

Unicornus

ISSN 1430-8185

DM 5,00

Ausgabe 13 / 1997

Zwischen Mystik und Wirklichkeit

Vampire (2):

Die wahre Geschichte

Kurzgeschichten

„Verrechnet“

und

„Auf der Flucht“

Besuchsbericht

Burg Eltz a.d. Mosel

Bauanleitung

Latex und wie man es handhabt

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: <i>GezeitenCon '97</i>	8
.....	9
StoryHorn: <i>Verrechnet</i>	10
.....	11
SpielHorn: <i>Mississippi Queen</i>	12
.....	13
StoryHorn: <i>Auf der Flucht</i>	14
.....	15
QuellenHorn: <i>Ein Besuch auf der Burg Eltz</i>	16
.....	17
QuellenHorn: <i>Zwischen Mystik und Wirklichkeit: Vampire (2)</i>	18
.....	19
.....	20
.....	21
BastelHorn: <i>Latex</i>	22
KinoHorn: <i>Alien - Die Wiedergeburt</i>	23
.....	24
LeserHorn: <i>Mummenschanz, Herr der Jahrhunderte</i>	25
EventHorn: <i>Große Terminübersicht</i>	26
.....	27
.....	28
.....	29
MusikHorn: <i>Das Charakter-Fallera (7)</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
Guido Beermann	-	dimoon@atab.de

Homepages: <http://einhorn.base.org> oder direkt: <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)

Guido Beermann (gb)

weitere Mitarbeiter

dieser Ausgabe :

Frank Winkler (fw)

Andreas Quitt (aq)

Torsten Fehr (tf)

Wilfried Kercher (wk)

Martin Ruth (mr)

Tim Scholz (ts)

Layout und Satz :

André Weckeiser

mit Epistula-Satz

Anzeigenverkauf und

verwaltung :

Kai Barthel

Druck und Gesamtherstellung :

Typoprint GmbH, Hanau

Vertrieb :

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise :

Quartalweise (¼jährlich)

Redaktion :

c/o André Weckeiser

Südring 1

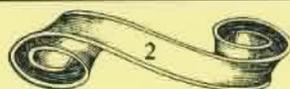
63477 Maintal-Dörnigheim

Tel./Fax: (06181) 49 39 93

Preise :

5,00 DM,

für Vereinsmitglieder des
EINHORN e.V. kostenlos



Editorial

Fast gut! Nein, ich werde diesmal nicht weiter auf unsere Verspätung in der Erscheinung eingehen, weil wir uns wieder bei den üblichen 2-3 Wochen eingependelt haben. Außerdem haben sich viele Abonnenten bei uns gemeldet (Danke für die vielen Anrufe. Schön, was von euch zu hören!) und uns bestätigt, daß sie unsere Terminprobleme „völlig normal“ finden und mehr am Inhalt interessiert sind als an der regelmäßigen Erscheinungsweise. Nun gut.

An der Zeitungsfront passiert dann doch wieder einiges. Die wenigen professionellen Zeitschriften, die es gibt, wie der Ringbote oder die WunderWelten, bauen ihre Position weiter aus, auch wenn der Inhalt immer noch extrem herstellerlastig ist. Es gibt aber Bestrebungen, kleine FanZines und Vereinszeitschriften zu unterstützen, wie das Ringbote auf seiner FanZine-Seite macht, was sehr löblich ist. Dort wiederum kann man sehen, daß es doch wieder eine ganze Reihe FanZines gibt, was hoffentlich zu einer neuen Zeitschriften-Kultur im Spielbereich führt. Warten wir's ab.

Allen Stammlesern muß ich noch einen Dämpfer verpassen. Die Fortsetzungsgeschichte „Schattenland - Das Spiel der Meister“ wird vorerst auf unbestimmte Zeit nicht fortgesetzt, da der Autor Markus Rupprecht momentan absolut keine Zeit hat, um sie weiter zu schreiben. Wir möchten daher in seinem Namen um etwas Geduld bitten. Versprochen ist aber, daß sie auf jeden Fall irgendwann fortgesetzt werden wird.

Nun aber viel Spaß beim Lesen. Ich würde mich sehr, sehr freuen, mal wieder den einen oder anderen Leserbrief zu erhalten, um die Leserbrief-Rubrik mal wieder öffnen zu können. Feedback ist doch schon sehr wichtig für die Entwicklung einer Zeitung. Wenn wir nichts von den Lesern hören, gehen wir halt von einer allgemeinen Zufriedenheit aus und machen weiter wie bisher.

Euer

André



Die historícs





News Horn

Wie immer bekommt ihr hier die (uns bekannten) neuesten News aus der Szene und von diversen Spieleherstellern. Unsere Quellen sind zahlreich und nicht immer zuverlässig, dadurch schleicht sich schon mal eine Falschmeldung ein, die als solche nicht nachzuprüfen war. Man möge uns das nachsehen!

MTV® VERKLAGT WHITE WOLF !

MTV, Tochterfirma der Viacom International Inc., verklagt White Wolf wegen seiner Rollenspielerserie "Aeon". Der Name "Aeon Flux" ist als Handelsmarke für Viacom's Fernsehserie geschützt. Alle Artikel von White Wolf werden umbenannt, bereits erschienene Produkte werden mit Aufklebern versehen.

DRACHENSCHMIEDE UND (K)EIN ENDE?

Uns erreichte folgende Pressemitteilung von Wolfgang G. Wettach, die unkommentiert weitergeben wird:

- 1) Die Drachenschmiede-Zentrale in Creglingen unter Markus Hailer gibt es tatsächlich nicht mehr. Sie hat zum 01.12.1997 ihren Geschäftsbetrieb eingestellt. Dort kann man auch nichts mehr bestellen, dorthin sollte man auch kein Geld für Einkäufe in den Läden überweisen.
- 2) Die Drachenschmiede-Läden und das Lager in Creglingen sind im Laufe des letzten Jahres verkauft worden und sind darum nicht davon betroffen. Der Name "Drachenschmiede" bleibt darum weiter ein Garant für Qualität und das vielfältigste Sortiment des ganzen Marktes.
- 3) Der Katalog bleibt damit weiterhin Ausweis dieses Sortiments und Schaufenster dieser Läden. Ein Restbestand dieser Kataloge ist noch vorhanden und kann gegen 10,- DM +P.&Vp. bestellt werden. Auch der Internet-Katalog soll als Werbegemeinschaft der Läden und Einzelunternehmen erhalten bleiben, unter <http://www.drachenschmiede.de>
- 4) Läden mit dem Sortiment der Drachenschmiede gibt es jetzt in Berlin unter Christian Fleczorek (Schönleinstr. 29) und Bochum unter Frank Tünthe und Jonas Freiberg (Kurt-Schumacher-Str. 2) an den bekannten Orten, sowie in Essen unter Marc Amend an neuer Stelle (Holsterhauser Straße 103), hier unter dem Namen "Armatus Armoury". Die Drachenschmiede Berlin (030-6949136) sowie Armatus in Essen versenden auch auf Wunsch Ihre Bestellungen, Armatus auch auf Bestellungen per

Email: armatus2@aol.com

WO IST DER PLOT?

Für Live-Rollenspieler gibt es jetzt eine Lebens- und Spielhilfe Namens Gateway to Albyon. Außer einem System, das von und mit Spielern entstand, gibt es auch einige Tips&Tricks für 20 Märker.

DUNGEON? DO IT YOURSELF!

Der Mario Truant Verlag bringt diesen Monat in der neuen Serie 3-Dimensional Game Accessory Gebäudesätze zum Selberbauen heraus. Euer Glück als Bauherr dürft ihr mit einem Zauberturm, einem Kloster und einem Vorposten probieren.

CAMPAIGN CARTOGRAPHER JETZT FÜR WIN95

Wer auf dem PC, W95 oder NT, mittels Campaign Cartographer II Landkarten und andere Sachen, die man im Rollenspiel braucht, entwerfen will, kann dies jetzt tun. Für nur lächerliche 199,- DM! Wenn wir es in die Finger bekommen sollten, so wird es getestet.

RAUF MIT DER RENDITE, WEG MIT DEN ARBEITSPLÄTZEN!

Aus dem Fanfor Verlag Mannheim kommt Konzern für 25,- DM. Es dürfen sich bei diesem Brett-Kartenspiel 3-6 Spieler um Marktanteile und Umsatzergebnisse kümmern.

KRANKHEIT IM ROLLENSPIEL?

Der G&S Verlag hat "Rasiels Heilkundebüchlein" herausgebracht, es soll den Umgang mit Seuchen und Krankheiten im Rollenspiel erleichtern (Anm. d. Red.: Nein, schlechte Systeme, die kränkeln, werden durch Verwendung dieses Buches nicht unbedingt besser!). Für 8 Drachenmark soll es euer sein.

NEU ERSCHIENEN:

Im neuen Jahr gibt es natürlich auch wieder neue Bücher von diversen Verlagen. Im Heyne-Verlag erschien "Karmesinrote Schatten" von R. A.



Salvatore für 16,90 DM. "Erzengel" von Sharon Shinn sollte es mit einem Monat Verspätung im Januar in die Buchläden geschafft haben, 16,90 DM. Von Pabel Moewing gibt es zwei neue Perry Rhodan Silberbände, "Herrscher des Schwarms" sowie "Die Cynos", sogar mit einer CD-ROM! Ebenfalls ein neues Atlan Hardcover namens "Kontinente des Krieges".

Platt's Schmugglers Guide für Star Wars bringt Licht ins Leben der Schmuggler für 39,80 DM.

CTHULHU UNTER DRUCK?

Ein neues Abenteuer für Cthulhu namens "Unter Druck" sowie "Götter, Riten und Dämonen", ein satirisches Cthulhu-Kartenspiel für 3-5 Spieler und "Gronk", ebenfalls ein Kartenspiel für 2-4 Spieler sind erschienen im G&S Verlag.

NEUER SPIELEVERLAG: RELAXX

Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg stellt sich der neue Spieleverlag "Relaxx Spiele" vor. Die beiden Eigentümer des Verlags sind in der Spieleszene keine Unbekannten: Frank G. Hegewald, ehemals bei Mattel und später Tyco, und Roland Siegers,

erfolgreicher Spieleautor und ehemals bei Schmidt-Spiele tätig. Relaxx Spiele werden über die Firma EKOS vertrieben. Im Programm des Verlages werden neben fünf Spielen zum Thema Sesamstraße auch zwei Autorenspiele sein. "Business", ein Wirtschaftsspiel von Sid Sackson und "Waterloo", ein Denk- und Taktikspiel von Roland Siegers.

SPIEL DES JAHRES 1997 IN SCHWEDEN

Die Preisträger 1997 des schwedischen "Game of the Year" heißen in der Kategorie "Bestes Familienspiel": Svea Rike von Target Games, Stockholm (ein historisches Spiel über adlige Familien, die in Schweden um die Vorherrschaft kämpfen) in der Kategorie "Bestes Kinderspiel": Zoo (in Deutschland bekannt als "Vier zu mir" von Heike Baum und bei ASS erschienen).

ABENTEUER VON IMAGE 3033

Der relativ neue Verlag Image 3033 veröffentlicht sein erstes Abenteuer "Die Augen des Todes". Ein Charakter erhält auf ominöse Weise die Fähigkeit,

[Anzeige]

Einzigartige Vielfalt in Hanau

Über 100 Spezialitäten aus aller Welt offen im Angebot



Die Idee, Nahrungs- und Genußmittel in loser Form anzubieten, ist nicht neu. In früheren Jahren war sie an der Tagesordnung. Der Kunde konnte sich die ausgewählte Ware in beliebigen Mengen abfüllen lassen. Mit dem Aufkommen der Selbstbedienungsläden und Supermärkte wurde das Angebot loser Produkte mehr und mehr zurückgedrängt. Heute wird alles in zwar optisch gut wirkenden, aber eigentlich überflüssigen und letztlich die Umwelt belastenden Verpackungen angeboten.

Und selbstverständlich muß der Kunde die hohen Verpackungskosten tragen. Hinzu kommt, daß die Einheitsgrößen dazu führen, daß angebrochene Verpackungen oft über Wochen und Monate zu Hause herumstehen.

Das darunter die Qualität leidet, liegt auf der Hand. Ganz anders bei den VOM-FASS-Geschäften, hier finden die Kunden lose Produkte im Vordergrund. Das Angebot umfaßt zwischenzeitlich rund 100 offen angebotene Produkte – Wein, Öl, Essig, Liköre und Spirituosen – alles in jeder beliebigen Menge in mitgebrachte oder bereitstehende Behältnisse abzufüllen.

Ein Blick in die umfangreiche Angebotsliste macht direkt Lust auf die einzelnen Erzeugnisse. Und was besonders reizvoll ist: Man kann alle lose angebotenen Produkte probieren, bevor man sich zum Kauf entscheidet.



Alexander Chillo
Nürnberger Straße 4b
(gegenüber TOOM-Markt)
63450 Hanau
Telefon: 06181/25 76 70
Fax: 06181/25 76 84

- Unverbindlich probieren, dann in Ruhe auswählen
- Jede beliebige Menge erhältlich (ab 100ml)
- ca. 2500 Flaschen ständig am Lager
- ca. 50 versch. Likörspezialitäten
- über 20 Fass-Spezialitäten (Whisky, Cognac, Sherry)
- ca. 20 Edelbrände, Essige, Öle, etc.

Vom Fass - Damit bei Ihnen immer ein guter Tropfen im Hause ist!

mit den Augen zu töten und wird damit in eine Reihe von Ereignissen verwickelt.

NEUE JURY-MITGLIEDER

Die Jury "Spiel des Jahres" hat zwei neue Mitglieder: Edwin Ruschitzka, unter anderem Spielbox-Lesern als Rezensent bekannt, und Michael Knopf, der für die Süddeutsche Zeitung schreibt. Ausgeschieden ist Hans-Christian Winters.

RAVENSBURGER NEUHEITEN 1998

Die ersten Spiele des Jahrgangs 1998 aus Ravensburg sind eingetroffen:

Magalon von Wolfgang Kramer (2-4 Spieler) ist ein "Magier-Wettstreit im Tal von Magalon"; jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Magiers. Multifunktionale Karten bestimmen die Züge der Spieler; es gilt, den Stein der Weisheit, den Ring der Unsterblichkeit und das Amulett der Macht auf dem Brett zu erreichen und als Erster wieder an den Ausgangspunkt zurückzukehren, um das Spiel zu gewinnen.

Tonga Bonga von Stefan Dorra (3-4 Spieler) hat einen sehr interessanten Mechanismus: Es wird um die Crew von Segelschiffen und deren Heuer gepokert. Die Güte der Crew treibt die Schiffe voran. Am Ende zählt der volle Geldbeutel.

Lotus von Dominique Tellier (2-4 Spieler) ist ein eher abstrakt gehaltener Wettlauf, bei dem die Steine gestapelt werden und die Stapelhöhe die Zugweite bestimmt.

Unsere Spielrunde hat die Spiele für das nächste Treffen auf dem Spielplan. In Kürze können Sie im SpielHorn ausführliche Rezensionen lesen und natürlich auch Fotos der Spiele sehen.

QUEEN GAMES

Nachdem sein Showmanager im vergangenen Jahr so erfolgreich war, ist Dirk Henn in diesem Jahr gleich mit zwei neuen Titeln im Verlagsprogramm vertreten; beide allerdings kennt man bereits aus seinem Eigenverlag db-Spiele: Carat kommt unter demselben Titel als Queen-Game, Al Capone dagegen wird einen neuen Titel erhalten, da das Thema geändert wurde. Gespielt wird nicht mehr im Gangstermilieu, statt dessen dreht sich das Spiel um Tante Emma-Läden; Tante Emma wird sich deshalb auch im Titel wiederfinden, der noch nicht endgültig feststeht (evtl. "Tante Emmas Rache").

