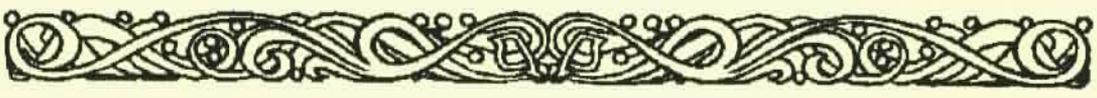




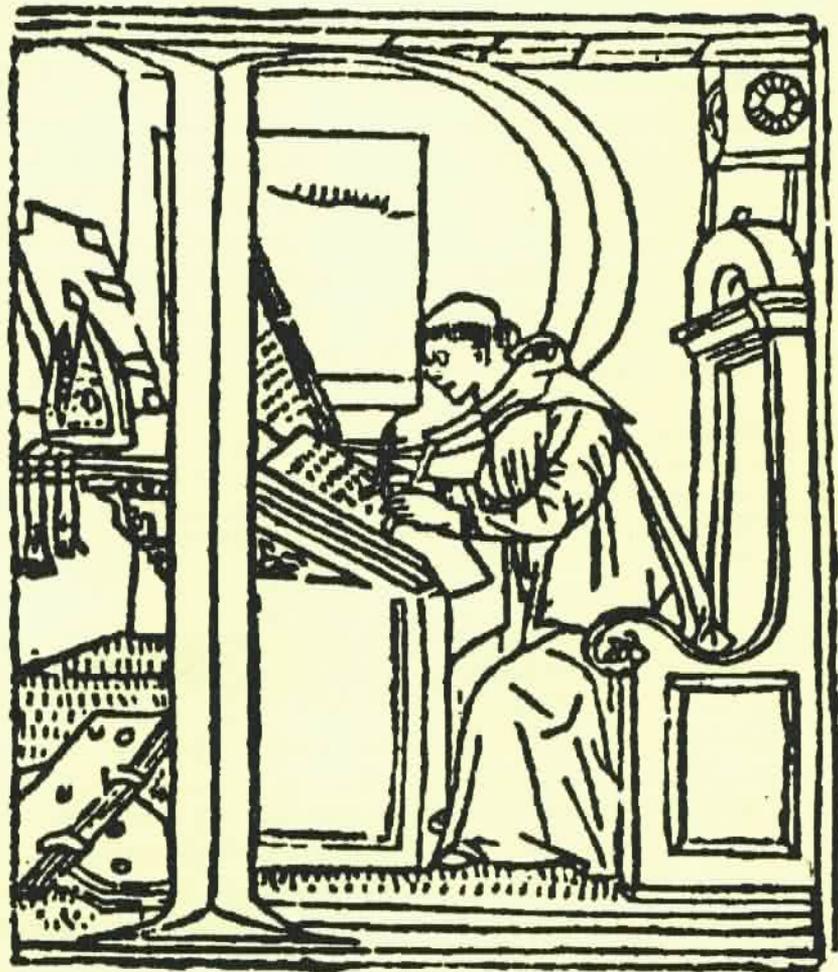
Einhorn

Ausgabe 5
Oktober - Dezember 1995
DM 5,00



*Das Magazin über historisch Begebenheiten
und allerley Spilkünsten*

Termine von
mittelalterlichen
Märkten,
Rollenspiel- und
Liberrollenspiel-
Veranstaltungen;
Wissenswertes
und
Nützlich
aus der
Mittelalter-
und
Spiele-Szene
sowie
mancherlei Aktuelles
aus den Reihen
des neuen
Bruchköbeler
Vereins
EINHORN e.V.

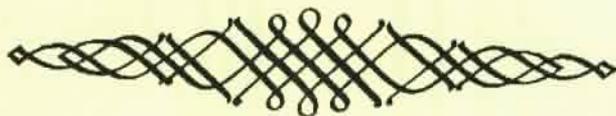


Eine Publikation des EINHORN e.V.
Verein für Historie und mittelalterliches Ambiente
Verein für Simulations-, Gesellschafts- und Rollenspiel



... aus dem Inhalt des unicornus - Ausgabe 5/95 (Quartal IV)

