erklären, ein Vampir könne ein Haus nur betreten, wenn er von einem Bewohner eingeladen wurde. Abgehalten wird der Vampir auch durch stark duftende oder widerwärtig stinkende Pflanzen, wie z. B. den altbekannten Knoblauch, Weißdorn oder auch wilden Rosen.

Auch mit der endgültigen Vernichtung des Vampirs beschäftigt sich die Menschheit nicht erst, seit Dracula das Leben auf der Leinwand unsicher macht, aber seitdem sind einige interessante Methoden hinzu gekommen. Die wohl bekannteste ist, dem Vampir einen Pfahl durch das Herz zu schlagen, und das möglichst tagsüber, wenn er in seinem Sarg schläft, aber man kann ihn auch mit einer Silbernen Kugel erschießen, ganz nach der Methode, mit der man Werwölfe zur Strecke bringt.

Erst der Stummfilm "Nosferatu" erfindet die Möglichkeit, einen Vampir mit Hilfe der Sonnenstrahlen zu Staub zerfallen zu lassen. Aber selbst dann ist die endgültige Vernichtung des Vampirs noch lange nicht sicher, denn entfernt man die zu seiner Tötung benutzten Gegenstände und vermischt die Asche mit Blut, so kann dem Vampir selbst nach Jahrhunderten ein neues Leben eingehaucht werden. (db)

In der nächsten Ausgabe geben wir dann mehr auf die geschichtlichen und historisch belegten Hintergründe von Draculas und anderen Blutsaugern ein, deren bekanntester Vertreter auch heute noch der bulgarische Graf Vlad Tepes ist.

DER HÖKERER

In Bremen

Zubehör für Live Rollenspieler
und Freunde des Mittelalters

- + 7 Sorten Met +
- + Wunderschöne Schaukampfwaffen +

Es gibt fast nichts, was es nicht gibt!

Der Hökerer

Lahnstraße 24,
28199 Bremen

Tel: 0421 / 50 48 58

Fax: 0421 / 52 70 13





Bastel Horn

Wie erschlägt man mit einer Isomatte einen Drk... (3)

oder: Wie baut man eine sichere Polsterwaffe für's LARP (1)

Der Schild

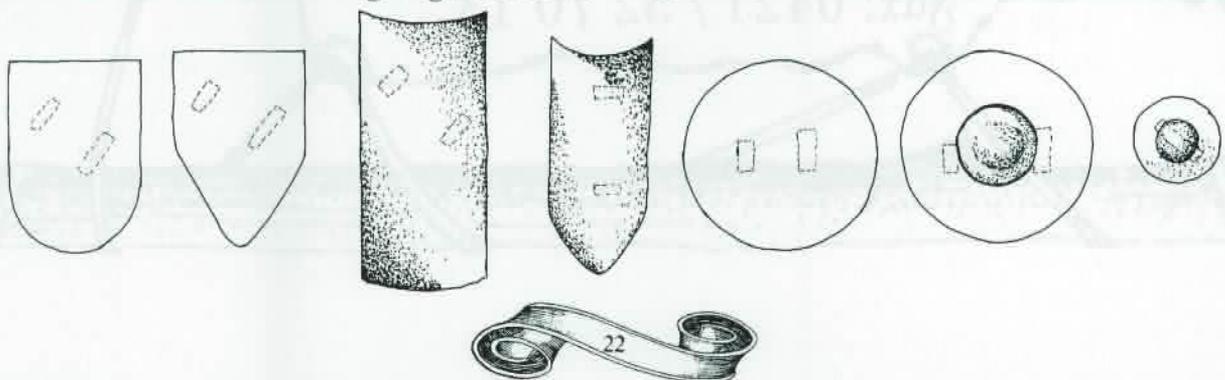
Nachdem in der letzten Ausgabe der Bau eines Schwertes erklärt wurde, soll nun der Schild seinen Abschnitt bekommen. Bei einem Schwert kann man durchaus – je nach Stil – von einer reinen Offensivwaffe sprechen. Um diese nicht als Devensivelement verkommen zu lassen, greifen viele Kämpfer, ob im LARP oder nicht, auf einen Schild zurück, der aus dem Schwert eine pure Offensivwaffe macht. Mit der Kombination Schwert/Schild bekommt der Kämpfer ein völlig neues Gefühl von Kontrolle über den Kampf. Muß man, mit "nur" einem Schwert bewaffnet, ständig überlegen, ob man in die Offensive oder Defensive geht, kann man dies bei der Kombination Schwert/Schild gut und ohne Streß verteilen. Aber genug zur Kampftechnik, kommen wir zum Bau eines Schildes.

Um einen Schild (man beachte: der Schild des Kriegers und das Straßenschild, gelle Flori!) LARP-tauglich und sicher herstellen zu können, benötigt man folgende Materialien: Grundlage bildet ein ca. 2-2,5 cm dickes Stück Leimholz oder Massivholz in der gewünschten Größe. Bitte keine Spanplatte benutzen, diese bricht bei unglücklichen Schlägen sofort! Weiterhin ein Stück Gartenschlauch aus Kunststoff, der so lang ist wie die Kantenlänge des Schildes. Dazu noch Rohrisolierung aus Schaumstoff und eine normale Isomatte (wie üblich). Ansonsten noch ein Stück festes Leder für Armhalterung und Griff. Man kann auch ein gebogenes Metall-

stück als Griff benutzen und mit Leder verkleiden. Schließlich eine Menge Tape oder Latex (siehe "Tape oder Latex" in Unicornus 10) sowie verschiedenes Werkzeug, das man auch für den Schwertbau benötigt. Hat man alles beisammen, geht es los.