Auch Queen setzt in diesem Jahr auf Kartenspiele und startet eine entsprechende Serie. Ins Programm kommen jeweils ein Spiel von Wolfgang Kramer (Verflixte 13), Reiner Knizia (Neuaufgabe des alten Hexagames-Spiels Res Publica, aber unter anderem Titel und mit Völkern aus dem Norden Europas) und Uwe "Bohnanza" Rosenberg (mit einem sehr originellen Stichspiel). Ein viertes Kartenspiel erscheint in einer etwas größeren Schachtel und ist deutlich komplexer: Putsch von Heiko Wiese hat ein politisches Thema und ist so eine Art "Junta für Kartenspieler".

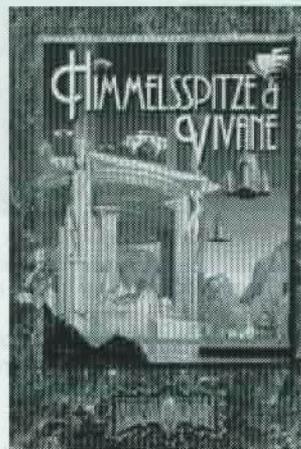
AMIGO

Im Mittelpunkt der Amigo-Neuheiten steht zweifellos Alan Moons Elfenland, das früher als Elvenroads bei White Wind erschienen war. Die Neuaufgabe wurde komplett überarbeitet; dazu gehört auch ein neuer Spielplan. Reiner Knizias Exxtra ist laut Presse-Info "ein rasantes Würfelspiel, bei dem sowohl Würfelglück als auch eine klitzekleine Dosis Gemeinheit zum Sieg führen". Für Kartenspieler kommt Yoyo, ein Aktionskartenspiel von Hanno und Wilfried Kuhn, bei dem es darum geht, möglichst schnell seine Karten loszuwerden.

Für Überraschung dürfte sorgen, daß Amigo sich jetzt auch im Rollenspiel-Sektor engagiert. Nachdem TSR von Wizards of the Coast übernommen wurde und Wizards Sammelkartenspiel Magic in seiner deutschen Ausgabe bei Amigo zuhause ist, kommt nun TSR's Advanced Dungeons & Dragons (Kurz: AD&D) zu Amigo. Als erstes Produkt der neuen Linie wird auf der Messe das überarbeitete AD&D Starter-Set vorgestellt.

HIMMELSSPITZE UND VIVANE

Im äußersten Südwesten von Barsaive lauert die Stadt Vivane, vorgeschobener Außenposten des finsternen Theranischen Imperiums. Und nicht weit davon entfernt thront die Festung Himmelsspitze auf fünf gewaltigen, mehrere hundert Meter hohen Steinsäulen – Zeugin des überragenden magischen Potentials des Imperiums.



Eine gigantische Flotte von bewaffneten Luftschiffen und riesigen, schwebenden Festungen, allesamt imstande, Barsaive mit Zerstörung und Verwüstung von ungekanntem Ausmaß zu überziehen, ist hier stationiert. Gemeinsam sind diese Sinnbilder der Macht des Theranischen Imperiums eine ständige und alarmierende Bedrohung für Leben und Freiheit aller Bewohner Barsaives.

Hintergrund-Box für Earthdawn
ISBN: 3-89064-415-5
Best.-Nr.: 10415
Preis: DM 79,00

(kb)



Und hier noch ein Bericht in letzter Minute von Andreas Pistor, der am Treffen der Mittellande-Kampagne teilgenommen hat

Um ca. 19:15 Uhr bin ich am Freitag auf der Burg Bilstein eingetroffen. Ich war der Vertreter des Welfenreiches der IG Welfen-Brut. Dazu kam ich, indem ich zuvor mit Tino und Thea der IG sprach und sagte, ich würde gerne am Treffen teilnehmen und aus der IG niemand Interesse hatte, selbst teilzunehmen.

Leider war ich für das Abendessen zu spät, was es wohl um 18:30 Uhr gab. So um 21:00 Uhr begann dann die Sitzung, nachdem die Teilnehmer sich gemeldet und ihren Beitrag gezahlt hatten.

Dann hat die Diskussionsleitung ihre Art der Leitung vorgestellt (z. B. Redeliste mit drei Einschubmöglichkeiten pro Land) und wollte die Tagesordnung verabschieden. Diese wurde aber zunächst auf die Punkte Begrüßung und Dachverband beschränkt, da vor der weiteren Festlegung geklärt werden sollte, was für eine Gruppierung die Kampagne nun ist: Noch IG (Interessengemeinschaft) oder bereits DV (Dachverband). Nach den Infor-

mationen über die Arbeitsgruppe, die beim Arbeitstreffen über die Struktur der Kampagnenorganisation nachgedacht hatte, und rechtlichen Meinungen über Dachverband, Verein und ähnliches, wurde beschlossen, die Kampagne solle sich weiterhin als IG organisieren, jedoch mit veränderter Struktur. Abgelehnt wurden keine Änderung, Dachverband, eingetragener Verein und nicht eingetragener Verein. Dann erste Nachtruhe.

Nach Annahme der restlichen Tagesordnung wurde die Karte behandelt: Zunächst innere Änderungen der Länder, dann Äußere zwischen Ländern oder in weiße Gebiete hinein, als nächstes neue Länder und zum Schluß Ankündigungen von Aktionen, die im nächsten Jahr eine Grenze ändern könnten. Die meisten nördlichen Länder greifen in zwei Allianzen Aredroc an. An der nordwestlichen Küste ist reger Schiffsverkehr angekündigt.

Dann wurde die Struktur der IG neu gefaßt. Es wurden am Sonntag diese Posten mit Verantwortung geschaffen:

- Redaktion der Veranstalter-Postille, der Broschüre "Länder der Mittellande" (vormals Spieler-Postille), eines Flyers und des Webs.
- Finanzen für die Flyer und die Treffen.
- Verwaltung von Ressourcenlisten
- Ansprechpartner von Spielenden bei Schwierigkeiten mit Informationsbezug über Veranstalter
- Verwaltung der verschiedenen Karten
- Veranstalter der Treffen (zwei jährlich wechselnd)
- ... (?)
- zwei Diskussionsleitungen (eine mit mir) des nächsten Veranstaltertreffens

Die Broschüre soll für 5,- DM durch die Veranstalter abgegeben werden.

Auf diesem Treffen werden zwei Diskussionsforen über verschiedene Themen vorbereitet werden, um die Themen in kürzerer Zeit behandeln zu können. Mangels Organisation fällt ein Arbeitstreffen aus.

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.



[Anzeige]

Der Nordländer
Sven Schmidtke

Happurger Str. 115, 90482 Nürnberg
Tel.: 09 11 / 50 11 29 Fax.: 09 11 / 50 4 79 89

Veranstaltungs Horn

Sezeiten 97 (LARP)

27.12. – 31.12.1997

Ort: JH Inzmühlen, ca. 60 km südlich von Hamburg

Kosten: 260,- DM, Vollverpflegung

Veranstalter: Jesko Trinks

Teilnehmer: ca. 70 NSC und 140 Spieler

Über Silvester auf ein LARP? Wieso nicht? Neue Leute kennenlernen, feiern und Rollenspielen! Nach 4 Stunden Fahrt und einer trockengelaufenen Anhängerachse erreichten wir die Jugendherberge Inzmühlen etwas ermüdet. Die JH liegt am Rande eines Waldstückes mit angrenzendem Fußballplatz und bietet viele Möglichkeiten, die Spieler zu beschäftigen. Die Ausstattung der Jugendherberge ist überdurchschnittlich, in jedem Zimmer ein Waschbecken, genügend Duschen und ein halbes Dutzend Gruppenräume. Die Verpflegung durch die JH war ausgezeichnet und die Essenszeiten sehr moderat: Frühstück bis 11.30 Uhr, Mittagessen von 15.00 - 16.00 Uhr und Abendessen von 19.00 - 24.00 Uhr! Die Herbergseltern waren wirklich spitze, sie schauten sich alles an und liefen am 2. Tag in Gewandung herum. Auch die Versorgung mit Alkoholika war sichergestellt durch die bis morgens um 6 Uhr arbeitende Tavernencrew des Düvels, geleitet von Scoobie und Jesko sowie den immer netten

Schank-maids. In den 4½ Tagen wurden 190 Kisten Altenmünster Bier, was ca. 1500 Liter sind, von ca. 200 Leuten vernichtet, von Met und White Wendish

ganz zu schweigen! Gespielt wurde nach modifiziertem Dragonschiff, äh Sys, die kompetente und qualifizierte Spielleitung war durch rote Nikolausmützen jederzeit leicht zu erkennen, und sollte jemand spezielles von der SL benötigt werden, so wurde er über Funk herbeigeordert. Der einzige Ort, wo die SL schwer zu erreichen war, war der Keller, in dem sich der Weinstand, die Bibliothek und der Altarraum befand, denn Alex und Connor von der SL definierten den Begriff "4 Uhr" öfters neu! Was aber nicht bedeutet, daß die zwei sich vor ihrer Aufgabe gedrückt hätten, selbst nachts um 3 quälte sich Connor aus dem Bett, um irgendwelche Rituale zu beaufsichtigen! Ein dickes Lob an die komplette SL für ihre hervorragende Arbeit! Zum Ambiente trug auch die Gilde des massierenden und befreundeter Gewerbe bei mit ihren wohlthuenden Massagen gegen verspannte Rücken, sowie der mürrische, schottische Bibliotheksgeist und



Bei einernächtlichen Schlacht ging es heiß her!

Veranstaltungs Horn

das Feldlazarett mit seinen eigenen Behandlungsmethoden. Eine Währung gab es natürlich auch, sie bestand aus großen und kleinen Münzen, die aus 5 mm starken Flachstahl ausgestanzt waren und Dieben es fast unmöglich machten, die Tavernenkasse mit fast 100 kg Gewicht zu stehlen. Wie gut, daß es niemand probierte, sonst hätten wir bestimmt einen Leistenbruch zu beklagen gehabt.

Zur Story:

Der Baron zu Falkenberg lud anlässlich der Rückkehr seines Sohnes, der den "bösen" Hexer Moradito vernichtet haben sollte, zu einem Festbankett. Aber wie so oft kam es erstens anders und zweitens wie gedacht. Spielbeginn war gegen 20.00 Uhr. Kurz nach diesem wurden die Spieler durch einen Schrei mit dem Plot konfrontiert, das Ergebnis war eine herzlose Leiche. Dadurch wurden die Spieler recht schnell auf den Altarraum im Keller aufmerksam, ebenso auf die bis dahin noch magisch verschlossene Bibliothek und natürlich auf den wichtigsten Händler am Orte: "Felle, Furz und Beerenwein".

Mit dem Besitzer des Altarraumes gab es, wie zu erwarten war, Schwierigkeiten. Diese endeten darin, daß ein gewisser SL, der hier nicht näher genannt werden möchte, den Finger so lange auf der Nebelmaschine ließ, daß man mittelfristig im Keller nicht bis zur eigenen Nasenspitze blicken konnte. – **Danke Connar** – Aufgrund ähnlicher Schwierigkeiten zog sich sowohl das Spiel im Altarraum als auch die Öffnung der Bibliothekstür bis fünf Uhr morgens hin. Auch draußen schlugen sich die Spieler mit Kultisten, Schattenwesen und Geistern herum. So war schon am ersten Abend für jeden etwas dabei.

Am Sonntag wurden die Spieler durch viele schöne, wie auch witzige Nebenplots wie z.B. der falsche Heiler - dessen einziger Zweck darin bestand, den Spielern falsche Heiltränke zu überhöhten Preisen zu verkaufen, die dummerweise üble Nebenwirkungen hatten - oder ein blinder Bettler - der den Spielern erzählte, daß es im Wald eine Hexe gäbe, die ihm das Augenlicht wohl wiedergeben könnte; was die Spieler nicht wußten, die Hexe war eigentlich eine Sukkubi - erfolgreich vom Hauptplot abgelenkt.

Zum Hauptplot gehörten: Die Späher, die es schafften, den Spielern ihre Profession und den Magiern ihre kompletten Spruchlisten aus der Nase zu ziehen. Ebenso die zwei Bauern, die den Spielern erzählten, das in ca. drei Tagesreisen Entfernung ein

großes Heer sich nähern sollte.

Auch dieser Tag endete für einige - nach einem üblen Traum, der ihnen zeigte wie dunkle Krieger Bauern metzelten und ihnen die absolute Waffe gegen das Böse zeigte - morgens um 4 Uhr. – **Danke Connar** –

Am Montag ließen sich die Spieler nicht so sehr von den Nebenplots ablenken und folgten dem gekonnt ausgespielten Hauptplot. Es begann mit einem großen Flüchtlingstreck von verwundeten, verbrannten und verkrüppelten Bauern, daraufhin brach bei den Träumern und den meisten Spielern erste Paranoia aus. In den frühen Abendstunden erreichte der erste Stoßtrupp der Armee die Taverne und fing an, die Spieler ein "wenig" aufzumischen. In der Nacht gab es wieder ein paar Träumer, die von dem Hilferuf einer "halben" Seele und wie die bereits erwähnten Waffe gegen das Böse, herzustellen sei. Aufgrund eines göttlichen Befehls wurde die Stammbesatzung der Kellerbar (Joe, Kai, Alex und Connar) dazu verdonnert, ein bis mehrere Flaschen White Wendish zu vernichten. Was uns auch hervorragend ge-

lang! – **Danke**

Connar ☺ -

Der Dienstag fiel
was ruhiger
Spieler damit
beschäftigt
waren,
sämtliche

allgemein et-
aus, da die



Eine Nekromantin



Veranstaltungs Horn

Informationen untereinander auszutauschen und zu vergleichen, was ein kleines Problem war bei ca. 140 Spielern und weitgestreuten Gerüchten. Doch gegen Abend kristallisierte sich eines heraus: eine Untotenarmee formierte sich zur Schlacht. Die Spieler konnten sich die Herausforderung nicht entgehen lassen, und so fand eine der besten durch Magnesiumfackeln, Nebeln und gespenstische Musik untermalten nächtlichen Schlachten statt, die wir je gesehen haben. – **Danke Alex B. und Armin v.R.**

- Das Ende dieser Schlacht erlebte der Barbar Mauerfall leider nicht mehr – er fiel im Kampf gegen zwei Untote, was uns die Ehre gab, ihn würdevoll in einer der ergreifendsten LARP-Bestattungen dem Feuer zu übergeben. Nach alter Barbarensitte gab es danach eine "kleine" Feier. Die erstens, wie wir zu später Stunde feststellten, eine vorgerückte Silvesterparty war, und zweitens am nächsten Morgen einen Beteiligten dazu bewegte, zu sagen: "Auf der nächsten Beerdigung gibt es nur Apfelsaft!"

Während Barbaren sich in der Taverne prügeln und Bänke wie Nußschalen zerschellen, schmiedeten andere DAS Schwert (nein, nicht Sturmbringer!).

Silvester, die Entscheidung rückte näher! Die Spieler mußten ein Ritual vollziehen, um die gute Hälfte der Seele in den Körper ihres Anführers zu bringen, der dadurch weitere wertvolle Informationen über die Armee und ihre Abstammung erlangte. Zur Erklärung: Wie am Anfang erwähnt, wurde der

Sohn des Barons zu Falkenberg ausgeschiedt, um den Hexer zu bekämpfen.

Was der Vater dem Sohne verschwie, daß er selber der Hexer ist. Folglich konnte er nicht siegen und stand vor Boron dem Fährmann ins Totenreich. Dieser nahm ihm die gute Hälfte seiner Seele und schickte seinen bösen Teil zurück, um seinen Auftrag zu erfüllen. Aus Treue zu ihrem Herren folgte ihm sein ganzes Heer. Dieses Heer traf am frühen Abend auf ein gut organisiertes und gerüstetes Heer der Spieler. Nach einem sehr guten Einzelkampf der Heerführer (das Tanis gut ist, wissen wir eh) prallten alle aufeinander. Nach einer guten Stunde verbissenen Kampfes siegte unerwartet doch das Gute. Zum noch "In-Time"-Ausklang des Cons wurde uns von den Herbergseltern ein wunderbares Silvestermenü kredenzt, weiterhin gab es von der Gruppe Ars Vivendi ein weiteres Mal das übliche Dinner-for-one (mit Orkkopf unter Schaffell) und die Aktion "HabbetugesehedieseMann?" von Blache und Connar.