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Vorwort / Comic	3
Veranstaltungsrückblick auf die Saison 1995: Schnoggleloch 1994	4
Con together II - The next Generation	5
SAGA-Con	6
Ritterfest in Hirschhorn am Neckar	7
Stadtfest Kuppenheim / Handwerkermarkt Ronneburg	8
Buchtip	9
Private Kleinanzeigen	10
Fortsetzungsgeschichte: <i>Das Band der Freundschaft</i>	11
.....	12
.....	13
.....	14
.....	15
.....	16
.....	17
.....	18
(Anzeige)	19
Die Meckerzeilen (und andere Leserbriefe)	20
Messages und News	21
Termine	22
.....	23
.....	24
§§-Ecke	25
Die Vorstandsseite	26
Protokoll der letzten Mitglieder-Vollversammlung	27
.....	28
.....	29
Kurzgeschichte: <i>Die phantastische Geschichte von den verlorenen Rollenspielern</i>	30
.....	31
Filmkritik	32
Gewandungsworkshop spezial: <i>Gaukler</i>	33
Nachbestell-Service / Abonnement-Auftrag	34
Vorschau auf die nächste Ausgabe / Quellennachweis	35
Anmeldeformular des EINHORN e.V.	36



Impressum

Herausgeber:
EINHORN e.V.

Verein für Historie und
mittelalterliches Ambiente
Verein für Simulations-,
Gesellschafts- und Rollenspiel
i.A.d.V. Marcus Marozsan

Chefredakteur:
(Vi.S.d.P.):

André Weckeiser (aw)

Redaktion:

Marcus Marozsan (mm)
Birgit Albert (bal)

weitere Mitarbeiter dieser

Ausgabe:

Michael Rink (hawk)
Paolo Rinaldi (pr)
Diana Bambey (db)

Layout und Satz:
André Weckeiser

Anzeigenverkauf und
verwaltung:
André Weckeiser

Druck und Gesamtherstellung:

div. Copy-Shops

Vertrieb:

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise:

Quartalweise (¼jährlich),
zum 1. Nachtcfé im Quartal

Redaktion:

Kantstraße 10 App.20
35039 Marburg a.d.Lahn
Tel.: 06421/164705
eMail (Internet):

s1190822@stud-mailer.uni-marburg.de

Preise:

Vereinsmitglieder: 0,00 DM
Nichtmitglieder: 5,00 DM

Anzeigenpreise:

gewerblich:

halbe Seite 50 DM
ganze Seite 100 DM

privat:

kostenlos

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.

Vorwort

Liebe treue Fangemeinde der *tobenden Ratte*. Ihr werdet euch sicherlich wundern, warum die Zeitung nun nicht mehr so heißt, aber trotzdem mit der Nummer 5 an die drei (1/93, 2/93 und 3+4/93) vorherigen Ausgaben des Jahres 1993 anknüpft. Das hat folgenden Grund: Mit dem vorigen Titel bekamen wir ständig Fragen, wie denn ein solch eigenartiger Name für eine Vereinszeitung zustande komme. Außerdem bekamen wir von Zeitschriftenladenbesitzern oder Gewerbetreibenden, bei denen wir für Anzeigen warben, nur verständnislose und abfällige Blicke und Bemerkungen. Da wir aber diese Einnahmequellen dringend brauchen, mußten wir etwas "seriöser" werden. Uns fiel der Namens- und auch Outfit-Wechsel nicht unbedingt leicht, doch er ist hoffentlich für die Zeitung förderlich.

Auch wollen wir dem neu hinzu gekommenen Vereinszweck "Historie und mittelalterliches Ambiente" Rechnung tragen, indem wir aus dem Bereich Mittelalter und der darum entstandenen Szene mehr berichten. Tatkräftige Hilfe werde ich, der in diesem Jahr an der Universität Marburg ein Geschichtsstudium begonnen habe, von einigen meiner Kommilitonen (für alle Nichtstudenten: Studienkollegen) erhalten. Somit werden einige folgende Fachartikel entsprechende fachliche Richtigkeit und wissenschaftliche Grundlage besitzen.