Zuerst macht man sich Gedanken, welche Form der Schild haben soll. Hierbei sollte man auch berücksichtigen, welchen Kampfstil man hat bzw. anstrebt, denn darauf sollte man seine Schildform anpassen. Mutige, wendige und offensive Kämpfer bevorzugen daher einen kleinen runden Handschild oder mittelgroßen Buckelschild, Freunde des allseits berückichtigten Schildwalls (Hallo Rabennester!) wiegen sich da eher mit mittleren bis großen Turnier-, Wappen- und Turmschilden in Sicherheit, wie es sich für Ritter und deren Gefährten gehört. Um sich mal ein (überhaupt nicht vollständiges) Bild über Schildformen machen zu können, werden unten einige Schildformen dargestellt.

Welchen Schild man auch immer bauen möchte, das Holzbrett wird nun mit einer Stichsäge o.ä. in die gewünschte Form gesägt. Hier wirken vorgezeichnete Sägelinien Wunder auf die spätere Gleichmäßigkeit! Schließlich werden alle Kanten mit Schleifpapier (mühsam) oder einer Schleifmaschine (es lebe die moderne Technik!) abgerundet und so glatt gemacht, daß da bestimmt nix passieren kann! Jetzt werden Armhalterung und Griff angebracht, dazu müssen u.U. Löcher gebohrt werden. Am besten befestigt man die Elemente mit längeren Schrauben und großen (wirklich großen) Unterlegscheiben. Zur Schildaußenseite sollten die Schrau-



Bastel Horn

ben einen flachen und runden Kopf haben. Sind die Muttern verschraubt, sägt man mit einer Eisen-säge die Schraubenenden bündig an der Mutter ab, feilt alle scharfen Stellen sauber und versiegelt das ganze (nur auf der Rückseite) dick mit Silikon, damit man sich nicht verletzen kann.

Nun wird der Gartenschlauch mit einem scharfen Messer der Länge nach aufgeschnitten. Man sollte sich dazu einen Knecht zur Hilfe nehmen, der dabei den Schlauch hält und darauf achtet, daß er sich nicht in sich verdreht, sonst war alles umsonst. Diesen Schlauch klebt man dann mit viel Pattex mit der Längsöffnung rund um das Brett auf die Kante. Anfang und Ende des Schlauches sollten sich auf einer langen, geraden Strecke befinden, nicht an einer Knickstelle, denn die Ecken soll der Schlauch schützen und da löst er sich ansonsten als erstes. Ist diese Konstruktion getrocknet, machen wir das gleiche noch einmal mit der Rohrisolierung, ebenfalls aufgeschnitten, sofern sie das nicht sowieso schon ist. Hier darf ruhig mehr gestückelt werden, auch an den Ecken, nur sollte man auf eine geschlossene Polsterung achten. Eventuell kann man die störrische Isolierung mit etwas Tape fixieren, das man nach dem Trocknen zum Latexen wieder entfernt. Bei Tape-Schilden entfällt das natürlich.

Jetzt zur Schildfläche: Der Raum innerhalb der Rohrisolierung auf der Vorderseite wird nun vermessen und auf die Isomatte übertragen. Dann schneidet man sich zwei bis drei Flächenteile aus, je nachdem, wie gut man seinen Schild polstern will, und klebt die Teile nacheinander wieder mit viel Pattex auf die Schildvorderseite. Jetzt ist schon fast alles geschafft und man kann seinen nackten Schild erst mal trocknen lassen.

Nach der Trocknungsphase kommen wir nun zur Feinarbeit, nämlich zur Außenhaut. Wieder stellt sich die Frage, ob Latex oder Tape. Wer sich darüber einen Überblick verschaffen will, welche Vor- und Nachteile die beiden Stoffe haben, sollte sich den ersten Teil dieser Rubrik in Ausgabe 10 anschauen. Mit Tape ist man jedenfalls ziemlich schnell fertig, braucht man doch nur noch den Schild rundherum (hinten nicht unbedingt nötig) abtappen und

kann dann sofort zum Kampfe schreiten. Mit Latex dauert die Sache natürlich etwas länger, denn jede der ca. 10-15 Schichten brauchen genügend Trocknungszeit (Auch dies in Ausgabe 10 und 11 der Unicornus), jedoch kann man tolle Wappen, Muster oder Motive gleich mit einarbeiten. Multitalente gehen noch einen anderen Weg: Sie schneiden sich aus Stoff eine Schildhülle mit oder ohne Wappen oder Motiv und pinnen diese, um den Schild geschlagen, auf der Rückseite mit großköpfigen kurzen Nägeln fest, je nach Bedarf und Anforderung. So kann man schnell vom Schild des Adligen auf einen einfachen Söldnerschild umsteigen und kann die Hülle(n) sogar waschen, wenn sie hoffnungslos verdreckt ist/sind.