Für uns war Gezeiten '97 ein sehr gelungenes Silvester-Con, da erstens die Orga supergut gearbeitet hat und zweitens die Spieler trotz der durchzechten Nächte jeden Tag auf's neue fit waren, drittens der Plot stimmig war, viertens die SL Kilometergeld hätte bekommen müssen, fünftens alles ohne größere Unfälle oder Schäden an der JH ablief und wir uns schon auf Gezeiten '98 freuen! (kb/joe)



Story Horn

Verrechnet

Feierabend! Endlich konnte er nach Hause gehen, seit acht Stunden wartete er auf diesen Moment. Eilig suchte er seine Sachen zusammen, seine Unterlagen und Aufzeichnungen, die er den ganzen Tag wieder und wieder durchgegangen war. Der Verschluss seines Aktenkoffers klickte ins Schloß, einen Augenblick starrte er noch auf den Monitor seines Computers - hatte er auch wirklich nichts vergessen - er schaltete ihn ab. Er sah auf

die Uhr, schon Viertel nach vier, er mußte sich beeilen, die Ingenieure würden nun auch bald Schluß machen. Er lief zum Fahrstuhl, er kam gerade, jetzt war er im 18. Stock, im 19., zwanzig. Er stieg ein und drückte auf den Knopf, es schien ihm eine Ewigkeit zu vergehen, bis er im dritten Stock ankam. Nun mußte er noch unzählige Korridore durchqueren; das Labor lag am anderen Ende des Gebäudes. Erleichtert stellte er fest, daß es erst kurz nach halb fünf war. Da war es, das Labor der Menijox-Electronics.

Seit dreizehn Jahren arbeitete er für die Firma. Er hatte entscheidend dazu beigetragen, den Silikon-Chip in die Antike zu schicken, er war einfach veraltet. Ja, und ihm war es zu verdanken, daß die Tastatur überflüssig wurde, er hatte das Menijox-2000 entwickelt. Ein Programm, das die Benutzung eines Computers einfacher machte, als sich die Schuhe zuzubinden. Nun, eigentlich hatte ihn dieses Programm auch erst dazu gezwungen, die Nano-Chip-Entwicklung voranzutreiben, denn das Menijox-2000 umfaßte dreitausend Gigabyte! Ein Programm, an dem dreißig Experten fast zehn Jahre unter seiner Leitung gearbeitet hatten und das kein herkömmlicher Computer fassen konnte, nur um die Kommunikation mit dem User zu vereinfachen. Der Nano-Chip machte es möglich.

Aber was hatte er davon gehabt? Sicher, er wurde nicht schlecht bezahlt, aber den Ruhm steckte letztlich die Firma ein. Das sollte anders werden, seine neue Erfindung sollte nicht von Menijox vermarktet werden, diesmal wollte er die Lorbeeren für sich alleine. Nun, eigentlich war die Erfindung nicht wirklich neu und es war auch nicht unbedingt seine Erfindung, aber er hatte es geschafft, sie Wirklichkeit werden zu lassen.

Er durchschritt die riesige Glastür zum Labor und sprach ein paar Worte mit den Sicherheitsbeamten, dann ging er zu Anderson, einem guten Bekannten von ihm. Nach kurzer Unterhaltung bekam er seine Spezialanfertigung, einen Spezial-Nano-Chip, dessen Verwendung er nicht verraten wollte, bevor er ihn nicht ausprobiert hatte. Anderson, der technische Leiter des Labors, ließ ihn ziehen. Er würde schon damit herausrücken, wenn er soweit war. Den Mikrochip wie ein Juwel in eine wattierte Schachtel legend verließ er das Labor wieder. Ja, das war er, ein Juwel, mehr noch, der Schlüssel zu ungeahnten Möglichkeiten.

Es war fast halb sechs, als er das Gebäude verließ. Er stieg in sein Auto und fuhr nach

Hause. Es wurde schon dunkel, als er zu Hause ankam. Er war gefahren, als hätte er eine Kiste Sprengstoff im Auto. In der Tat, seine Erfindung würde einschlagen wie eine Bombe. Er parkte seinen Wagen in der Tiefgarage und ging zum Aufzug. Er war kaputt. Unter anderen Umständen wäre er wütend geworden, aber die Vorfreude auf das bevorstehende Experiment war zu stark, als daß sie sich von irgendwelchen negativen Gefühlen verdrängen ließe. Er rannte die Treppe hinauf, in der zehnten Etage ging ihm die Puste aus. Er verschnaufte eine Weile, dann ging er langsam weiter. Sein Appartement war in der dreizehnten Etage.

Er schloß die Tür auf und schaltete das Licht ein. Er lauschte. Im Treppenhaus war es ruhig. Er machte die Tür zu und betrat sein Arbeitszimmer. Da stand sie, seine Erfindung. Sie sah fast so aus wie ihr Vorbild in dem Buch "Die Zeitmaschine", nur um einiges kleiner, fast wie ein Fernsehsessel, wenn man von den Hebeln, Knöpfen und Digitalanzeigen absah. Es dauerte noch einige Stunden, bis er den Chip eingebaut und alles noch einmal gründlich durchgecheckt hatte. Endlich war es soweit, die Zeitmaschine war fertig, doch würde sie auch funktionieren?

Er setzte sich auf den hochtechnischen Stuhl und überlegte. Er sah auf seine Uhr, es war fast halb zwei. Sollte er gleich einen größeren Zeitsprung wagen oder lieber klein anfangen? Er entschied sich für ein Stunde. Er stellte die Zeit ein, minus sechzig Minuten. Vielleicht ging etwas schief bei seinem

[Anzeige]

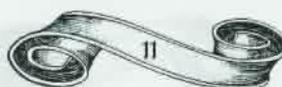
**Die Alternative für Ihren
nächsten Einkauf**



**Ihr Spezialgeschäft für schöne Flaschen, Essig & Öl,
Spirituosen, Spezialitäten und mehr.**
Schöne Geschenke für sich und Andere.



füllbar Hanau, Kölnische Str. 6, Tel.: 06181/257369, Fax: 257389
Inhaber: Klaus M. Müller



Story Horn

ersten Versuch oder die Zeitmaschine war ein Flop. Er drückte den Startknopf, der den Stromkreislauf schloß, nichts passierte, kein flackerndes Licht, kein besonderes Gefühl, nichts. Es hatte nicht geklappt! Er blickte auf die Uhr, kurz nach halb zwei. Zehn Jahre Arbeit umsonst, es durfte einfach nicht wahr sein. Er ging ins Schlafzimmer. Er hatte genug, er war müde. Er ließ sich gerade aufs Bett fallen, als sein Blick auf den Radiowecker fiel, der neben dem Bett auf dem Boden stand: 0:40 Uhr. Schlagartig wurde er wach. Hektisch schaltete er den

Fernseher ein, die Zeitangabe in der Mitte des Testbildes bestätigte die Uhrzeit auf seinem Wecker. Sekunden später saß er wieder auf der Zeitmaschine. Diesmal wollte er einen größeren Sprung wagen, minus 5,256 mal 10 hoch 7 Minuten, 100 Jahre zurück in die Vergangenheit. Er hatte es geschafft, er hatte die Zeit um 100 Jahre zurückgedreht. Ein Schock durchfuhr ihn, die 13 Stockwerke unter ihm waren spurlos verschwunden ... (ts)



Spiel Horn

Wieder einmal stellen wir hier Spiele vor. Diesmal hat es nur für ein Brettspiel gereicht, dafür aber gleich das Spiel des Jahres '97, auch wenn das nicht automatisch für ein gutes Produkt stehen muß. In Zukunft hoffen wir natürlich auf mehr Rezensionen von Spielen, da wir nun nach und nach Rezi-Exemplare bekommen.

Mississippi Queen

Wieder einmal nimmt sich ein Brettspiel der Thematik der Flußdampfer auf dem amerikanischen Mississippi an, wie so oft. Soviel also nichts neues. Doch als gerade das Spiel zum Spiel des Jahres '97 ausgezeichnet wurde, machte sich anfängliches Interesse breit, nicht wegen des Titels alleine, sondern wegen dem, was sich dahinter verbirgt, denn bisherige Spiel des Jahres-Preisträger waren nicht unbedingt Spiele mit "flacher" Thematik. Schließlich kamen auch wir von der Redaktion dazu, ein Exemplar zu spielen, um es für euch zu rezensieren.

Info:

Mississippi Queen

Art: Taktisches Rennspiel für 3-5 Spieler

Altersempfehlung: Ab 10 Jahren

Autor: Werner Hodel

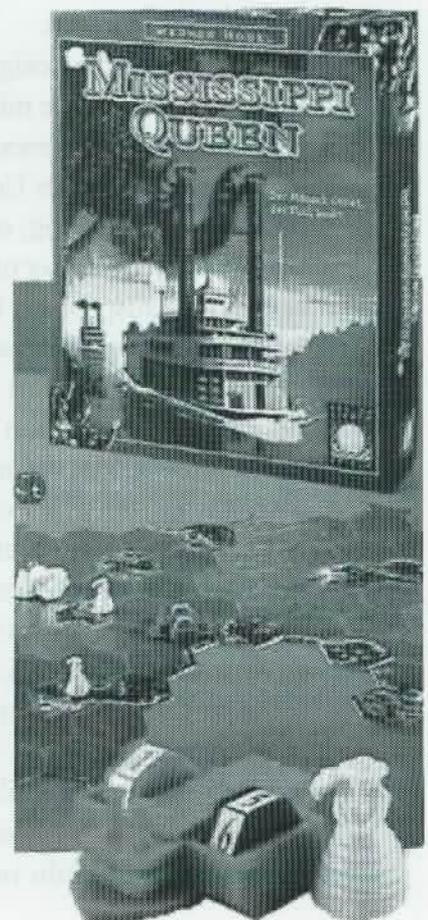
Spieldauer: 20 bis 40 Minuten

Ausstattung: 13 Flußteile, 1 Meßstab, 5 Raddampfer mit je 2 Schaufelrädern, 16 Passagierfiguren, 1 Richtungswürfel und die Spielregel

Verlag: Goldsieber, 1997

Preis: DM 59,90

Die nett gestaltete Box enthält neben 13 Flußelementen noch 5 Raddampfer mit je zwei Schaufelrädern, 16 Passagierfiguren, einem Meßstab und einem Richtungswürfel sowie die Spielregel. Zu Beginn des ersten Spiels müssen erst die schwarzen und roten Schaufelräder mit den entsprechenden Zahlenleisten beklebt werden; eine Futzelarbeit, bei der Leute mit dicken Fingern schon mal Probleme bekommen könnten. Auch die Schaufelräder machen anfangs einen ziemlich



fummeligen Eindruck, was sich im Spiel später aber noch ändern soll.

Hat man die Räder beklebt, werden sie, je ein schwarzes und ein rotes, in die Dampfer gesteckt. Diese werden dann in Reihenfolge ab dem jüngsten Spieler auf die Startfelder des ersten Flußsteils gestellt. Ein weiteres Flußteil wird angelegt, womit alle benötigten Felder für den Start offenliegen. Alle weiteren Flußteile werden gemischt und verdeckt neben dem Spielfeld gestapelt.

Ist der erste Kapitän an der Reihe, muß er sich sogleich überlegen, wie er sinnvoll startet. Dabei arbeitet er mit seiner Geschwindigkeit, die von dem roten Rad angezeigt wird und anfangs auf 1 steht, und seinem Kohlevorrat, der von dem schwarzen Rad angezeigt wird und anfangs auf vollen 6 steht. Pro Zug kann der Spieler die Geschwindigkeit und damit die Anzahl der zu fahrenden Felder um eins erhöhen, ohne daß es extra Kohle verbraucht. Erst wenn man auf einmal mehr als um einen Punkt beschleunigen oder abbremsen will, muß man Kohle ausgeben. Das vertrackte an dieser Kohle ist nur, daß man während der Fahrt keine mehr dazu bekommt. Sparen ist also angesagt, und das bedeutet überlegtes Spiel.

Jeder Spieler darf also ohne weitere Kohlekosten seine Geschwindigkeit um eins verringern oder steigern und eine Drehung vollziehen. Auch Drehungen kosten Kohle. Und damit das noch nicht alles ist, kommen noch einige Aspekte dazu. Zunächst sind da noch die anderen Kapitäne mit ihren Dampfern, die natürlich alle als erster im Ziel sein wollen. Dazu kommt, daß der Fluß sich ständig verändert, wenn man das letzte offenliegende Flußteil befährt, denn dabei muß man mit dem Richtungswürfel bestimmen, in welche Kurve (oder auch nicht) sich der Mississippi legt. Das kann fatal sein, wenn man gehofft hat, der Fluß wandert nach rechts, während er sich aber dann nach links bewegt und man eine hohe Geschwindigkeit fährt. Diese muß nämlich noch zuende gefahren werden, was zahlreiche unnötige Kurvenfahrten mit viel Kohle kosten kann. Als letzte "Gemeinheit" muß der Kapitän dann noch Passagiere mitnehmen, die auf Inseln stehen. Eine Mole dient zum Anlegen und Aufladen eines Passagiers, jedoch

Historische Zeltnäherei



DAUSTER

Lindenstraße 59

66740 Saarlouis

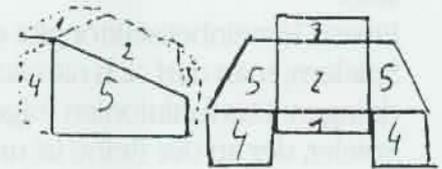
Tel./Fax: 0 68 31 / 8 33 08

Ihre Adresse für historische Zelte!

Auszug aus
unserem Programm:

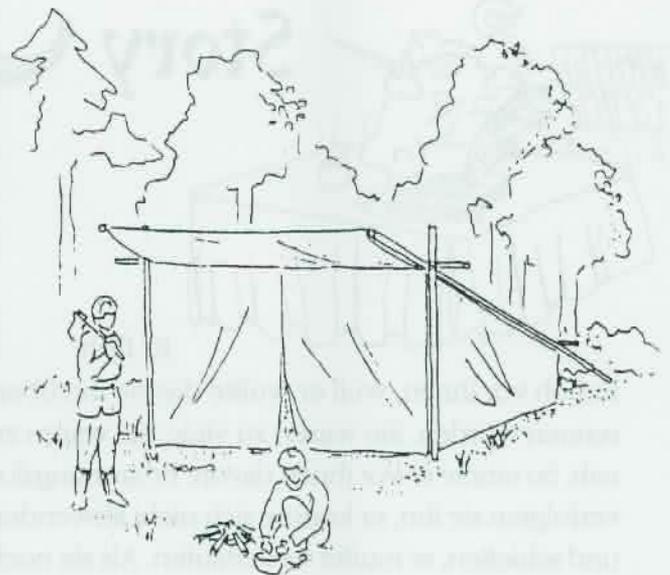
Pariser Marktstand / Trapper Lodge:

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!

muß man diese Mole mit einer Geschwindigkeit von Eins erreichen. Das bedeutet, vorausschauend fahren und früh genug bremsen! Der unerfahrene Spieler neigt nun dazu, mit viel Anfangsgeschwindigkeit (viel Kohleverbrauch schon beim Start) schnell zu den ersten erscheinenden Inseln zu düsen, um möglichst als erster die Passagiere abzugreifen. Er wird feststellen, daß er beim Ziel das Nachsehen hat, da ihm bei den Manövern am Ende die nötige Kohle fehlt, um dort die Verfolger auszustechen, denn auch das Ziel muß man mit Geschwindigkeit Eins erreichen und am Ende drängt sich alles auf einen kleinen Bereich (was eben Kohle kostet).