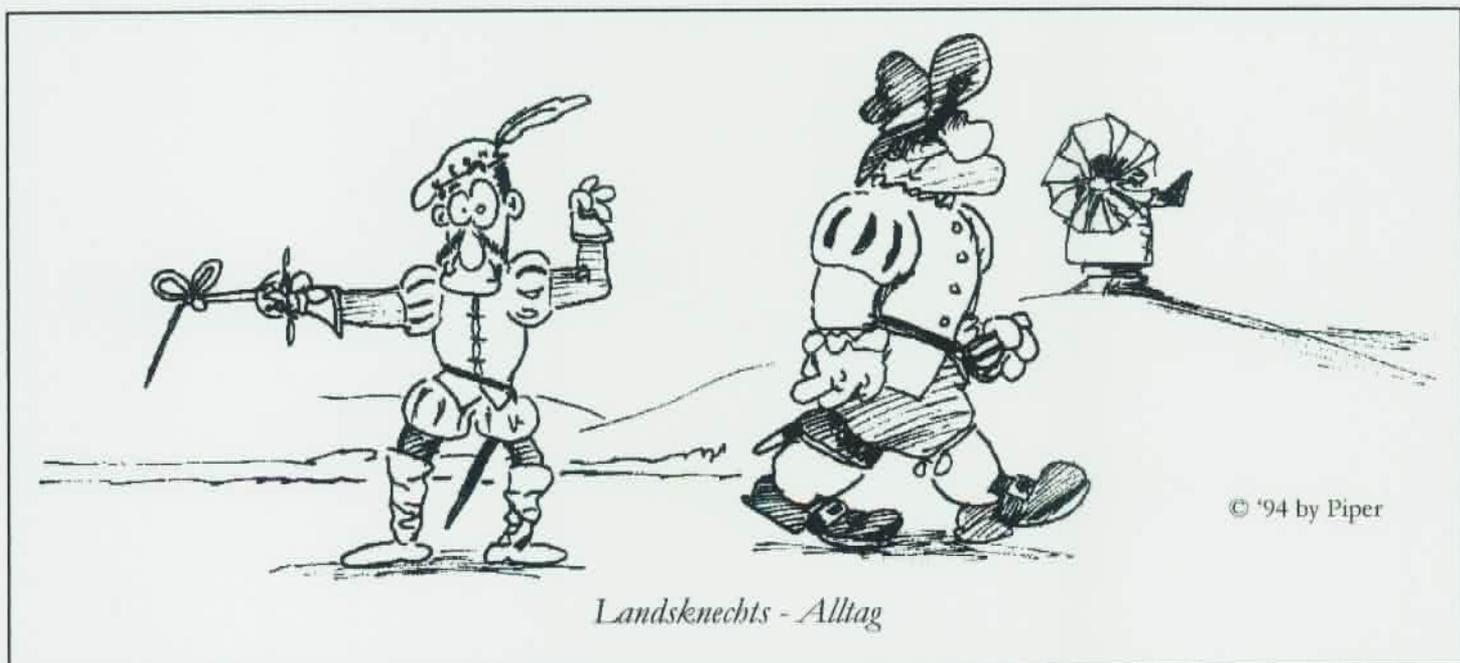
Dies soll jedoch weder abschrecken noch den Spaß am Lesen verderben. Wir bleiben dem Verein und seinem Motto treu, auch Artikel über die Spieleszene oder Live-Rollenspiel sowie nicht ganz ernst gemeinte und satirische Artikel wird es nach wie vor geben.

Ein paar Neuerungen gibt es noch. Ab dieser Ausgabe werden wir verstärkt versuchen, die Zeitung öffentlich (über Zeitschriftenhandel und Spieläden) zu verkaufen, um ein breiteres Publikum zu erreichen. Auch abonnieren kann man diese Publikation jetzt (siehe Seite 34). Eine Vergabe einer ISSN-Nummer des Buchhandels ist noch in Arbeit. Die Erscheinungsweise haben wir auf 4 Ausgaben im Jahr verringert, weil es sonst zu viel Arbeit ist. Dafür werden die Ausgaben aber dicker!

Und last but not least ist diese Ausgabe ein weiterer Beweis dafür, daß unser Verein wieder anfängt zu leben, denn diese Ausgabe erscheint auf unserem ersten Nachtcafé nach 2 Jahren ohne Aktivität!

In diesem Sinne

Euer André



Landsknechts - Alltag

Veranstaltungsrückblick auf die Saison 1995

Wofür? Nun, wir wollten uns nicht so recht festlegen. Wenn wir - und damit sind hauptsächlich die Angehörigen unseres Vereins, aber auch viele andere Interessierte der Spielszene gemeint - auf Veranstaltungen gehen, machen uns Spiele-CONs (CON) genauso viel Spaß wie Live-Rollenspiele (LARP) oder mittelalterliche Märkte (MAM). Natürlich bevorzugt jeder etwas aus dieser Liste, doch das Interesse ist zumindest da. Doch auch an alle „Neulinge“ in der Szene ist dieser Rückblick von einigen von uns besuchten Veranstaltungen gerichtet, um schon einen Eindruck über mögliche Mißstände oder Vorteile dieser Veranstaltungen zu bekommen. Der eigene Eindruck entscheidet letztlich aber immer!