Soviel also zum Thema Schilde. Weitere Bauanleitungen zu verschiedenen Waffen werden folgen, wenn auch nicht unbedingt in jeder Ausgabe. Sollten ihr Fragen oder Wünsche haben, welche Waffe wir als nächstes behandeln sollen, stehen wir unter der Redaktionsanschrift gerne zur Verfügung. (aw)

[Anzeige]

Teure Bücher kommen bei uns nicht in die Tüte – ein ganzer Laden voller Schnäppchen:



Buchladen am Freiheitsplatz

Die Filiale für besonders preiswerte Bücher:
Rosenstraße 27
63450 Hanau
Telefon (0 61 81) 2 10 78

Der gut sortierte Laden:
Am Freiheitsplatz 6
63450 Hanau
Telefon (0 61 81) 2 81 80
Fax (0 61 81) 25 79 25

Nur Sonderangebote in der Rosenstraße 27

Kino Horn

MIB MEN IN BLACK.



Aliens bevölkern schon seit Jahrzehnten die Erde, haben teil an unserem öffentlichen Leben, sind in der Musikbranche als Großverdiener tätig, beeinflussen unsere Politik, mischen kräftig bei organisierten Verbrechen mit, und wir streiten uns immer noch darum ob es überhaupt extraterrestrisches Leben gibt, wie diese Wesen aussehen und ob sie eventuell überhaupt mit Vernunft begabt oder etwa uns technisch schon um Jahrhunderte voraus sind.

Und dann (der Schock für's Leben): Sie leben schon lange unter uns und wir "normalen Menschen" haben es bis jetzt noch nicht einmal gemerkt, daß es Menschen gibt, die eigentlich gar nicht existieren.

Aber nicht geschulte Augen haben erhebliche Schwierigkeiten, "echte" Erdenbewohner von getarnten außerirdischen Zuwanderern zu unterscheiden. Die einzige Möglichkeit wäre vielleicht, eines dieser wie auch immer anders gearteten Wesen in einer unpassenden Situation zu erwischen, z.B. wenn eine Alien-Frau ein Kind bekommt, oder wenn eine dieser oft sehr effektiven Tarnungen erschossen wird und die Überreste in der Gerichtsmedizin landen.

Wie ist es denn dann möglich, daß die breite Bevölkerung immer noch keine Ahnung hat, daß unsere schöne Erde längst von außerirdischen Emigranten besiedelt worden ist und wird?

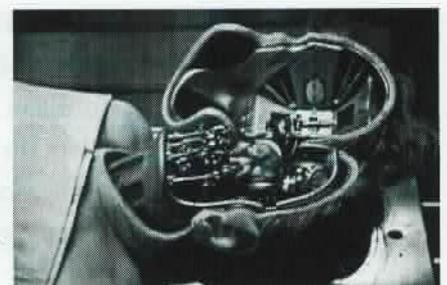
Sind Ihnen denn noch nie diese völlig in schwarz gekleideten Männer aufgefallen, die sich bemühen, immer unauffällig ihren Geschäften nachzugehen. Sie bemühen sich, nirgends auch nur den Hauch einer Spur zu hinterlassen, denn würde ihre Existenz sich in den Köpfen der Menschheit manifestieren, wäre der Schritt zur Erkenntnis (über die exotischen Einwanderer) auch nicht mehr sehr weit. Aber wir "Unwissenden" werden künstlich auf unserem niedrigen mentalen Niveau gehalten, die Wissenden, einige wenige Auserwählte, versuchen uns primitive Menschen vor dem vermeintlich zu großen Schock, der Begegnung mit Leuten aus anderen Wel-

ten, zu bewahren, solange wir noch nicht einen bestimmten Standard der mentalen und technischen Entwicklung erreicht haben. Mit eigenartigen Geräten werden wir, sobald wir einen dieser mysteriösen Erdbewohner in seiner wirklichen Existenz gesehen haben, "geblitzdingst", damit wir zumindest den ungewohnten

Anblick und möglichst auch die Möglichkeit einer solchen Existenz vergessen. Ab und zu gelingt es einem von uns Unwissenden, unter bestimmten Umständen zum "Baum der Erkenntnis" zu gelangen, natürlich ist das dann immer noch ein Schock, der das ganze Leben verändert, aber man ist sich erst hinterher bewußt, daß man offiziell überhaupt nicht mehr existiert, nicht einmal mit dem Staubkorn auf der Sohle seines Schuhs. Für Bekannte und Verwandte ist man bestenfalls unauffindbar verschwunden, meistens aber eher tot und seine Freunde haben bestimmt vergessen, daß es da

jemals jemanden mit einem solchen Namen gegeben hat. Aber wie auch immer, um die Chance, ein so aufregendes Leben zu führen, das eigentlich unter die Kategorie Science-Fiction fällt, wird sich wirklich nur jemand mit dem Verstand einer Maus entgehen lassen. Wer fände es nicht optimal in einem Rhythmus, der von einem 33-Stunden-Tag geprägt ist, zu Leben? Genau, man hätte vielleicht endlich einmal eine Chance, all' das zu schaffen, was man sich auch außerhalb der Arbeit noch vorgenommen hat. Doch halt, ist man erst einmal in die Fänge der MIB geraten, hat man auch so gut wie keine Freizeit mehr, denn die Aliens, zu deren Einwanderungsbehörde auf der Erde man gehört, kommen zu jeder Tages- und Nachtzeit an und überschwemmen fast die Erde, denn für viele von ihnen ist die Erde ein beliebtes Ziel für einen Lunch oder ein gemütliches Kaffeetrinken am "Sonntagnachmittag".