Einen Gemeinheitsfaktor gibt es noch unter den Spielern; man darf sich nämlich gegenseitig abdrängen. Das funktioniert folgendermaßen: Der Spieler, der an der Reihe ist und auf ein gegnerisches Schiff vor sich trifft, schiebt mit Einsatz einer Kohle den Gegner auf ein Feld seiner Wahl und fährt dann weiter. Der Verschobene darf sich dann noch nach Wunsch ausrichten. So einfach wie dieses Spiel anfangs erscheint,

ist es bei weitem nicht. Die Taktik, die man während der Fahrt verfolgt kann weitreichende Folgen haben. Man kann zwar mit einem Kohlevorrat von Null auch das Ziel erreichen, doch für größere Manöver hat man dann keine Möglichkeiten mehr. Man dümpelt schließlich nur noch herum.

Werner Hodel, ein Neuling unter den Brettspieleautoren, ist ein wirklich schönes, einfaches und doch taktisch komplexes Spiel gelungen. Goldsieber war gut beraten, dieses Spiel bei sich aufzunehmen.

Die Qualität des Spielmaterials ist sehr gut, auch die Kleinteile sind einfach zu handhaben, obwohl das anfangs einen anderen Eindruck erweckt. Die innere Aufteilung der Spielbox ist sehr zweckmäßig, denn alle Raddampfer und Passagierfiguren haben ihre eigene kleine Aussparung. Die Flußteile sind robust und in der Druckqualität akzeptabel.

Alles in allem ist Mississippi Queen ein würdiges Spiel des Jahres und genau das Richtige für eine schnelle Runde Spaß. (aw)



Story Horn

Auf der Flucht

Er floh.

Er floh vor ihnen, weil er wußte das sie ihn überrennen würden. Sie waren zu viele, sie waren zu nah. So rannte er vor ihnen davon. Erbarmungslos verfolgten sie ihn, er konnte sich nicht abwenden und schießen, er mußte weiterlaufen. Als sie noch weit weg waren, hatte er sie übersehen, hatte andere Ziele beschossen.

Jetzt bezahlte er dafür. Doch immerhin konnten sie nicht seine Kameraden angreifen, er lenkte sie ab. Sie hatten keine Schußwaffen, so konnte die Jagd ewig weiter gehen, wenn sie nicht aufholten oder wenn, aber nein, das würde nicht geschehen.

Trotzdem, sie holten auf, sie wollen Rache, sie wol-

len seinen Tod. Wenn er sie heran ließe, würden sie ihn überrollen, wenn er sich umdrehte und schoß, würden zu viele von ihnen überleben. Nun, immerhin hatte er zuvor in den feindlichen Reihen gewütet, hatte Schuß um Schuß plaziert, hatte mit jedem Treffer Dutzende getötet. Doch nun war er schwach, floh feige und hoffte, daß einer seiner Kameraden ihn retten könne. Schon ein einziger Schuß konnte seine Rettung sein, doch die Hauptschlacht bannte sie alle und er entfernte sich immer mehr.

Er tauchte in einen Wald ein. Hier konnten sie ihn nicht sehen, aber sie folgten ihm weiterhin und würden ihn finden. Da, vor sich entdeckte er die

Grenze, den „Weltenrand“, die Kante der Erden-
scheibe. So, es ist aus!

Doch kurz entschlossen rannte er an ihr entlang
nach links, dort war das Gelände besser und der
Kamerad auf dem Hügel könnte ihm vielleicht hel-
fen. Er hatte keine Zeit verloren. Während er rann-
te, betrachtete er den Abgrund. Das bodenlose
Nichts. Ob es wohl tief unten noch eine andere
Erdscheibe gibt? In der Ferne glaubte er eine
Bewegung zu sehen, als würden riesige Riesen dort
um die Welt gehen und sich die Schlacht ansehen.
Er hatte einmal von einem Kameraden gehört, den
ein Windstoß erfaßt und hinunter geschleudert hat-
te. Der Kamerad hatte später berichtet, daß er end-
los gefallen sei, dann hatte ihn etwas Großes erfaßt
und ebenso schnell wieder dort abgesetzt, wo er
vorher gestanden hatte. Ob es wohl andere Erden
mit Leben gab, vielleicht sogar friedliche Welten
ohne Kriege? Doch er hatte keine Zeit, über den
Sinn des Lebens nachzudenken, er mußte weiter,
sie holten wieder auf.

Er rannte an einem langen Gebüsch vorbei, daß
über den Erdenrand hing. Der Kamerad auf dem
fernen Hügel drehte sich in seine Richtung und legte
den Raketenwerfer runter, er hatte es geschafft!
Endlich war er gerettet.

Die Verfolger hatten ihre Augen auch auf den Hü-
gel gerichtet und kreischten wütend auf, noch ein-
mal wurden sie schneller. Die Rakete löste sich und
flog näher. Aber was war das? Sie wich vom Kurs
ab und flog auf ihn zu. Er versuchte noch auszu-
weichen, konnte es mit Entsetzen nicht fassen.
Doch zu spät.

Später, viel später. Er dachte wieder über den
Weltenrand nach, erinnerte sich an alte Schlachten,
an Heldentaten zum Beispiel wie damals ... und er
verzieh dem Kameraden. Ein schlechter Schütze,
aber ein guter Kamerad, schließlich hatte er es im-
merhin versucht und sicher hätte sein nächster
Schuß auch die Verfolger getötet.

Er freute sich schon auf die nächste Schlacht und
kuschelte sich in den Schaumstoff, bevor er wieder
seine starre Haltung annahm. Er genoß den Frie-
den und die Dunkelheit in der Box und das Geflü-
ster der anderen Zinnfiguren. (mr)

Historische Zeltnäherei



DAUSTER

Lindenstraße 59

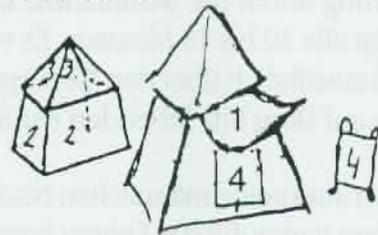
66740 Saarlouis

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 Besuch auf Burg Eltz an der Mosel

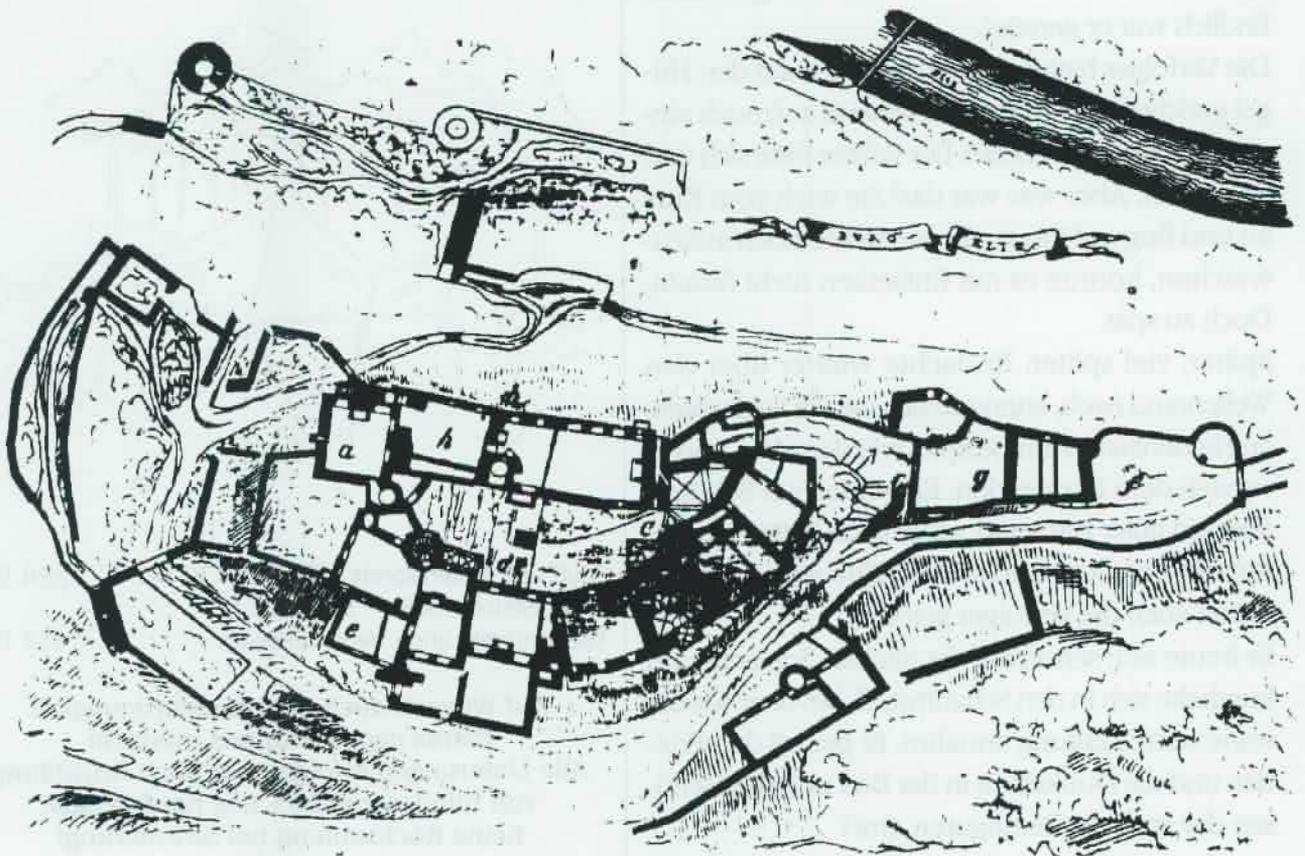
Die Burg liegt in einem schönen, grünen Tal, welches am besten von Koblenz über die A48 / Abfahrt Polch zu erreichen ist. Der Besucher wird mittels zahlreicher Wegweiser auf einen großen Parkplatz geführt, von dem ein steiler Weg in das Tal des kleinen Flusses Eltz führt (ca. 2 km). Die Innenhöfe der Burg sind noch frei zu betreten, die Führung durch die Wohnräume kostet 8 DM, sie erfolgt alle 10 bis 15 Minuten. Es wird interessant und ausführlich über den Werdegang der drei ehemals auf Burg Eltz lebenden Familien berichtet.

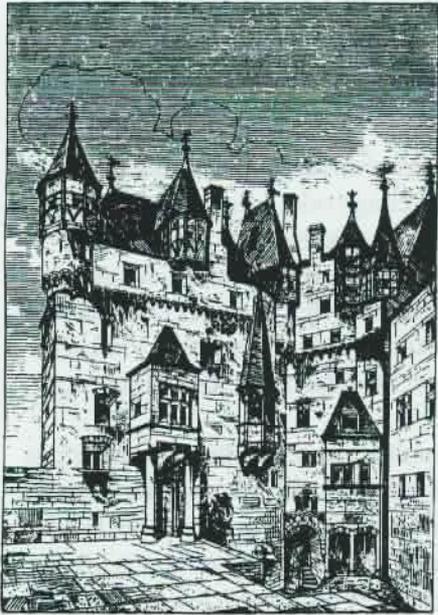
Eine starb aus (keine männlichen Nachkommen), die Andere verkaufte der Dritten ihren Anteil des Besitzes. Bei meinem Besuch stellte ich fest, daß die Gruppen in vertretbaren Größen, dicht auf dicht, geführt werden, Fragen sind durchaus willkommen (Die nächste Gruppe ist immer einen Raum zurück). So sieht man 2/3 der betretbaren Gebäude. Die einzige Ausnahme bildet die soge-

nannte Schatzkammer, für deren Besichtigung weitere 2,50 DM verlangt wird. Zusammen mit der Parkgebühr (2 DM) entsteht so bei Gruppen eine schon größere Summe, welche wohl nötig ist, um die in Privatbesitz befindliche Burg, die ohne Zuschüsse auskommen muß, in dem bewundernswerten Zustand zu erhalten, in dem sie sich zweifelsfrei befindet. Vielleicht versucht der Hausherr, aus der Eltz-Familie auch möglichst viele der Bilder seiner Anlage zu sammeln, und diese fand man nun mal auf dem 500 DM-Schein.

Um beim Thema Geld zu bleiben, Speys und Getränke im burgeigenen Imbiß sind durchaus in Qualität und Preis angemessen, das Restaurant ist schon etwas teurer. Natürlich werden auch die üblichen Andenken bis hin zu Billigschwertern und Armbrüsten verkauft.

Burg Eltz ist als reine Besucherattraktion im Museumsstil gedacht und Übernachtungen (Zelte) oder Picknicke sind nicht vorgesehen, doch der Wald ist groß, öffentlich und sehr schön. Trotz des Bran-





des von 1920 ist die im 13. - 16. Jahrhundert erbaute Anlage wirklich eine der besterhaltensten Burgen Deutschlands. Sie ist jährlich vom 1. April bis 31. Oktober geöffnet. Zum geschichtlichen Hintergrund muß ich leider passen, da meine Suche nur unzählige Aufnahmen der

Burg aus allen Winkeln erbracht hat. Zusammenfassend möchte ich einen Besuch von Burg Eltz empfehlen, als Reisepause den Rhein aufwärts hat mir der Besuch wahrlich sehr gut gefallen!

Besichtigung :

Geöffnet : 1. April - 31. Oktober

Einlaß : 09:30 - 17:30 Uhr

Burg : mit Führung

Ruhetage : keine

Gastronomie : ja

Burgschänke : ja

Besonderheiten : Auch für Kinder gut geeignet, für Behinderte weniger gut eingerichtet, Hunde müssen vor dem Museum warten.

Konzerte : nein

Eintrittspreise :

Kinder, Jugendliche, Behinderte: DM 5,50

Erwachsene: DM 8,00, Gruppen erhalten Ermäßigung

Schatzkammer: DM 2,50 extra

Pendelbus vom Parkplatz: DM 1,50

Anschrift :

Burg Eltz

56294 Münstermaifeld

Tel.: 0 26 72 / 13 00

Fax : 0 26 72 / 23 91

Eigentümer : Dr. Karl Graf zu Eltz

Historische Zeltnäherei



DAUSTER

Lindenstraße 59

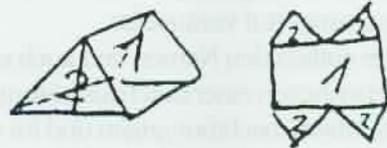
66740 Saarlouis

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

Ihre Adresse für historische Zelte!

**Auszug aus
unserem Programm:**

Wikinger- und kleine Armeezelte:

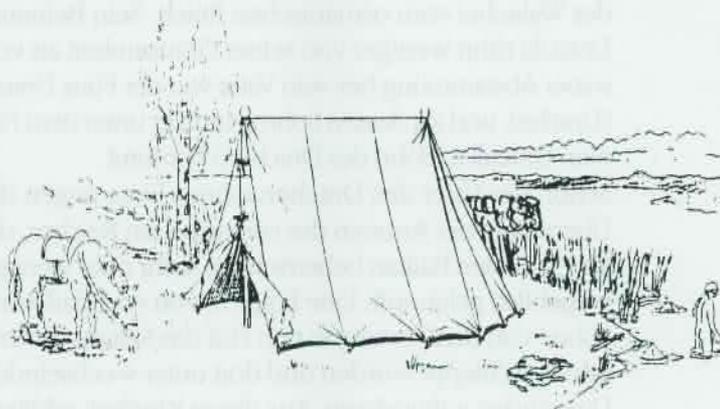


Berechnung eines 3x3m Zeltes mit 1,6m Stoffbreite:

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!