Con im Schnoggeloch II (LARP)

2.8.-10.8.94

Von einer, die Don Giovanni in die Hände fiel.

(Dieser Artikel stammt aus der Zeit vor der Saison 95, wurde aber aus aktuellem Anlaß noch integriert - Anm.d.Red.)

„Mein erstes Con und dann so weit weg. Wie soll das bloß werden unter all den brutalen Kriegern, die, wenn nicht gerade ein Ork zur Hand, auch vor einer unbewaffneten Gauklerin nicht zurückschrecken.“ Mit diesen Gedanken und meinen Jongliersachen im Gepäck starte ich am 5. August in Richtung Kehl auf das Con im Schnoggeloch II, das bereits am 2. begonnen hat und erst am 10. enden würde.

Nach viereinhalb Stunden Fahrt und einer Reifenpanne stapfe ich auf einem Hügel herum, der nur aus Feldern, einzelnen, ganz wenigen Bauernhöfen, Wald und einer Burgruine - die Burg Geroldseck besteht. Nach einer halben Stunde Planlosigkeit, angefüllt mit dem Wunsch, lieber zu Hause geblieben zu sein, folge ich zwei ebenso wie ich altertümlich gekleideten Gestalten in ein Wäldchen und stehe drei Bäume später mitten auf dem Übungsplatz der Wachen. Vor deren grimmigen Blicken in Sicherheit gebracht, finde ich mich zwischen Pfandleiher, Prangertheater, Müllhaufen und Baderzelt wieder - der Marktplatz.

Leider bleibt mir keine Zeit weiter über die Funktion des Prangertheaters und des Müllhaufens nachzudenken, denn Sandel der Gesandte, die rechte Hand des Markgrafen stürzt, auf mich zu, um mich nach meinem Namen zu fragen. Kaum ausgesprochen erfahre ich, daß ich nicht auf der Schuldner-

liste stehe, wo die Taverne ist, wann es dort etwas zu essen gibt und wo ich mein müdes Haupt zur Ruhe legen kann. Völlig perplex starre ich ihm noch nach, als mich die Stimme des Markgrafen Rotta Vaddhan in die Wirklichkeit zurückkreißt: „He Gauklerin, suche sie Don Giovanni, den Jockel Mouskouri. Er sucht Schausteller.“

Nun, ich hätte nicht gedacht, so schnell Beschäftigung zu finden, aber erleichtert ob dieser Tatsache, mache ich mich auf die Suche. Zwei Minuten später tobt eine Gestalt vor mir: „JOCKEL MOUSKOURI, so heiß ich doch gar nicht. Das war der Strick, der blöde Pöt.“

Na toll, gleich zu Beginn ins Fettnäpfchen getreten, dennoch erhalte ich ein Engagement für die Abendvorstellung, Aufnahme ins S(ch)austellerzelt - eben erwähnten Müllhaufen- und erfahre auch woher das Prangertheater seinen Namen hat: Don Giovanni befreite sich mit der Auflage aus dem Pranger, Zwangstheater zu spielen.

Gleich nach der Premierenfeier zeigt sich der Vorteil des Real Fantasy: Wenn der Markgraf ein nächtliches Têt a têt mit einer Lothringerin hat, dann muß er eben damit rechnen, am nächsten Tag damit erpreßt zu werden. Man kann, was man darstellen kann und was man (sehr) glaubhaft darstellen kann, das geschieht auch, oder?

Doch wie das ganze Geld wieder loswerden? Schließlich geht es nicht an, daß ein sechsköpfiger Schaustellertrupp mehr Geld besitzt als der Pfandleiher. Nach langem Diskutieren einigen wir uns darauf, am Jugger-Turnier eine Kindermannschaft zu stellen und dieser unseren Bückling - so genannt wegen seinem Tornister, den er ständig auf den Rücken trägt - und den glorreichen Elfenjunker zur Seite zu stellen. Doch leider meint es das Schicksal

nicht gut mit uns, fällt das Jugger-Turnier doch aus etwas konfusem Gründen aus.