Natürlich obliegt den MIB nicht nur die Einwanderung der





Aliens und deren Belange auf der Erde, sie haben natürlich auch die Aufgabe, die Erde vor den Über- und Angriffen feindlicher Alienschiffe zu schützen, ohne daß der Rest der Menschheit auch nur den Hauch der Gefahr mitbekommt, in der sie schwebt.

Tommy Lee Jones als alternder beim MIB angestellter Regierungsbeamter und Will Smith als neu angeworbenes Mitglied des MIB geraten durch eine unerlaubte Landung und eine illegale Einwanderung in Teufels Küche, um innerhalb weniger Tage die Erde zu retten. Menschen werden getötet und die Haut als Tarnung mißbraucht, friedlich auf der Erde im Exil lebende Alpines werden getötet, aber nicht menschliche Erdenbewohner versuchen, den Planeten so schnell wie möglich zu verlassen und zu allem Überfluß wird die Erde von der Zerstörung bedroht, und alles wegen eines Schmuckes, der ganz friedlich am Halsband einen Hauskatze baumelt.

MIB ist ein Film, der sich selbst in keinster Weise ernst nimmt oder wirklich ernst genommen werden will. Das vornehmste Ziel der MIB ist es, den Zuschauer mit leichter Kost zu unterhalten und zu amüsieren. Ernst ist hier völlig fehl am Platz.

Vielleicht ist es dieser Mischung aus Trash, guten Ideen und ausgefallenen Special-Effects zu verdanken, daß der Film zu so etwas wie einem Kultobjekt geworden ist. Jedenfalls läuft das Merchandising

auf vollen Touren. Es gibt in den USA inzwischen eine regelmäßig ausgestrahlte MIB-Zeichentrickserie, herausgekommen sind auch ein Rollenspiel auf der Grundlage des Films, für Leute die auch einmal in einer Welt voller getarnter Alien spielen oder "leben" möchten, und auch der Computer wurde nicht verschont: Die Behörde für außerirdische Einwanderer hat auch hier eine interaktive Filiale eröffnet, auch wenn sich das Leben in der Computerwelt weitaus komplizierter gestaltet als es in der "realen" Welt des schwarz gekleideten Menschen eh schon ist.

Die friedlichen Außerirdischen scheinen so sehr in der Minderzahl zu sein, daß man sich wohl gelegentlich fragt, ob so etwas Exotisches überhaupt existent ist, jedenfalls gibt es umso mehr Gesindel und Verbrecher, die es nur auf das kostbare eigene Leben abgesehen zu haben scheinen.

Überleben kann der Charakter nur unter der Prämisse, daß der Spieler häufigen Gebrauch von der Speicherfunktion macht.

Auch sonst ist das Spiel laut einschlägiger Tests nicht ganz so einfach zu spielen wie andere Spiele auf dem gleichen Medium, man hat nämlich auch zu allem Überfluß noch so einige Probleme mit der Fortbewegung, da oft nicht ganz klar ist, in welcher Richtung man sich effektiv bewegen kann.

Der Computer ist aber nicht die einzige Möglichkeit, sich die Vor- und Nachteile eines Marstages (oder war es doch der Jupiter) auszuloten, denn es gibt auch ein Rollenspiel auf der Grundlage der Filmstory. Man kann am eigenen Leib erfahren, wie es ist, Hebamme bei einem überdimensionalen Calmar zu sein oder wie schwer doch außerirdischer Schleim aus den maßgeschneiderten, coolen schwarzen Klamotten zu waschen ist, wie man unerkannt Ufos auf der Erde landen läßt oder was ein schleimiger aber scheinbar doch intelligenzbehafteter Wurm am liebsten zum Mittagessen verzehrt.

Aber nichts desto trotz werden auch in Zukunft zumindest auf der Leinwand Aliens unerkannt unter uns leben, betreut von einer Behörde, von der nie ein Mensch je gehört hat. (db)



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

Live-Rollenspiele

Wie Ihr seht, fallen die Larp-Termine diesmal etwas spärlicher aus als in vorigen Ausgaben. Der Grund dafür ist, daß zuvor bei den meisten Veranstaltern von Larp's,

deren Termine innerhalb der Monate Dezember und Januar liegen, angerufen wurde, um zu erfragen, ob es überhaupt noch Plätze gibt. Dabei fielen leider einige heraus. Natürlich haben wir auch einige nicht erreicht, also fragt besser immer vorher nach, bevor ihr auf ein LARP fahrt, ob noch Platz ist, damit es dann keine Überraschungen gibt.

Die meisten LARP-Termine wurden uns mit freundlicher Genehmigung aus Thilo Wagners LARP-Kalender zur Verfügung gestellt. Danke.