(mr)



Quellen Horn

Zwischen Mystik und Wirklichkeit:

Vampire (2)



Die wahre Geschichte

Schon im ersten Teil des Berichtes über Vampire fiel der Hinweis auf den wohl bekanntesten Vertreter dieser Spezies, den berühmt-berüchtigten Grafen Dracula. Kaum eine Figur der Horrorliteratur hat eine so bewegte Vergangenheit wie dieser vermeintlich charmante Blut-sauger, als der der Graf heute in Literatur und Film herumgeistert.

Der wirkliche Graf Dracula hatte recht wenig mit seinen nächtlichen Kollegen zu tun, obwohl ihm ein nicht minder grausamer Ruf vorauseilte.

Bram Stoker entlieh den Namen und auch einige historische Begebenheiten einer durchaus historischen Figur, Vlad Tepes, einem machthungrigen und für seine Grausamkeit berühmten Fürsten der Walachei aus dem 15. Jh., der den Beinamen Draculea trug.

Der historische Dracula, Vlad Tepes III. (1431-1477) trug den Beinamen "der Pfähler", den er sich mit seiner Grausamkeit während der Türkenkriege verdiente. In der offiziellen rumänischen Geschichtsschreibung gilt dieser Fürst daher noch bis heute als Held und Befreier der Walachei vom osmanischen Reich. Sein Beiname Dracula rührt weniger von seiner Grausamkeit als von seiner Abstammung her, sein Vater war der Fürst Dracul (Drache), und als dessen Sohn wurde er unter dem Namen Draculea (Sohn des Drachen) berühmt.

Schon der Vater des Drachensohnes hatte gegen die Übermacht der Armeen des osmanischen Reiches, die im 15. Jh. den Balkan beherrschten, mehr oder weniger vergeblich gekämpft. Eine Folge davon war, daß seine Söhne von den Türken an den Hof des Sultans als Geiseln verschleppt wurden und dort unter wechselnden Umständen aufwuchsen. Aus dieser Kindheit erklären auch die Historiker die menschenverachtende Grausamkeit und Arroganz von Vlad Draculea. Denn als Geisel am Hofe eines Sultans aufzuwachsen und zu überleben,

fordert einen fast übermenschlichen Lebensdrang, da je nach politischer Wetterlage oder Laune des Sultans ein Leben schnell beendet sein konnte.

Nach dem Tod seines Vaters, dem Drachen, wurde Vlad Anfang 1448 mit Billigung der Türken Prätendant in der Walachei. Der Sultan Murad II. sicherte Vlad seine Unterstützung bei der Durchsetzung seiner Erbansprüche zu.

Aber trotz der Unterstützung der Türken konnte er das Erbe seines Vater zunächst nicht wie geplant antreten und wurde zunächst von Vladislav II. aus seiner Hauptstadt Tirgoviste vertrieben. Nach dieser ersten kurzen Regierungszeit verbrachte Fürst Tepes die nächsten acht Jahre im Exil auf Reisen durch Europa und eignete sich eine gute Bildung vor allem auf dem Gebiet der Kriegskunst und der Politik an. Da die Türken in Vladislav II. einen treuen Vasallen sahen, hatten sie zunächst keine politische Verwendung für Vlad Tepes.

Erst einige Jahre nach dem Tod von Murad II., der Ernennung von Mehmed II. im Jahre 1451 und nach der Eroberung von Konstantinopel, das von da an Istanbul hieß, schien für Draculea nach einer Niederlage der osmanischen Truppen erneut die Zeit für seine Regierung gekommen zu sein. Mit dem auf seinen Reisen erworbenen Wissen war es ihm ein leichtes, mit der Unterstützung von siebenbürgischen Truppen in der Walachei einzumarschieren und sich den Thron anzueignen.

In einem geschickten Schachzug schwor er sowohl dem ungarischen König als auch dem Sultan den Treueid. Von außen politisch gesichert konnte er sich dem in seinem Herrschaftsbereich erwachenden Widerstand gegen seine Herrschaft widmen. Die ihm einst so treu ergebene Siebenbürger Sachsen stellten in wichtigen Städten, vor allem Kronstadt und Herrmannstadt, Gegenkandidaten zu ihm auf. Fürst Draculea forderte die Städte ultimativ auf, seinen politischen Gegnern kein Asyl zu gewähren. Auf ihre Weigerung hin fielen die Truppen des Fürsten plündernd und mordend in Siebenbürgen

[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. 7 (01/98)



Pétanque

Pétanque ist von den artverwandten Kugelspielen (Boulé) das populärste und das am meisten verbreitetste.

Der Bazillus Pétanque breitete sich, ausgehend von Südfrankreich, in den letzten Jahrzehnten stetig nach allen Richtungen aus und ist inzwischen auf allen Erdteilen anzutreffen. In Deutschland gibt es über 150 Pétanquevereine mit über 3000 organisierten Spielerinnen und Spielern von Flensburg bis Konstanz.

Zwei Teams spielen gegeneinander. Ein Team besteht aus einem, zwei oder drei Spielern, die über insgesamt drei (ein gegen ein Spieler = Tété-à-Tété), bzw. sechs Kugeln in der Zweier- und Dreiermannschaft spielen, mit der Besonderheit, das jeder Spieler in der Dreiermannschaft nur zwei Kugeln besitzt. Schwieriger Satz: Wir halten fest: Eins gegen eins (jeder drei Kugeln), zwei gegen zwei (jeder drei Kugeln = sechs pro Mannschaft), drei gegen drei (jeder zwei Kugeln = ebenfalls sechs Kugeln gegeneinander).

Die Eisenkugeln haben einen Durchmesser von 7,05 bis 8 cm und ein Gewicht von 650 bis 800 Gramm. Nur auf den ersten Blick sehen die Kugeln alle gleich aus; Sie unterscheiden sich durch verschiedenartige Gravuren. Jedes Kugelpaar, bzw. Kugelsatz hat ein „Nummernschild“, eine gestanzte Zahl/Buchstabenkombination. Diese beinhaltet den Namen des Herstellers (es sind nur einige vom internationalen Pétanque-Weltverband zugelassen), das exakte Gewicht, also zwischen 650 und 800g, und eine Seriennummer.

Der Spielablauf

Die folgenden Erklärungen gehen von einem „Doubletté“ oder „Triplette“ aus, also einem Spiel Zwei gegen Zwei, bzw. Drei gegen Drei, deshalb wird von nun ab von „Mannschaft“ und nicht von „Spieler“ gesprochen.

Vor Beginn des ersten Durchganges wird ausgelost, welche Mannschaft die „Sau“ (eine kleine Holzkugel von 25-35 mm Durchmesser) zuerst werfen darf. Ein Spieler dieser Mannschaft zeichnet einen Kreis auf dem Boden (35-50cm Durchmesser), aus dem die Sau auf eine Entfernung von 6-10m geworfen wird. Die gleiche Mannschaft wirft nun die erste Kugel, der Sau so nahe wie möglich.

Beim Wurf müssen die Füße des Spielers innerhalb des Kreises sein und Bodenkontakt behalten. (Pétanque = frei übersetzt: Flossen zusammen, Schnauze halten).

Mannschaft B versucht nun, eine Kugel näher zur Sau zu

werfen. Gelingt ihr das, versucht Mannschaft A ihrerseits, die von Mannschaft B geworfene Kugel zu überbieten... immer weiter, bis alle Kugeln gespielt sind. Jetzt zählt jede Kugel einer Mannschaft, die der Sau näher liegt als die Bestgeworfene des Gegners einen Punkt. In einem Durchgang wird also mindestens 1 Punkt vergeben (wenn bereits die zweitnächste Kugel die eines Gegners ist) und im Extremfall 6 Punkte, wenn alle Kugeln einer Mannschaft besser liegen als die beste des Gegners. Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, beginnt den nächsten, wie eben beschrieben. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste auf eine Punktzahl von 13 kommt, was frühestens nach dem dritten Durchgang der Fall sein kann.

Peng - That's it! Pöh - das soll's gewesen sein? Was ist daran der Witz?

Nun, die Einfachheit des Spiels läßt viel Phantasie, jeden Durchgang anders aussehen zu lassen. Die Taktik in diesem Spiel ist in der Regel gravierender als eine schlecht geworfene Kugel. Eine sehr, sehr leidvolle Erfahrung, die ich selbst machen mußte, als ich, in der Meinung, ich könnte es nun, daß erste mal mit Joe auf einem Turnier gespielt habe und zwar gegen erfahrene Pétanque-Spieler. Und jeder, der wie wir in einem Durchgang 6 Punkte kassiert, wegen ...örks..., egal..., weiß, worüber ich hier schreibe. Wir kommen nämlich jetzt zu den Spieltechniken

Es gibt grundsätzlich zwei Arten, die Kugeln zu spielen: legen oder schießen. Was von beidem in der jeweiligen Spielsituation wichtiger und richtiger ist, darüber wurden schon Kochbuch-Dicke Wälzer geschrieben. Ob ihr allerdings nach der Lektüre schlauer geworden seid, daß will ich stark anzweifeln. Praxis heißt das Rezept. Erst dann wird man dahinterkommen, warum es manchmal besser ist, auf einen Punkt zu verzichten und besser „Schadensbegrenzung“ zu betreiben, um kein „Sechserpack“ zu kassieren und warum man immer vor die Sau werfen sollte... etc.. Die TAKTIK macht dieses „einfache“ Spiel zum Krimi. Eben Pétanque.

Nochmals unser Angebot: Wer Interesse daran hat, es einmal auszuprobieren, Kugeln sind vorhanden. Man könnte sich einmal wöchentlich treffen. Einen guten Spielboden und nettes Ambiente hat man z.B. im Schloßpark Wilhelmsbad. Der ist auch für Nicht-Autofahrer bequem mit der Linie 1 des Hanauer Stadtbusses zu erreichen und Hanau liegt für die meisten recht zentral. Weitere Infos (fast) jeden Dienstag im Verein oder bei Thorsten Fehr, Tel.: 06181 / 850 110 und Joe, Tel.: 06047 / 7293.

Die Vorstandsseite



DER VORSTAND
BRICHT, ÄH
SPRICHT:

Mir wurde die Ehre zuteil, diese Zeilen zu verfassen, zum ersten Mal für mich!

Ich hoffe, ihr seid ebenso gut in das neue Jahr gekommen wie ich, denn dieses Jahr brauchen wir die Unterstützung von euch, den Vereinsmitgliedern, und zwar für unser LARP sowie unsere Con. 5 Leute allein schaffen dies nicht, und wenn, so liegen sie danach in der Reha.

Also, aufgerafft und mitangepackt und unser Vereinsjubiläum kann steigen!

Weiterhin braucht unsere Redaktion DRINGEND Verstärkung. Wer Lust hat, sollte sich melden, PC ist keine Voraussetzung!

Außerdem sollte jeder Augen und Ohren nach günstigen und geeigneten Vereins-

räumen offenhalten, der reiche Onkel mit der leeren Scheune wäre ideal, aber wer sucht, der findet, hoffe ich!

Bringt doch Dienstags mal jemand neuen in den Verein mit, vielleicht gefällt es ihm/ihr? Ich würde mich auch sehr über größeren Zuspruch beim Nachtcafé freuen, für konstruktive Kritik bin ich jederzeit dankbar.
Cheers, Kai Barthel

Noch eines in eigener Sache:

Die letzte und auch diese Ausgabe der Unicornus wurden einigen Vereinsmitgliedern per Post zugeschickt, die wir schon sehr lange nicht mehr gesehen oder gehört haben. Auch wenn wir es für utopisch halten, daß die betreffenden Personen sich nun melden, trotzdem die Bitte: Meldet euch doch mal, damit wir wissen, ob der Postversand o.k. ist. Telefonnummern stehen im Heft genug!
André

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 Raumaussstattung und Einkaufen der Lebensmittel. Gelegentlich Planung von Aktivitäten während der Veranstaltung.

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

Kontakt: 06181/252078 (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.

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)

06181/493993 (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: 06181/493993 (André)

CON-AG

Leitung: Andreas Quitt

Zeit: unregelmäßig

Ort: Dienstags im Verein u. priv.

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

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

Kontakt: 06181/20353 (Andi)

Neue AGs können jederzeit eröffnet werden!

Bitte der Redaktion melden.

Danke.

Messages und News

Wer schläft, macht nix
verkehrt!

Sebi

...Fairway...Rough...
Sand...blubb!!!

Frage: Kann ich
da noch mitspie-
len?

Antwort: Nur,
wenn Du danach
eine Rezi schreibst!

I wanna be a good
boy, but I like to
fail.

whyking

Neulich beim Boulé
Da lach ein Dannezappe' im
Weg!
Toddal, tu dei Beine wech -
Auääääähhhh!

Ach, und wenn Du Dir
ein Buch aus der Vereins-
bibliothek ausleihst, schreib
bitte gleich eine Rezi, ja?

Neulich beim Golf:
Alles können....
Ja, ja manche KÖN-
NEN auch Glück ha-
ben!

TONNAR - zieh die
Schuhe wieder an!

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).
Café Kanne, Goldschmiedestr.1,
63450 Hanau.

27.02.98

Rennspiele-Nacht im Café Kanne
im Rahmen des gemeinsam mit
dem Café Kanne organisierten
Nachtcafés des EINHORN e.V..

Dieser Abend steht ganz unter
dem Motto von „Wer ist der
schnellste...!“.

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

27.03.98

Nachtcafé (Themasteht 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.

ein und verschonten weder Frauen noch Kinder. Die wenigen Bewohner, die den Flammen und dem Massaker entkommen konnten, wurden verschleppt und auf Pfählen am Wegesrand aufgespießt.

Die verschonten Siebenbürger Städte wiesen aus Angst vor weiteren Verwüstungen die Gegner von Vlad Tepes aus.

Als nächstes nahm sich der Walachenfürst seiner Feinde im eigenen Land an und lud die Bojaren (Großbauern) zu einem Essen auf sein Schloß. Das Ende dieser Spielerei war die Verurteilung zur Zwangsarbeit der jüngeren Bojaren auf den Feldern und die Pfählung der Älteren zusammen mit ihren Frauen. Nach solchen Pfählungen pflegte der Walachenfürst, wie es teilweise auf alten Holzschnitten zu sehen ist, genußvoll unter den Gepfählten seine Mahlzeiten einzunehmen.

Aber nicht nur den Rumänischen Adel dezimierte der Fürst erheblich, auch die Bettler und Armen des Landes paßten nicht in sein Bild von seinem Land. Ähnlich wie die Bojaren ließ er auch diesen Anteil der Bevölkerung zu einem Essen einladen und, um die armen Leute von all ihren Sorgen zu befreien, ließ er zur Feier des Tages den von außen verriegelten Saal abbrennen. Niemand konnte entkommen.

Aber auch sein Titel als Vasall des Sultans war Vlad Tepes allmählich im Weg und auch dem Sultan selber kamen Zweifel an der

Loyalität des Rumänischen Fürsten. Schließlich schickte der Sultan Gesandte zu Vlad Tepes.

Als diese vor dem Fürsten erschienen, forderte er sie auf, den Turban vor ihm abzunehmen, wie es in unserer westlichen Welt mit einem Hut üblich gewesen wäre. Aber auf ihre Weigerung, vor ihrem Sultan sei das nicht so üblich, ließ er ihnen, um den orientalischen Brauch zu bestätigen, die Turbane mit kleinen Nägeln am Kopf festnageln und schickte sie mit der Bemerkung, er lasse sich in seinem Land keine fremden Sitten aufzwingen, an den Hof des Sultans zurück.

Daraufhin mußte sich Vlad Tepes schleunigst neue Verbündete suchen, was ihm aber als Folge seines vorigen Verhaltens unmöglich war.