27.12. - 29.12.97

Wieder einmal ist Larhgo angesagt, diesmal mit Nummer 9. Ort der Veranstaltung ist Marienhaf (zwischen Emden und Norden, ca. 100 km Luftlinie von Bremen). Die Teilnahmegebühr beträgt 90 DM und es ist ein echtes LARP für Kurzentschlossene. Weitere Infos bei: Hauke Voß, Bergstraße 187, 53129 Bonn, Tel.: 0228/231614, 0421/706580 oder 0421/3761430.

09.01. - 11.01.1998

Der Zirkel e.V. lädt zu "Scola Scire" ein. Kontakt: Frank Mielke, Auf der Harth 23, 53809 Ruppichterorth, Tel.: 02295/6994, eMail: der_zirkel@wad.org

Februar '98

Für ca. 100 DM könnt ihr an einem Cyberpunk-

LARP in und um Köln teilnehmen. Es findet am Karnevalsfreitag bis -sonntag statt als reines Cyberpunk ohne Elfen, Magie usw.. Alles weitere bei: Sebastian Kempkens, Waisenhausgasse 37, 50676 Köln, Tel.: 0221/325885.

12.02. - 15.02.1998

"Aldarien 2 - Wintermärchen" vom Verein Gronk Produktions findet auf Burg Ludwigstein bei Kassel statt. Preis: 210,- DM für Spieler, 150,- DM für NSC (inkl. Vollpension & nichtalkoholischer Getränke). Kontakt: Karsten Dombrowski, Nethener Weg 2, 26180 Rastede, Tel.: 0531/2371769 oder Rainer Malz, eMail: rainer.malz@nwn.de

13.02. - 15.02.1998

Die Vereine Düsterbrook und Die Tafelrunde veranstalten zu diesem Termin „Schleier der Vergangenheit II“ auf der JH Burg Transnitz bei Weiden. Es handelt sich um ein spezielles Anfänger-LARP! Weiteres bei: Jack Zimmerer, Obere Bachgasse 18, 930047 Regensburg.

13.02. - 15.02.1998

Irgendwo in Nordeutschland wird „LORGUM“ stattfinden. Übernachtung in Häusern, 3 warme Mahlzeiten, große Tafel am Samstag Abend, Schaukämpfe, Markt, uvm.. Es ist ein Mittelalter-LARP, weniger Fantasy, keine Magie. Anmeldeschluß ist der 31.12.97. Kontakt: Stefan Fasners, Manteuffelstr 21, 28203 Bremen, Tel./ Fax: 0421/74120

27.02. - 01.03.1998

"Burgundia XIII - Frühlingsanfang in Biasi" versetzt JH Burg Breuberg im Odenwald in eine fantastische Welt. Kosten: 140 DM. Anmeldeschluß ist der 09.01.98. Weiteres bei: Gabi und Achim

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Kamberg, Hauptstr. 184, 42579 Heiligenhaus, Tel.: 02056/961666

03.04.-05.04.1998

Die Badischen Schwertspieler e.V. halten zu diesem Termin „Steinegg XV“ ab. Info's unter: Norbert Baruth, Ludwig-Marum-Str. 44, 76185 Karlsruhe, Fax 0721/553671, Tel. 0721/551622, eMail: 100670.2745@compuserve.com

04.04. - 10.04.1998

In Bilstein auf Burg Bilstein findet "Akademia Drachenfels II" statt. Kosten für Spieler 310,- DM, für NSC's 205,- DM. Anmeldeschluß ist der 28.02.1998. Kontakt: Gunnar Staniczek, Lechschotte 13, 58644 Iserlohn, Tel.: 02371/51110, eMail: G_Staniczek@msn.com oder Rolf Wagner, Hallstr. 27, 58638 Iserlohn, Tel.: 02371/27200, eMail: Rolf_vTrek@msn.com

10.04. - 13.04.1998

„PHANTASMAORGIA II“ findet in Falkenheim (Großraum Hannover) statt. Spieler bezahlen 170 DM, NSC's 30 DM weniger. Gespielt wird nach dem „Sanguis et Magicae“-Regelwerk. Anmeldeschluß ist der 31.12.1997. Gruppen werden in den Plot eingebunden oder bekommen einen eigenen Plot. Info unter: Sven Mertz, Stummelriede 2, 31234 Edemissen, Tel.: 05176/1426 (ab 16.00 Uhr)

14.04. - 19.04.1998

Burg Rabenstein beherbergt Raven IX. Veranstalter ist der Verein "Fraternitas Corvorum e.V.". Gespielt wird nach Raven-Regeln. Mindestalter ist 16 Jahre. Weiteres erfahrt ihr von Judith Reßler, Manteuffelstr. 68, 10999 Berlin

24.04. - 26.04.1998

Mit Vollverpflegung und warmen Duschen lockt der ZeltCon "Bärentöter" auf dem Jugend-

zeltplatz Bonn. Kosten: Spieler 80 DM, NSC's 40 DM. Anmeldeschluß ist Ende Februar 98. Kontakt: Michael Kauer, Paul-Langen Str. 10, 53229 Bonn, Tel.: 0228/484104, e-mail: niemand@compuserve.com, <http://ourworld.compuserve.com/homepages/nie-mand>.

30.04. - 03.05.1998

Der Verein „Hort der Phantasie e.V.“ lädt ein zu „Walpurga I“ in der JH Winterberg im Sauerland. Die Preise sind wie folgt gestaffelt: bis 01.02.1998 170 DM und auf dem CON 190 DM. Gaukler bekommen 10 DM zurück erstattet. Kontakt: Etelka Florian, Berlinerstr. 80, 45145 Essen, Tel.: 0201/734289, Fax.: 0201/591268

11.06. - 14.06.1998

„Xenos 1- Das Land der Amazonen“ findet auf und um den Zeltplatz Ringelmühle bei Nördlingen statt. Kosten für Spieler betragen 65 DM und für NSC's 45 DM. Alles weitere gibt's bei: Monika Kusch, Leuchte 51, 60388 Frankfurt, 06109/37163, M.Kusch@t-online.de, <http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/5737>

24.07. - 02.08.1998

Wieder mal Burg Bilstein, diesmal "Border Con 1". Kontakt: bianca_hoetzel@hotmail.com



Conventions

03.01.1998

An diesem Tag finden die "10th Badish Open" in Bräunlingen statt. Veranstalter ist der Verein "Duples e.V." Alles weitere gibt's unter: Stephan Ocker, Huefinger Straße 2, 78199 Bräunlingen, Tel. + Fax: 0771 - 61176. eMail: ocker@t-online.de

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

24.01.1998

Die 2. Offene Erlanger Müsterschaft findet von 12:30 Uhr bis ca. 20:00 Uhr statt. Teilnehmen kann jeder, der Mü spielen kann. Für die Gewinner winken attraktive Preise. Die Veranstaltung gehört zum Rahmenprogramm der Erlanger Spielertage. Kontaktadressen und weitere Infos unter: www.eduart.com/mir/mue/index.html

13.02. - 15.02.1998 & 06.03. - 08.03.1998

Der Workshop, der im Tagungshaus Drübberholz stattfindet, befaßt sich mit Spielmechanismen und -ideen, aber auch damit, wie man verhindert, daß erfundene Prototypen im Regal verstauben. Nähere Infos zum Workshop gibt es beim Tagungshaus Drübberholz, Tel. 04234/94056, Fax 04234/94057.

26.02. - 27.02.1998

Der Spielmarkt in Remscheid vermittelt den Besuchern einen Überblick über neue Konzepte, Spiele und Materialien. Institutionen, Gruppen, Initiativen und Kleinverlage stelle ihre neuen Entwicklungen an Ausstellungsständen mit Kurzworkshops und Aktionen vor.

Kontakt: Ulrich Baer/Gerhard Knecht, Tel.: 02191/794-0 und ausführliche Information unter homepage www.ars-online.de

07.03. - 08.03.1998

„Dodecahedron '98“ findet in Dortmund im Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str.33-37 von Samstag 10h bis Sonntag 18h statt. Auf dem Programm stehen: Rollenspiel, Tabletop, Card Games, Turniere, Filmnacht, Tombola, Wettbewerbe, Ehrengäste. Eintritt 6/10 DM für 1/beide Tage, vorangemeldete Spielleiter frei. Für Übernachtung voranmelden. Info: Jens Sarton, Missundestr. 29, 44145 Dortmund, eMail: falstaff@prima.ruhr.de.

09.05. - 10.05.1998

Im und ums Hamburg-Haus in Hamburg findet die NordCon '98 statt. Geplant sind: Rollenspiel, Brettspiel, LARP, Tabletop, Trading Cards. Infos ab Oktober bei: Gordian Kulbarsch, eMail: 1kaulbar@informatik.uni-hamburg.de

22.10. - 25.10.1998

Die Spiel'98 wird wieder in Essen ihre Tore öffnen. Info's unter: <http://www.messe.uni-essen.de/spiel/index.html>

18.11. - 22.11.1998

Hier findet ein von einem Hotel seit mehr als 10 Jahren veranstaltetes Spielertreffen statt. 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. Weitere Infos gibt's direkt beim Fewotel Sauerland-Treff, Am Schnepfelnberg, 34508 Willingen-Usseln, Tel.: 05632/310, Fax: 05632/31413.



Mittelalter-Märkte

Leider haben wir nur einen Termin zu bieten für die Freunde von mittelalterlichen Märkten, da die Saison natürlich nicht über den Winter geht, sondern erst mit

Freienfels im Mai wieder beginnt. In der Januar-Ausgabe werden wir dann für die erste Jahreshälfte 98 Termine abdrucken.

04.04. - 05.04.98

mittelalterlicher Ostermarkt auf der Burg Ronneburg bei Büdingen/Hessen. Wieder einmal findet der alljährliche Ostermarkt statt, seines Zeichens zweitgrößter Markt auf der Ronneburg und

Event Horn

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

beliebter Einkaufsmarkt für Live-Rollenspieler, was Ausrüstung angeht sowie inoffizielles Familientreffen aller LARPIes. Wie immer verbilligter Eintritt bei (historisch vernünftigen) MA-Gewandungen (keine Fantasy!). Infos bei: Förderkreis Burg Ronneburg e.V., Tel.: 06048/950904 und 950905, Fax: 950906.