Schließlich erschien der griechische Sekretär des Sultans am walachischen Hof und bot die Vergebung des Sul-

tans in Verbindung mit einigen Forderungen an. Als Tribut forderte der Sultan von Vlad Tepes 10.000 Dukaten und fünfhundert Knaben, von Vlad persönlich am türkischen Hof abgeliefert. Fürst Draculea sah diesen Bittgang als Demütigung und als entscheidenden Eingriff in seine Souveränität an und weigerte sich. Auf die Bitte des Sekretärs, ihn wenigstens zur Grenze zu begleiten, stellte er eine martialisch aufgerüstete Begleittruppe (er kannte schließlich die Listen des Sultanhofs aus langjährigen eigenen Erfahrungen) zusammen. Nach einem mißlungenen Überraschungsangriff ihrerseits mußten die Türken fliehen, wurden von Vlads Truppen verfolgt und schließlich auf die schon bekannte Art und Weise gepfählt.

Im Jahre 1461 erreichte die Botschaft vom "Wald der Gepfählten" den Hof des Sultans. Mehmed II. bekam einen Wutanfall und setzte eine Strafexpedition gegen die Walachei in Gang. Vlad Tepes, der genau wußte, daß er mit seinen wenigen Leuten keine Chance gegen die große Armee des Sultans hatte, begann eine Art Guerillakrieg. Zunächst fiel er in Bulgarien ein und hinterließ bei seinem Abzug nur Verwüstung und abgebrannte Dörfer, die den zu erwartenden Angriff des Sultans aufhalten sollten.

Auch im eigenen Land befahl Vlad Tepes seinem Volk, die Städte und Dörfer zu verlassen und zu verbrennen, die Brunnen zu vergiften und sich in den

Wäldern in Sicherheit zu bringen und das Vieh mit sich zu nehmen.

Das Ergebnis war ein sehr frustrierender Feldzug auf der Seite der Türken, denn selbst die walachische Hauptstadt Tregoviste war verlassen. Außerdem wurde die Armee des Sultans immer wieder von kleineren Verbänden walachischer Soldaten in den Wäldern angegriffen, so daß Sultan Mehmed schließlich seine Truppen zurückbeordnete, um ihnen sinnvollere Aufgaben zu übergeben.

Natürlich war damit die Herrschaft des Vlad Tepes noch lange nicht endgültig gesichert, denn im eigenen Land lauerten immer noch die von ihm geschöpften Bojaren, die sich während seiner Abwesenheit bei dem ungarischen König einschmeichelten, was zunächst zu Vlads Gefangennahme führte, aber ihn nach dreizehn Jahren



Vlad Tepes im „Wald der Gepfählten“

Quellen Horn

mit der Unterstützung der Ungarn wieder auf den walachischen Thron brachte.

Bei einem letzten Kampf gegen die Türken, die inzwischen die Taktiken des Pfahlwojwoden durchschaut hatten, fiel Vlad Tepes in einer großen Schlacht im Jahre 1477.

Bram Stokers Roman "Dracula" hat sicherlich in erster Linie das Leben von Vlad Tepes zumindest als historische Gestalt zum Vorbild, aber so grausam der Pfahlwojwode auch war, von Blut hat er sich nicht ernährt. Dieser Beitrag zur Geschichte leistet eine andere weitaus weniger bekannte, aber durchaus auch historische Gestalt.

Bei den Nachforschungen zu seinem Roman im Britischen Museum stieß Bram Stoker auf das "Book of Werewolves" und fand dort die Geschichte der Gräfin Barthory.

Die Gräfin wuchs, wie auch Draculea, im Herzen der Karpaten als Tochter eines Verbündeten Ferdinands I. auf. Sie wurde 1560 geboren. Sie heiratete standesgemäß einen gewissen Ferencz Nadasdy, der sie nur die wenigste Zeit während ihrer Ehe zu Gesicht bekam. Meist verbrachte die Baronin ihre Zeit auf einsamen Schlössern, um dort ihrem "ungewöhnlichen Hobby" nachgehen zu können. Bei der Ankunft auf einem ihrer Landsitze bestimmte sie zunächst eine Folterkammer, aus der kein Ton, auch nicht die Schreie ihrer Opfer, nach außen dringen konnten. Waren alle Vorbereitungen getroffen, schickte sie Dienstboten aus, um in der Umgegend junge Mädchen auszuwählen und zu ihr zu bringen. Zwar besaß die Gräfin alle zu jener Zeit bekannten und gebräuchlichen Folterwerkzeuge, aber sie zog es vor, ihre Opfer mit bloßen Händen zu quälen. Waren die Mädchen schließlich ihren Leiden erlegen, trank die Gräfin das Blut oder badete gelegentlich auch darin, da sie der festen Überzeugung war, so ihre Jugend und Schönheit bewahren zu können. Aber viel mehr, als es in den meisten Dracula-Romanen zum Ausdruck kommt, spielte Sadismus und sexuelle Erregung bei der Gräfin eine sehr große Rolle. Wie in zeitgenössischen Berichten zu lesen ist, konnte sich die Gräfin in ihren Blutrausch derart hineinsteigern, daß sie zuweilen in Ohnmacht fiel. Schließlich konnte auch ihre gesellschaftliche Stellung sie nicht mehr vor der Grausamkeit ihrer Verbrechen schützen, und so wurde sie schließlich hingerichtet.

Aber nicht nur die blutdürstige Gräfin und der grausame Fürst beeinflussten Bram Stoker bei seinem Roman, denn die Figur des Gentlemanmonsters Vampir existierte schon früher in der Literatur. Es existieren zwei Quellen, die offensichtlich einen großen Einfluß auf das Werk

von Bram Stoker gehabt haben. Eine davon ist die ursprünglich mündlich erzählte Gruselgeschichte von Lord Byron.

Im Sommer traf sich am Genfer See eine interessante Gesellschaft, die sich die Abende mit einer Art Wettbewerb im Erzählen von Gruselgeschichten vertrieb. Hier entstanden die beiden wohl bekanntesten Figuren in der Horrorliteratur. Mary Shelley hatte bei dieser Gelegenheit die Idee zu ihrem großen Roman "Frankenstein" und Lord Byron erschuf jenen bleichen, blutgierigen Adligen, der auch heute noch fast überall sein Unwesen treibt und Nachkommen erschafft. Byron selbst hat sich jedoch nie die Mühe gemacht, diese Geschichte zu Papier zu bringen, vielmehr distanzierte er sich öffentlich von seinem Wesen, als dessen Leben in Buchform 1819 veröffentlicht wurde.

Für Byron ging von der Figur des Vampirs eine gewisse Faszination aus. Berichten seiner Freunde zufolge sah er in seiner Figur eine Art gefallenen Engel und von der Gesellschaft Ausgestoßenen, der seinem Schicksal erbarmungslos ausgeliefert war.

Eine weitere Vampirgeschichte, die Stoker offensichtlich bei der Niederschrift seines Romans beeinflusste, war der 1872 erschienene Roman "Carmilla" von Sheridan le Fanu. In diesem taucht etwa 150 Jahre nach ihrem Begräbnis die Gräfin Mircalla bei einer Familie in der Steiermark auf, wird auf Geheiß einer geheimnisvollen Frau in das Haus aufgenommen und nähert sich blutsaugend und "kosend" der hübschen Tochter des Hauses.

Sheridan le Fanu gelingt es, eine Atmosphäre heraufzubeschwören, die ähnlich auch bei Bram Stoker zu finden ist. Genau wie Dracula sich, liebevoll und für ihre Umgebung tödlich, Lucy, seiner wiedergeborenen Frau, nähert, versucht Gräfin Mircalla die Liebe jenes Mädchen zu gewinnen, was ihr schließlich auch gelingt.

Die Parallelen in den beiden Werken sind unverkennbar.

Der uns heute wohl bekannte Graf Dracula stellt sich also bei genauer Betrachtung als ein Stückwerk verschiedener literarischer und historischer Vorlagen und Wesen heraus, nichtsdestotrotz hat er auch über die Zeit hinweg nichts von seiner Faszination auf die Menschheit eingebüßt. Im Gegenteil, das Interesse am "Leben" nach dem Tod nimmt in unserer Zeit, ganz gleich welcher Art es sein kann und wird, zu. Auch der Aspekt des ewigen Leben in unserer Welt scheint den Menschen zum Sympathisanten der Vampire zu machen.

In jedem Fall scheint das Thema Vampir, in welcher Gestalt auch immer, die Phantasie der Menschheit noch eine lange Zeit beschäftigen zu wollen. (db)

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 Ork... (4)

oder: Wie baut man eine
sichere Polsterwaffe für's LARP (4)

Latex

Wo soll ich anfangen? Am besten mit einer weiteren Vorbereitung des Rohlings. Trägt man eine dünne Schicht Pattex auf die Klinge, das Parier und den Knauf auf, entsteht eine bessere Haftgrundlage zwischen Latex und Waffe. Ich persönlich nehme zum Auftragen des Pattex meistens die Finger. Will man mehrere Rohlinge latexen, sollte man sich etwas zum Aufhängen besorgen, damit man gleichzeitig an mehreren Waffen arbeiten kann.

Nun zum Gefäß: Sehr gute Erfahrungen habe ich mit 1 Kg.-Joghurtbechern (der Marke ...) gemacht oder mit Frischhalte-Boxen. Beide Behälter sind luftdicht verschließbar und es passen Pinsel und die Hände, später beim saubermachen, hinein.

Was Pinsel betrifft, bin ich immer am besten mit den kleinen, flachen Wühl Tisch-Pinseln gefahren, es gibt sie meistens in einem Paket mit mehreren Ausführungen.

Zur Farbe: Es muß mineralische Farbe sein, d.h. Abtönfarbe für Tapeten, etc. Nimmt man Farbe mit Lösungsmitteln, hat man innerhalb von wenigen Minuten einen Gummiklumpen.

Die Menge hängt logischerweise von der Fläche und der Anzahl der Waffen ab. Am sinnvollsten ist es, gleich mehrere Waffen bzw. Gegenstände zu latexen (denn das Saubermachen des Pinsels ist zu umständlich), da man an verschiedenen Waffen arbeiten kann. Den optimalen Farbton kann man nicht millimetergenau ausmessen, deshalb rührt man sich die Farbe an, wie man sie braucht, und füllt Latex auf, bis eine helle, cremige Farbe entsteht. Zum

Mischen der Farbe und auch zum Mischen von Farbe und Latex nimmt man am besten ein kleines Holzstückchen. Da sich die Farbe beim Trocknen verändert, sollte man ein Probestück bepinseln und trocknen lassen, um zu kontrollieren, ob es dem Farbwunsch nahe kommt. Für die, die es ganz eilig haben, ist ein Fön genau das Richtige, man sollte aber nicht zu lange auf eine Stelle fönen, sonst wirft das Latex Blasen.

Zur Verarbeitung gibt es eigentlich nur zu sagen, daß man in Klingenrichtung pinseln und auf sich bildende Nasen achten sollte. Vorsicht ist geboten mit dem oberen Abschnitt des Pinsels, ist das Latex dort angetrocknet, kann es an der Waffe hängen bleiben und Löcher in die Latex-Haut reißen! Eine neue Schicht kann nur aufgetragen werden, wenn die alte 100% trocken ist. (sonst gibt es Optik-Fehler!!!).

Die berühmten 6 - 8 Schichten sind wirklich ausreichend, weitere Schichten können sich durch Reparaturen ergeben.

Den letzten Schliff bekommen die Waffen mit 1 - 2 Schichten Elefantenhaut für Tapeten. Jetzt ist die Waffe optimal versiegelt und man braucht garantiert kein Talkum-Puder oder andere sinnlose Sachen.

P.S.: Die Tips mit der Pattex-Schicht, mit dem Fön und der Elefantenhaut waren von Matthias Wolf.

(aq)





Alien 4 Die Wiedergeburt

Nachdem bekannt wurde, daß es einen vierten Teil der Alienserie geben sollte und ich mir noch einmal den Schluß des dritten Teils vor Augen führte, fragte ich mich, wie soll es weitergehen, ohne daß der Film unglaublich wird.

Die Frage war, was mit Lt. Ripley passiert ist, da Sigourney Weaver auch in diesem Teil der Geschichte eine entscheidende Rolle spielen sollte. Die Idee des Klonens schien mir zuerst abgedroschen, doch bin ich der Meinung, daß dieser Film auch die dunklen Seiten der Genforschung zeigt, was ausgezeichnet in das Flair des Movies, der Atmosphäre der vergangenen Teile und somit dem ganzen Alienuniversum und Alienkonzept paßt.

Mit der Inszenierung von Alien 4 hat Jean-Pierre Jeunet ein recht heißes Eisen angefaßt, da, wie uns allen bekannt ist, die Freunde des Fantasy-Genres nicht so leicht verzeihen. So ist jedem bestimmt die Fortsetzung von Highlander in Erinnerung, bei denen mir immer nur der Untertitel des ersten Teils

einfällt, der da heißt: Es kann nur einen geben! Trotz allem beweist Jean-Pierre erneut, wie auch bei „Delikatessen“ und „Stadt der verlorenen Kinder“, daß



er es versteht, Kuriosität mit einem Hauch von Horror gekonnt zu vermischen. Alien 4 ist zwar noch lange nicht so erdrückend und stimmungsgeladen wie das Meisterwerk von Ridley Scott und auch nicht so Actionbetont wie der 2. Teil der Serie, aber er bildet ein gesundes Mittelmaß von beidem. So hat es Jean-Pierre Jeunet mit Call, gespielt von Winona Ryder, geschafft, neben Sigourney Weaver (Lt. Ripley) einen weiteren wunderschönen Charakter freizulegen. Die Interaktion der, von beiden Schauspielerinnen grandios gespielten, Charaktere ist bezeichnend für den Film. So interessant die anderen Charaktere auch sind, so sicher bin ich mir, daß der Film schon alleine mit den beiden Protagonisten Call und Lt. Ripley völlig ausreichend gewesen wäre. Leider mußte die Tiefsinnigkeit und die Atmosphäre teilweise den Actionszenen weichen, doch tut dies dem Film keinen Abbruch. Es ist wunderschön, der Verwandlung von Lt. Ripley, welche sie durch die Wiedergeburt durchwandert und während der knapp 2 Stunden beendet, beizuwohnen. Nachdem ihre Gene 200 Jahre aufbewahrt



wurden und erst zum Zeitpunkt von Alien 4 die technischen Möglichkeiten eines akzeptablen Klonings besteht, erwacht Lt. Ripley als Nummer 8 erneut zum Leben. Aus ihrem Brustkasten wird die Königin entfernt und ihr Körper wird wieder zusammengeflickt. Einige Söldner bringen währenddessen mit ihrem kleinen Raumschiff eine ungewohnte Fracht an Bord der Auregia, dem Forschungsschiff. Bei der Fracht handelt es sich um Menschen, die später als Wirt der Alien Kinder fungieren. Der Intelligenz der Aliens und der Dummheit der Wissenschaftler ist es dann zu verdanken, daß, wie sollte es auch anders sein, die Aliens ausbrechen und anfangen, die Auregia in einen Friedhof zu verwandeln. Lt. Ripley, welche sich mittlerweile mit den Söldnern auf sehr interessante Art und Weise bekannt gemacht hat, ist durch das Kloning nicht mehr rein menschlich, sondern sie ist das Bindeglied zwischen Aliens und Menschen, auch wenn sie äußerlich kaum verwandelt aussieht, so verfügt sie doch über einige erstaunliche Fähigkeiten. Leider wird der Konflikt, in dem sich Lt. Ripley befindet, nicht derartig ausgenutzt, um Dramaturgie aufzubauen, wie sie jedem in diesem Falle eigentlich ins Gesicht springen müßte. So wird gerade dieser geniale Zwiespalt fast ungenutzt gelassen und mit Action in den Hintergrund gespielt. Gegen Ende findet die kleine Gruppe von Überlebenden das Laboratorium, in dem Nummer 8 „hergestellt“ wurde und Lt. Ripley erkennt den Grund für die Zahl, die sie auf dem Unterarm eintätowiert hat. Auch diese Möglichkeit, einen grandios dramatischen Höhepunkt zu bilden, wird ausgelassen und fällt dem leider sehr flachen Strom der ansonsten doch recht linearen Story zum Opfer. Zu bemerken wäre trotz allem die sehr gut gelungenen Spezialeffekte. Die CGI-Effekte, eine Technik, die vorher in noch keinem Alienfilm benutzt wurde, erstellte die französische Firma Duboi. Alle anderen Effekte, wie zum Beispiel das Creaturedesign, wurden von ADI übernommen, die schon in Terminator, Demolition Man, Aliens und Alien 3 auf sich aufmerksam machten. Es war klar zu erkennen, daß sich Production Manager Nigel Philips (Full Metal Jacket, Batman, Judge Dredd) und Art Director Andrew Neskoromny viel Zeit für die Ausarbeitung der entsprechenden Ku-

lissen und Umgebungen gemacht haben. So sind die Räume und Hallen gut gelungen. Am besten gefiel mir die Darstellung der Kapelle in dieser ansonsten doch so maschinellen Welt.