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
Castellring 101
61130 Nidderau

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

[Anzeige]



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

KANIN
bis
BAER

HOlzstuehle
UND
Tische

Feuerstein
UND
FeuerSHOW

Musik Horn



Musik im LARP:

Das Charakter-fallera (6)

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

Der Hobbit, der zeigt heute Mut, fallera
der Kampf läuft für ihn besonders gut, fallera
hinter dem Schrank, dem teuer'n
tut er Krieger anfeuern.

Der Hobbit, der zeigt heute Mut, fallera.

Ein Dämon im Bannkreise faucht, fallera
er ist von der Reise noch geschlaucht, fallera
statt hüpfen durch Dimensionen
sollte er sich schonen.

Ein Dämon im Bannkreise faucht, fallera.

Der Heiler im Bette er liegt, fallera
er hat einen Schnupfen wohl gekriegt, fallera
ihm helfen nicht Tinkturen,
und auch keine Kuren.

Der Heiler im Bette er liegt, fallera

Die Hexe zu Hause sie näht, fallera
sie zittert und sie friert von früh bis spät, fallera
denn bei einer Bruchlandung
zerriß ihre Gewandung.

Die Hexe zu Hause sie näht, fallera.

Der Kobold im Walde er springt, fallera
er tanzt im Kreise und er singt, fallera
er wird im nächsten Maien
wohl die Prinzessin freien.

Der Kobold im Walde er springt, fallera.

Zum Druiden da geht niemand hin, fallera.
er hat keine Arbeit, das ist schlimm, fallera
denn bess're Zaubetränke,
die gibt es in der Schänke.

Zum Druiden da geht niemand hin, 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

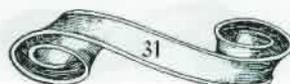
60437 Frankfurt

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

NEU * **Time Trader** * NEU

Obermünsterstr. 15
93047 Regensburg
Tel.: 0941/565315
Fax: 0941/565316
LARP-Hotline (!):
0941/567044

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 Kai Barthel

Burgallee 34

63454 Hanau

Tel.: 06181/252078

eMail: KaiBarthel@msn.com

oder Fax an: 06181/493993



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!)

Suche

Kelter-Bottich und/oder Weinpresse gesucht, möglichst antik oder nach hist. Vorbild gefertigt und funktionsfähig.
vinum et gaudium Diana Bambey,
Tel.: 06181/493993

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!

Anfänger sucht gebrauchte Warhammer-Figuren, alle Orks und Goblins, nehme auch bemalte Figuren.

Preis ist Verhandlungssache sowie Abhängig vom Zustand der Figuren.

Suche ebenfalls Anfänger zum spielen, Spielplatte (1,5 m x 3 m) vorhanden!

Sascha Haas

Im Preulgarten 11b

63517 Rodenbach bei Hanau

Tel.: 06184/51290 ab 16:30 Uhr oder 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 Kai Barthel
Burgallee 34
63454 Hanau
Tel.: 06181/252078

[Anzeige]

vinum et gaudium

Beerenweyne und andere Ding



Diana Bambey

Südring 1

63477 Maintal

Tel./Fax: 06181/493993

Wolfram Troeder

Lingscheider Hof 11

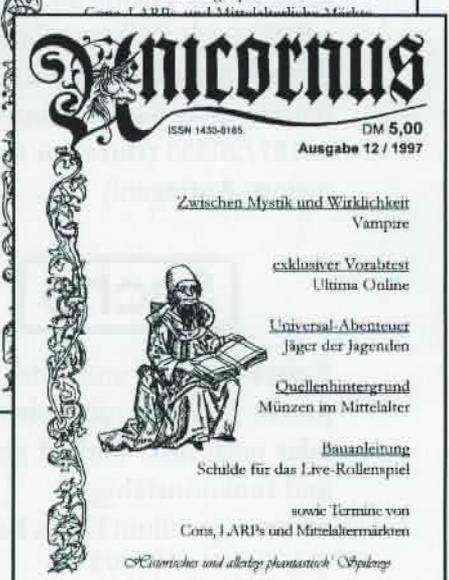
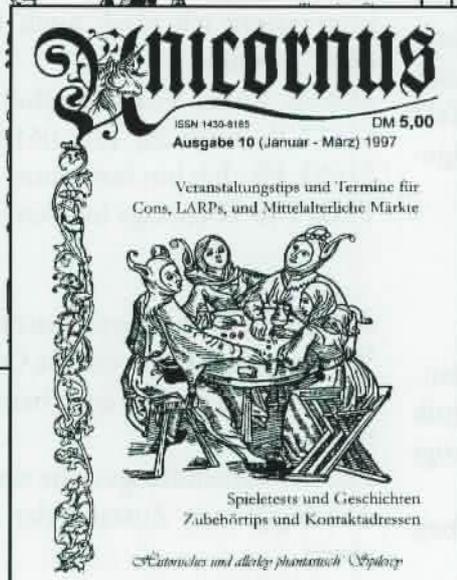
53902 Bad Münstereifel

Tel.: 02253/180296

Historischer Weinverkauf und Lagerleben im Rabennest für mittelalterliche Märkte und Feste.

Der Wein wird in altertümlichen Apothekerflaschen dargeboten.