Fazit:

Alles in allem finde ich den Film zwar gelungen und sehenswert, bin aber bestürzt über die Möglichkeiten, die ausgelassen wurden, um diesem Film noch mehr Tiefe, Schliff und Atmosphäre zu geben. Leider empfand ich auch den Schluß des Films, trotz des kurzzeitigen Aufflackerns eines Philosophie-funkens, eher als mittelmäßig und vorhersehbar. Insgesamt würde ich Alien 4 – Die Wiedergeburt 10 von 15 Punkten geben.

Letzten Informationen zur Folge arbeitet die Ideenschmiede in Hollywood bereits an dem 5. Teil der Serie, welcher 1998/99 in die Kinos kommen soll. (gb)

[Anzeige]

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



Nur Sonderangebote in der Rosenstraße 27



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



Lese Horn

Mummenschanz

oder: Hexen auf Abwegen



Hexenzirkel zu haben (Wenn es drei sind, kann eine den Streit schlichten) und die Jüngste durch Heirat ausfällt, stehen Oma Wetterwachs und Nanny Org vor einem großen Problem.

Talentierte Nachwuchs ist rar und die Einzige in Frage kommende Kandidatin hat leider beschlossen, die Spitzhornberge zu verlassen, um in Ankh-Morpork eine Karriere als Sängerin zu machen. Da allerdings

nichts und niemand die zwei größten Hexen der Scheibenswelt aufhalten kann, wenn sie sich wieder einmal ungebeten in die Angelegenheiten anderer Leute einmischen wollen, stehen dem Opernhaus am Ankh wirklich schwere Zeiten bevor.

Nicht nur, daß die zwei He-

xen die Gewölbe unsicher machen, terrorisiert auch noch ein Phantom (natürlich mit Maske), ein Mörder und diverse von Starallüren geplagte Sängerinnen, Musiker und die Stadtwache den genervten neuen, (un)glücklichen Besitzer.

In weiteren Nebenrollen der Bibliothekar (Uugh?), eine Sopranistin, die in Dolby Surround singt und natürlich jener Herr, der Schwarz bevorzugt und in GROSSBUCHSTABEN redet.

Alles in allem eine tolle Story mit einem Schuß Weisheit, zum Schreien komisch und doch so geschrieben, daß man das Buch nur mit Bedauern aus der Hand legt.

Wer Spaß an nicht ganz so bierernster Fantasy hat und teilweise knochentrockenen britischen Humor mag, kann hier nichts falsch machen. (fw)

Info:

(Maskerade, 1995)

Mummenschanz

Autor: Terry Pratchett

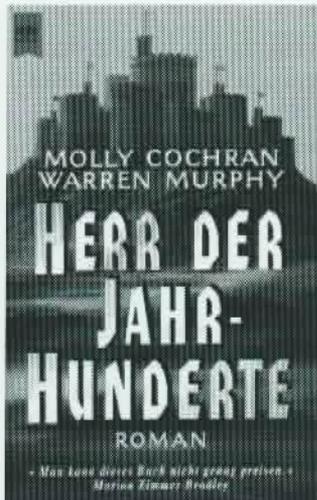
Übersetzung: unbekannt

Titelbild: Schlück/Josh Kirby

Umfang: 315 Seiten, Taschenbuch, Goldmann 1997

ISBN: 3-442-41593-4

Preis: DM 18,-



Herr der Jahrhunderte

Das Buch von Molly Cochran und Warren Murphy "Herr der Jahrhunderte" versucht, die Geschichte oder besser die Prophezeiung vom "König, der war, der ist und der sein wird" in unserer heutigen Zeit umzusetzen. Ein amerikanischer Junge erbt von einem lange verstorbenen Vorfahren aus der mütterlichen Linie in England eine verfallene Burg.

Aber das ist noch nicht alles; bei

einem Autoüberfall geht ein Metallbecher verloren, der von eben diesem Jungen - sein Name ist übrigens Arthur Blessing - gefunden wird. Der Junge hat beim Aufheben des Bechers das Gefühl, als habe ihm dieser schon immer gehört.

Und damit beginnen die Schwierigkeiten. Noch eine weitere Person erhebt Anspruch auf den Becher, der offensichtlich magische Kräfte besitzt. Während der Verfolgung durch den zunächst noch sehr geheimnisvollen Feind wird Arthurs Tante Emelie durch Schüsse lebensgefährlich verletzt und durch Berührung mit dem Becher wieder geheilt.

Schon bald wird dem Leser klar, daß Arthur als der wieder-

geborene König Arthus, dem bis jetzt aber noch jede Erinnerung fehlt, sich auf die Suche nach seinem in einer Zwischenwelt verborgenen Camelot macht. Auch Merlin der Zauberer und sein treuester Ritter Lancelot, der ebenfalls wiedergeboren wurde, sind nicht weit von seiner Majestät zu finden.

Im großen und ganzen beschäftigt sich die Erzählung sicherlich mit einem sehr interessanten Thema. Wer möchte nicht wissen, was es mit König Arthurs ewiger Herrschaft oder Wiederkehr auf sich hat, aber ein heute durch die Welt irrendes Kind und ein Irrer, der sich aus Eigennutz den heiligen Gral aneignen möchte, interessiert heute nur noch selten Leute.

Die Idee der Geschichte ist im Grunde sehr interessant, aber ein Buch, das über fast seine gesamte Länge nur Spannung aufbaut und zu keiner Zeit einen wirklich interessanten Höhepunkt zu bieten hat, ist trotz eines nicht langweiligen Themas auf Dauer doch langweilig. (db)

Info:

(The Forever King, 1992)

Herr der Jahrhunderte

Autor: Molly Cochran, Warren Murphy

Übersetzung: Peter Meier

Titelbild: Mel Grant

Umfang: 429 Seiten, Taschenbuch, Heyne 1997

ISBN: 3-453-13085-5

Preis: DM 14,90



TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

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



Live-Rollenspiel

12.02. - 15.02.1998
 "Aldarien 2 – Wintermärchen" von Gronk Productions findet auf Burg Ludwigstein bei Kassel statt. Preis: 210,- DM für Spieler, 150,-DM für NSC (inkl. Vollpension & nicht-alkoholischer 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 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 Norddeutschland wird „LORGUM“ stattfinden. Übernachtung in Häusern, 3 warme Mahlzeiten, große Tafel am Samstag Abend. Weiterhin Schaukämpfe, Markt, Mittelalter-Con, weniger Fantasy, keine Magie! Kontakt: Stefan Fasmers, Manteuffelstr 21, 28203 Bremen, Tel./Fax: 0421/74120.

20.02. - 22.02.1998

Für ca. 100 DM könnt ihr an einem Cyberpunk-LARP in und um Köln teilnehmen. Es findet am Karnevals-Freitag bis -Sonntag statt, reines Cyberpunk (ohne Elfen, Magie usw.). Alles weitere bei: Sebastian Kempkens, Waisenhausgasse 37, 50676 Köln, Tel.: 0221/325885.

27.02. - 01.03.1998

"Burgundia XIII - Frühlingsanfang in Biasi" versetzt JH Burg Breuberg im Odenwald in eine fantastische Welt. Kosten: 140 DM. Weiteres bei: Gabi und Achim 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. Infos bei: 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, Lechschothe 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 heuer in Falkenheim (Großraum Hannover) statt. Spieler bezahlen 170 DM, NSCs 30 DM weniger. Gespielt wird nach dem „Sanguis et Magicae“-Regelwerk. Gruppen werden in den Plot eingebunden oder bekommen einen eigenen Plot, wenn sie sich mit Hintergrundgeschichte anmelden. Info bei: 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 Reißler, Manteuffelstr. 68, 10999 Berlin.

24.04. - 26.04.1998

Mit Vollverpflegung und warmen Duschen lockt der Zeltcon "Bärentöter" auf dem Jugendzeltplatz Bonn. Kosten: Spieler 80 DM, NSCs 40 DM. Anmeldeschluß ist Ende Februar 98. Kontakt: Michael Kauer, Paul-Langen Str. 10, 53229 Bonn, Tel.: 0228/484104, eMail: niemand@compuserve.com, WWW: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/niemand>.

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 01.12.1997 160 DM, bis 01.02.1998 170 DM und auf dem CON 190 DM. Gaukler bekommen 10 DM zurückerstattet. Kontakt: Florian Etelka, Berlinerstr. 80, 45145 Essen, Tel.: 0201/734289, Fax.: 0201/591268.

01.05. - 03.05.1998

"Thessalia III" bei München ist ein Selbstversorger- und Zeltcon. Kosten SC: 50 DM, NSC 30 DM (Circa-Preise). Geplant sind ca. 50 Spieler und 50 NSCs. Infos bei: Gerald Jürgen Hoerle, Hamannstr.64, 81739 München, Tel: 089/6010302, eMail: st2180@zi.biologie.uni-muenchen.de.

28.05. - 01.06.1998

"Düsterbrook - Hohenfluten II" vom Verein "Die Tafelrunde" ist ein auf dem Pfadfindergelände Lilienwald in Karben-Petterweil bei Frankfurt ausgetragener DorfCON. Es wird nach den Regeln „That's Live“ gespielt, das Szenario und das

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Dorf sind in der Mittellande-Kampagne eingebettet. Ansprechpartner: Jack Zimmerer, Obere Bachgasse 18, 930047 Regensburg.

29.05 - 01.06.1998

"Raben II" ist ein reines Mittelalter-LARP. Gespielt wird nach Raven-Regeln in JH Burg Rabenstein bei 14823 Raben (70 km südwestlich von Berlin). Kostenpunkt ist ca. 200 DM (Vollpension). Und ca. 50 Spieler und 20 NSCs sind geplant. Der Veranstalter ist der Verein "Fraternitas Corvorum e.V.". Das Mindestalter für die Teilnahme liegt bei 16 Jahren. Kontakt: Judith Reißler, Manteuffelstr. 68, 10999 Berlin.

Sommer '98

"Noch ohne Namen" heißt der Con bis dato. Aber sobald sich das ändert, steht es in der Unicornus. Es wird ein Zeltcon werden und er wird in Neuburg an der Donau stattfinden, soviel steht bis jetzt fest. Zitat: „Ich suche haufenweise NSCs, die nicht die Durchschnitts-Knüppel-Charaktere spielen. Bei mir zieht jeder NSC seinen Charakter von Anfang bis Ende durch, auch die ‚Bösen‘. Kleiner Anreiz: Die NSCs zahlen deutlich (!) weniger.“ Wer Interesse hat, sollte sich bei Volker melden. Volker Katzki, Waldstrasse 14, 86633 Neuburg, Tel.: 08431/43894, eMail: sls498@ku-eichstaett.de

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 NSCs 45 DM. Alles weitere gibt's bei: Monika Kusch, Leuchte 51, 60388 Frankfurt, Tel.: 06109/37163, eMail: M.Kusch@t-online.de, <http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/5737>

22.07. - 01.08.1998

In London/England findet das sogenannte Londonspiel statt. Für gerade mal 210 DM gibt's 11 Tage London. Als Larp-Schauplatz versteht sich. Es handelt sich hierbei nicht um ein Fantasy-Larp, sondern (Zitat): "... das Londonspiel ist ein illuminatives neuzeitliches Liverollenspiel. Eine Woche lang jagen Geheimorganisationen dem TIMEBEAM hinterher und kommen dabei durch ganz London. Allerdings muß für Kost und Logie selbst gesorgt werden, eventuell sind Übernachtungsmöglichkeiten bei englischen Mitspielern möglich. Kontaktadresse: Jascha Rohr, 134 Roding Rd., London E5 ODS, U.K., Tel.: 0044/(0)181/5259671, eMail: rohr@lgu.ac.uk

24.07. - 02.08.1998

Wieder mal Burg Bilstein, diesmal "Border Con 1". Kontakt: Bianca Hötzel, Berliner Straße 88, 45145 Essen, eMail: bianca_hoetzel@hotmail.com, WWW: <http://www.geocities.com/Area51/Vault/8715>

26.07. - 02.08.1998

In nun schon fast alter Tradition gibt es auch in diesem Jahr wieder einen Con namens "Ambiente". Diesmal ist es "Ambiente 6 - Mondfeuer" bei Oldenburg. Auch hier handelt es sich um einen Zeltcon. Es gibt aber eine feste Taverne, Vollverpflegung und Duschen. Mindestalter ist 17 Jahre. Kosten: bis 31.03: 218 DM, danach: 238 DM Infos bei: Stephan Klein, Rosemeyerstr. 13, 30459 Hannover, Tel.: 0511/429477

07.08. - 09.08.1998

An diesem Termin findet ein Larp namens "Ein Horn" statt, das wir, der Einhorn e.V. ausrichten. Es ist zwar unser erstes Larp, jedoch sind einige von uns schon alte bis ganz alte Larpies, d.h. wir springen nicht unwissend ins kalte Wasser. Das Larp wird auf dem Pfadfindergelände Lilienwald in Karben-Petterweil bei Frankfurt stattfinden. Alle Spieler werden in Zelten untergebracht, die in geringen Mengen gestellt werden und ansonsten selbst mitgebracht werden sollten. Kosten voraussichtlich um die 100 DM für Spieler inkl. Vollverpflegung. Wir spielen nach modifiziertem Dragon Sys, es wird ein DorfCon. Weitere Infos zum Spiel/Plot bei André Weckeiser, Südring 1, 63477 Maintal, Tel./Fax: 06181/493993 (abends), Anmeldungen gehen an Joachim Damm, Am Barbarossabrunnen 14, 63694 Limeshain, Tel./Fax: 06047/7293 oder direkt an den Einhorn e.V., Postfach 14 43, 63481 Bruchköbel.

12.08. - 19.08.1998

In Lindersberg gibt's mal wieder ein "Schnoggelloch". Genauer gesagt "Schnoggelloch IV - Feuertaufe". Es soll ein Abenteuer- und ZeltCON mit Vollverpflegung werden. Duschen und Zelte werden gestellt. Gespielt wird „Real Fantasy“, d.h. es gibt keine Punkte oder dicke Regelbücher! Kosten: Im Haus bis 30.04.98: 300 DM, ab 01.05.98: 330 DM, Im Zelt: bis 30.04.98: 260 DM, ab 01.05.98: 290 DM. Ab 16 Jahren. Infos bei: Fritz Adrian Goersch, Schopenhauerstr. 1, 63150 Heusenstamm, Tel.: 06104/101334, eMail: SpaceRat@t-online.de, oder im Internet unter <http://www.mordor.ch/user/jaffar/realfan/index.htm>.



Conventions

13.02. - 15.02. & 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 ei-

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

nen Überblick über neue Konzepte, Spiele und Materialien. Institutionen, Gruppen, Initiativen und Kleinverlage stellen ihre neuen Entwicklungen an Ausstellungsständen mit Kurzarbeitsworkshops und Aktionen vor.