Nachbestell-Service



Es können noch ältere Ausgaben der Vorgängerzeitung *Die tobende Ratte* bestellt werden. Sowohl *Die tobende Ratte* als auch die *Unicornus* werden, wenn sie nicht mehr vorrätig sind, wegen des hohen Aufwands für die Einzelreproduktion nur gegen **Voraus-kasse** geliefert.

Anzahl	Ausgabe	Einzelpreis	Gesamtpreis
	Die tobende Ratte - Ausgabe ___/93	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 5	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 6	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 7	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 8	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 9	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 10	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 11	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe 12	6,00 DM	
	Portopauschale		3,00 DM
	Summe		

In der nächsten Ausgabe...

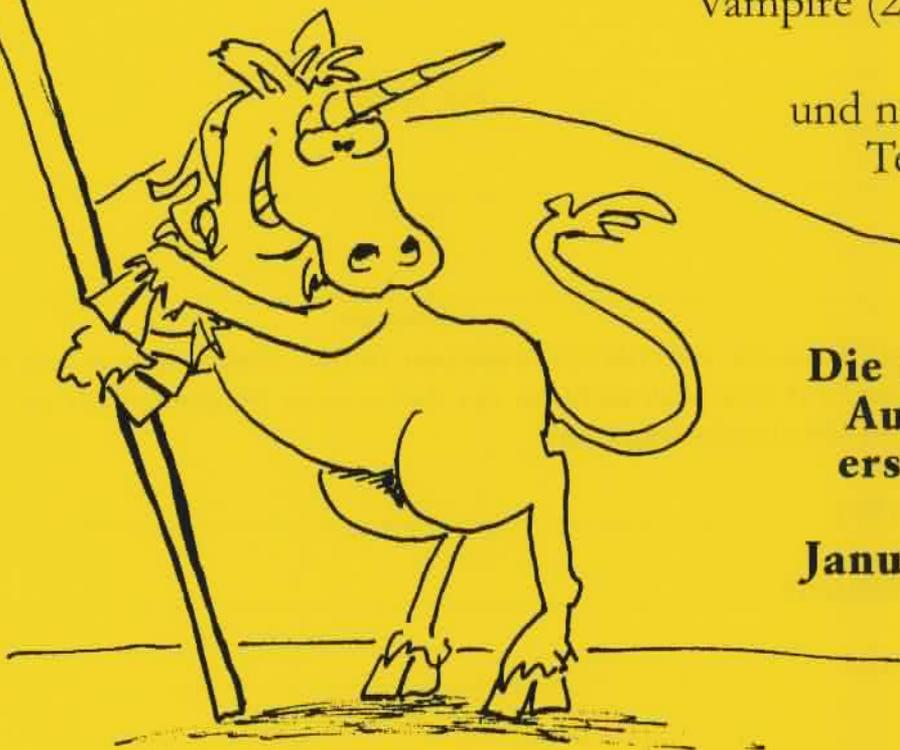
Fortsetzung der Geschichte
Schattenland - Das Spiel der Meister

Veranstaltungsrückblicke
diesmals mit Silvester-LARPs und Cons

Polsterwaffenbau und Schnittmuster

Fortsetzung Zwischen Mystik und Wirklichkeit:
Vampire (2)

und natürlich
Termine...



**Die nächste
Ausgabe
erscheint
im
Januar 1998**

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 - „alter Mann mit Buch“, aus: Medieval Life Illustrations, Dover, 1996,
'die historics', Seite 3 - „Touri“, Piper, 1996 (© by Carpe Diem Verlag Markus Rupprecht),
Einhorn-Comic, Seiten 3, 4, 8, 10, 12, 16, 18, 22, 24, 25, 30, 35 und in den Vereinsinterna - Piper, 1997 (© by EINHORN e.V.),
Ultima-Online Logos und Photos, Seiten 10 und 11 - © by Origin/EA, 1997, all rights reserved
Photo, Seite 18 - Max Schreck in Nosferatu (© Prana Film, 1922)
Photo, Seite 19 - aus: Tanz der Vampire (© MGM, 1967)
Photo, Seite 20 - aus: The Howling (© Avco Embassy, 1980)
Fotos, Seiten 24 und 25 - aus: Men in Black (© 1997 by Sony Media Corp., all rights reserved)
Einhorn, Seite 36 - Heidi Koch, 1988 (© by EINHORN e.V.),

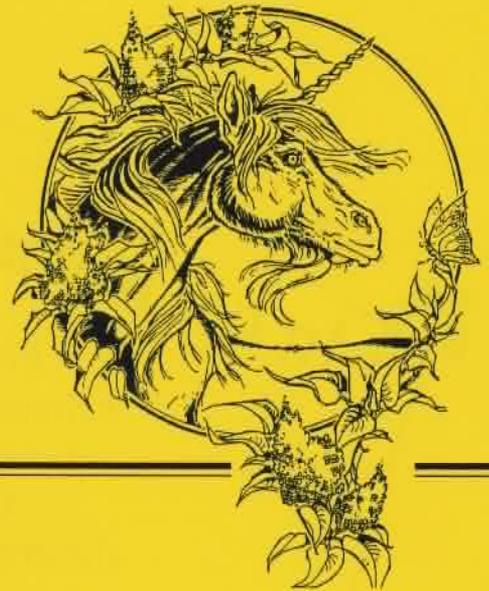
EINHORN e.V.

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.