Kontakt: Ulrich Baer / Gerhard Knecht, Tel.: 02191/794-0, ausführliche Information unter <http://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, Filmmacht, 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: Rollenspiele, Brettspiele, LARP, Tabletop, Trading Cards. Infos ab Oktober bei Gordian Kaulbarsch unter eMail: 1kaulbar@informatik.uni-hamburg.de

22.10. - 25.10.1998

Und wieder öffnet die Spiel '98 in Essen ihre Tore. 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.

11.04. - 13.04.1998 (k)

Zum Osterspektakulum wird heuer nach Beeskow eingeladen. Geboten wird neben dem Markt auch noch ein Festspiel, eine Ausstellung und Musik. Ansprechpartner ist Gerd Schulz, Carnica, Wilhelmshofer Straße 6, 15326 Wulkow, Tel.: 033602/2964

11.04. - 13.04.1998 (k)

Das Hirschhorner Handels- und Kulturkontor veranstaltet anlässlich der 1250-Jahr-Feier Karls des Großen einen Mittelaltermarkt. Weitere Infos gibt's beim Kontor.

01.05. - 03.05.1998

In Freienfels wird wieder das bekannte Ritterturnier mit Markt abgehalten. Ansprechpartner hierfür ist: Fred Struben, Alte Schmelz, 65606 Aumenu, Tel.: 06474/1279

01.05. - 03.05.1998

In Meißen wird zum Markgrafenfest gerufen. Für mehr Infos wende man sich unter 03521/47070 an das Verkehrsamt.

16.05. - 17.05.1998 (k)

Ein Historischer Markt lädt nach Lich ein. Für weitere Auskünfte steht Frau Agel, Stadtverwaltung, Unterstadt 1, 35423 Lich, Tel.: 06404/806-248 zur Verfügung.

29.05. - 01.06.1998

In Peenemünde findet wieder das Wikingerlager statt. Kontaktadresse ist der Tourismusverband Insel Usedom e.V., Bahnhofstraße 28, 17449 Peenemünde, Tel.: 038371/21341.

03.05. - 01.06.1998 (k)

Auch in diesem Jahr veranstaltet Graf Beissel wieder die inzwischen hinreichend bekannten Ritterspiele auf Burg Satzvey. Genaueres erfährt ihr unter Tel.: 02256/1834. Weitere Termine für die Ritterspiele sind: 06.06. - 07.06.1998, 29.08. - 30.8.1998, 05.09. - 06.09.1998 und 12.09. - 13.09.1998.

31.05.1998 (k)

Im Rahmen einer Ausstellung wird ein Steinschleuderschießen veranstaltet. Genaueres weiß Thomas Stolle, Runneburg 1, 99631 Weißensee, Tel.: 036374/20785.

06.06. - 07.06.1998

In St. Goar wird ein Mittelaltermarkt mit Ritterturnier abgehalten. Für Auskünfte wendet euch an das Fremdenverkehrsamt in 56329 St. Goar.

13.06. - 14.06.1998

Der Hessische Ritterbund lädt zum Ritterturnier und Burgmarkt nach Burg Herzberg. Alles weitere erfährt ihr vom Hessischen Ritterbund, Meichseserstraße 9 in 36318 Schwalmatal. Tel.: 06630/598.

Mittelalterliche Märkte

04.04. - 05.04.1998

Auf der Ronneburg bei Büdingen findet der alljährliche Ostermarkt statt. Informationen dazu gibt's unter: 06048/950904

05.04.1998 (k)

Auch in Mühlheim-Kärlich gibt es einen Ostermarkt. Wer sich hierzu mehr erfahren möchte, der wähle 02630/3267.



27.06. - 28.06.1998 (k)

Anlässlich des Stadtjubiläums veranstaltet Spilwut einen Mittelaltermarkt in Havelberg. Kontakt: Roman Streisand, Spilwut, Am Ärmel 38, 16230 Senftenhütte, Tel.: 033364/428.

11.07. - 12.07.1998

Auch in diesem Jahr beherbergt die Ronneburg wieder das Kinderfest. Informationen gibt es beim Förderverein Burg Ronneburg, 63594 Ronneburg, Tel.: 06048/950904 +950905.

18.07. - 19.07.1998

Die Kaltenberger Ritterspiele öffnen wieder ihre Pforten. Ansprechpartner ist die Werbeagentur Pils in 80802 München. Tel.: 089/331094.

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?

UNGLAUBLICHI!

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

Casteltring 101

61130 Nidderau

oder an die Anschrift der Redaktion

(steht im Impressum, S. 2)



[Anzeige]

Der Händler aus dem hohen Norden

Thorfinn Njal & *Zea* (0172/9133704)

KANIN

UND

BAER

HOLZSTUEHLE

UND

TISCHE

FEUERSTEIN

UND

FEUERSHOW

Musik Horn



Musik im LARP:

Das Charakter-Fallera (7)

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

Der Meuchler, der ist sehr frustriert, fallera
sein Opfer, das lächelt amüsiert, fallera.
Es ist sehr guter Stimmung,
doch er fliegt aus der Innung.
Der Meuchler, der ist sehr frustriert, fallera.

Ein Dieb hat Juwelen geklaut, fallera.
doch waren die aus Glas nur nachgebaut, fallera.
in der Diebesgilde,
lächelt man nur milde.
Ein Dieb hat Juwelen geklaut, fallera.

Die Hexe am Kessel sie schmolzt, fallera
sie bekommt nicht den Mann, den sie gewollt, fallera.
Denn ihre Liebeszauber
gelangen ihr nicht sauber.
Die Hexe am Kessel sie schmolzt, fallera.

Der Jägersmann schießt auf das Wild, fallera
die Wildschweine flüchten gar geschwind, fallera
er jagt heut ohne Brille
und mit zuviel Promille.
Der Jägersmann schießt auf das Wild, fallera.

In seinem Sarg der Vampir, fallera
er mag kein Blut, sondern nur Bier, fallera.
Er ist jede Nacht besoffen,
die Verwandtschaft ist betroffen.
In seinem Sarg der Vampir, fallera.

Die Wache hält Wache am Fels, fallera
da brennt ihr was von hinten auf den Pelz, fallera.
Der Fels war wohl ein Drache,
da ließ sich nichts mehr mache'.
Die Wache rieselt leise nun zum Grund, 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

Die Spiele-Profis
Ernst-Thälmann-Str.45
01968 Senftenberg
Tel.: 03573/792550

10000

Beutels End

Karl-Marx-Straße 30
12043 Berlin
Tel.:030/6237060
Fax:030/6237066

Grumpfl Spielwaren

Brunowstraße 10
13507 Berlin
Tel.: 030/43490990

Spielbrett

Zentrale
Fehrbelliner Straße 29
13585 Berlin
Tel.: 030/371010

20000

Das Drachenei

Winterhuderweg 110

22085 Hamburg
Tel.: 040/227 86 28

Gandalph

Spiele, Bücher, Fantasy
2x in Flensburg und
1x in Schleswig
Schiffbrückstr. 4
24937 Flensburg
Tel.: 0461/25550

Der Hökerer

Zubehör für LARP
und Mittelalter
Lahnstraße 24
28199 Bremen
Tel.: 0421/504858
Fax: 0421/527013

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

Gamers Temple

Filliale Gießen
Bismarkstr. 8
35390 Gießen
Tel.: 0641/77477

40000

Fantasy En'counter

Rellinghauser Str. 104
45128 Essen
Tel.: 0201/786877

Auenland

Fantasy-Treffpunkt
Dortmund
Gutenbergstr. 38
44139 Dortmund
Tel.: 0231/529855

50000

Die Schatzkammer

LARP-Ausstattung
Im Dau 11
50678 Köln
Tel.: 0211/3481038

Mell's GameShop

Saarbrücker Straße 26
54290 Trier
Tel.: 0651/48827

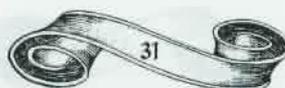
Trollhaus Shop

fun & fantasy
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz
Tel.: 06131/618630

60000

Gamers Temple

Rhönstr. 119
60326 Frankfurt
Tel.: 069/7306077



MARKTPLATZ - Fachhändler stellen sich vor

Spielerei

Arnsburger Str. 62
60385 Frankfurt

Pegasus Spiele GmbH

Dieselstr. 1
61169 Friedberg
Tel.: 06031/721731



Rumir's Magic

Spielespezialgeschäft
Hospitalstraße 16
63450 Hanau
Tel.: 06181/257847

Merlin's

Spiele, Comics, Zinn-
miniaturen
De-Laspee-Str. 1
65183 Wiesbaden
Tel.: 0611/307385

70000

Spielunke

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

Fantasy Strongpoint

Marktgässle 8
71032 Böblingen
Tel.: 07031/234473

80000

Games In

Karlstr. 43
80333 München
Tel.: 089/555767

Imp's Shop

Herrenkellergasse 20
89073 Ulm
Tel.: 0731/619463

90000

Aladin

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

Der Nordländer

Sven Schmidtke
Happurger Straße 115
90482 Nürnberg
Tel.: 0911/501129
Fax: 0911/5047989

Time Trader

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

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 Bambej, Tel.: 06181/493993

Suche Mitfahrer(in) (1-2) für Cons und Mittelaltermärkte so-

wie 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, Goblins und Dunkeelfen, 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.

Suche alle Folgen der britischen Robin-Hood-Fernsehserie, und zwar alle Folgen mit Michael Pread als Robin auf VHS. Kassetten können gestellt werden. André Weckeiser, Südring 1, 63477 Maintal, Tel./Fax: 06181/493993 (abends oder auf Anrufbeantworter sprechen).

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



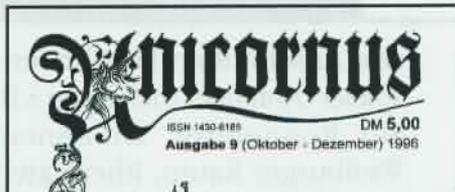
Diana Bambej
Südring 1
63477 Maintal
Tel./Fax: 06181/493993

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.



Viele Ausgaben sind es geworden im Laufe der Jahre. Der Bestand an Unicornus geht langsam zur Neige! Wer also noch alte Ausgaben haben möchte, der sei darauf hingewiesen, daß die Ausgaben 1 und 2 der tobenden Ratte sowie Ausgaben 6, 9 und 11 der Unicornus restlos ausverkauft sind. Wollt ihr also unbedingt noch eine davon haben, wird sie einzeln nachreproduziert und dadurch erheblich teurer! Für Bestellungen benutzt man am besten den Abschnitt unten und schickt ihn an die Redaktionsadresse, die im Impressum steht. Für uns ist es der einfachste Weg, ihr legt einen Scheck oder Bargeld bei, da man anhand der Tabelle unten den Preis einfach berechnen kann. Legt ihr nichts derartiges bei, dann schreiben wir euch eine Rechnung, die der Sendung beiliegt.

Anzahl	Ausgabe	Einzelpreis	Gesamtpreis
	Die tobende Ratte - Ausgabe __/93	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe __	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe __	6,00 DM	
	Unicornus Ausgabe __	6,00 DM	
	Portopauschale		3,00 DM
	Summe		

In der nächsten Ausgabe...

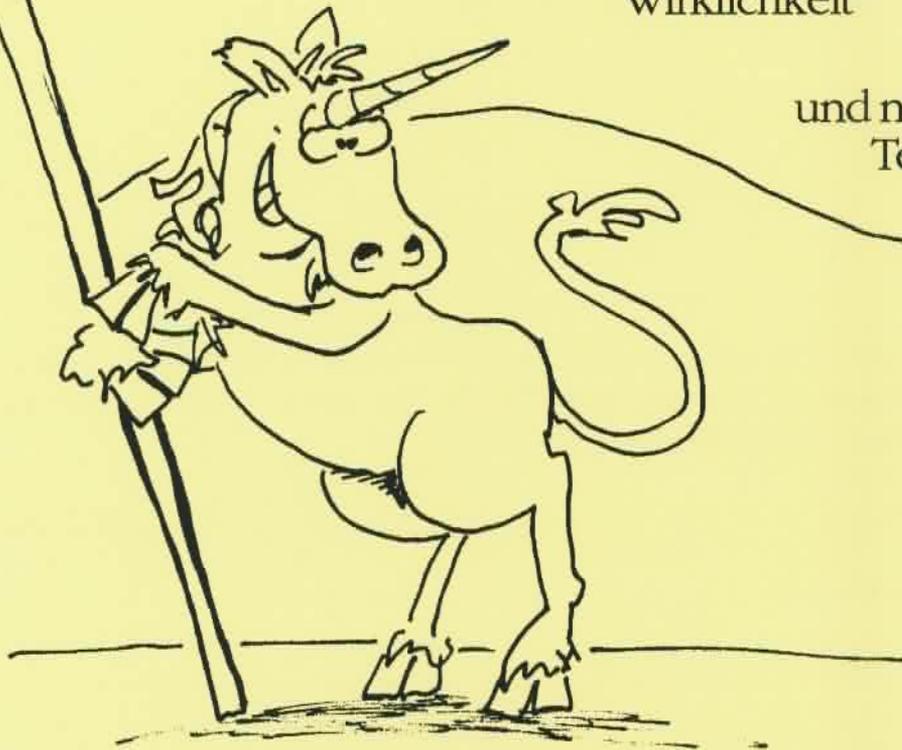
Rezensionen aktueller
Brettspiele, Rollenspiele und Romane

Universalabenteuer
für alle bekannten Rollenspielsysteme

Polsterwaffenbau und Schnittmuster

Fortsetzung der Reihe „Zwischen Mystik und
Wirklichkeit“

und natürlich
Termine...

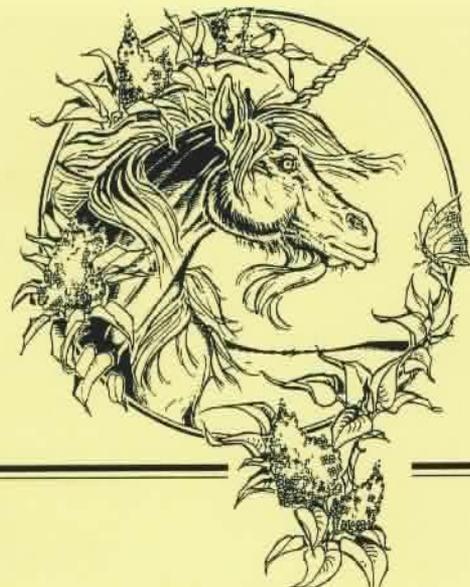


Quellenhinweise:

- 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 - „Einhorn“ des British royal coat of arms, 1693, aus: Treasury of fantastic and mythological creatures, Dover, 1981,
'die historics', Seite 3 - „Kettenhemd“, Piper, 1993 (© by Carpe Diem Verlag Markus Rupprecht),
Einhorn-Comic, auf div. Seiten - Piper, 1997 (© by EINHORN e.V.),
Cover von „Himmelsspitze und Vivane“, Seite 6 - Earthdawn-Quellenband (© by FanPro GmbH, 1997)
Fotos, Seiten 8 und 9 - Erlebnisfotos des GezeitenCon 97 von Kai Barhel und Joachim Damm (© by EINHORN e.V., 1997/98)
Foto, Seite 12 - Mississippi Queen-Cover und -Material (© by Goldsieber Spiele, 1997)
Holzschnitte, Seiten 16 und 17 - Burg Eltz, nach Fr. Bock, um 1900
Holzschnitt, Seite 19 - Vlad Tepes beim Mahl im Pfahlwald, unbekannter Künstler, 16. Jh.
Fotos, Seite 23 - aus: Alien - Die Wiedergeburt (© 1997 by 20th Century Fox, all rights reserved)
Foto, Seite 25 - Titelbild des Taschenbuchs „Mummenschanz“ (© by Goldmann, 1997)
Foto, Seite 25 - Titelbild des Taschenbuchs „Herr der Jahrhunderte“ (© by Heyne, 1997)
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.