Doch auch so ist im Lager selbst für die Nichtkrieger ständig etwas los, besonders, wenn sich abends der Tod mit dem Markgrafen zum Plauderstündchen im Schaustellerzelt einfindet. Selbst die Feurdämonin stattet uns einen Besuch ab, was durchaus tödlich sein kann. So finden sich Don Giovanni und ich uns plötzlich auf einem Wiederbelebungsritual wieder, auf dem wir auch noch erfahren, daß uns der Hofmagus -mittlerweile a.D.- nur für einen Tag wiedererweckt hat. Stümper! Immerhin bleibt uns genug Zeit, um zu heiraten und dabei unser Geld unter die Leute zu bringen. Nach der Hochzeitsnacht -über Einzelheiten schweigt die Gourmette- endet für mich das Con im Schnogeloch.

Shelly McLane

Special greetings to: Andor, Setchwin, Findail, Zarah, Tauron, Kira, Scar, Hirtzgruber (alter Freier), Franzl die Teekanne, Cleo, Paarauftsmul und der Kehler Horde.

Dementi !

Seit Tagen höre ich schon diese schrecklich, schrille Stimme, die da aus dem Totenreich brüllt. Mit üblen Verwünschungen plagte sie mich, bis ich endlich nachgab und ihr nicht mehr verweigerte ihr zuzuhören und ihr niederschrieb, was sie mir überlaut schrie. So hoffe ich nun, daß Ihr, werte Leser mit diesen Worten etwas anfangen könnt, denn mir, ehrlich gesagt, waren diese Worte ein Rätsel:

Dies ist nicht wahr

„Ich möchte hiermit kundtun, daß meine durchaus angetraute Frau Shelly Mc Lane in Ihrer ungestümen Art einige Tatsachen zum falschen, will nicht sagen, beleidigenden verdreht hat.“

So war das Schaustellerzelt nie und zu keiner Zeit eine Müllhalde. Gerade vielleicht vor der einzigen wahren Vorstellung, dem Stück über den Hauptmann Tölpel Fliegendreck, lagen die Requisiten etwas ungeordnet im Zelt.

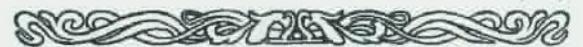
Zweitens ist der Name Saustellerzelt nie mit der Schaustellertruppe in Verbindung gebracht worden.

Das ist infame Lüge.

Und zu guter letzt muß hier ein für allemal klargestellt werden, daß ich, Don Giovanni keineswegs Jokkel Mouskouri heiße, daß ich Shelly Mc Lane nur mit dem Wissen im Hinterkopf heiratete, in zwei Stunden sowieso tot zu sein, daß sie eine begnadete Saustellerin ist und daß der trauende Mönch Blasius von Krzius log, als er behauptete: „...bis daß der Tod Euch scheidet.“

Hier fing nun die Stimme an nur noch in rasend schnellem Tempo einen Poeten namens Strick, eine Frau namens Shael Wulfsscheer, die ihn angeblich verzaubert hätte und ihn anschließend dem Tod in die Arme getrieben hätte, und einen Markgrafen namens Roter Faden zu beschimpfen. Letzterer soll sein Zelt angeblich eines Nachtes zum Einsturz gebracht haben, mit oder wegen so einer Frau, einer Lothringerin... ach was der soll bloß aufhören soviel Blech zu labern.

Maister Rosarot
(bal)



Con Together II - The next Generation (LARP)

24.07. - 28.07.95

Eine bewohnbare große Jugendburg, mehrere größere Wiesen und Parkplätze im Burgareal und wenig Orte bzw. viel Wald, Felder und Wiesen in der Nähe. Eine perfekte Umgebung für ein 5-Tage-Liverollenspiel...sollte man meinen! Vom 24.07. bis 28.07.95 fand auf der Jugendburg Ludwigstein in der Nähe von Witzenhausen an der ehemaligen deutsch-deutschen Grenze (zwischen Kassel und Göttingen) ein LARP unter der Organisation des Vereins Mystica e.V., Butzbach (ehemals „die Gilde“), statt. Die Preise waren annehmbar, bezahlte man für die Unterbringung auf der Burg inklusive täglich drei Mahlzeiten 250,- DM, bzw. 100,- DM für die Übernachtung im eigenen Zelt auf einer der Wiesen im Brugbereich, wobei die Zeltbewohner ausnahmslos Selbstverpflegung betrieben. Das war auch kein Problem, denn in der unmittelbaren Nachbarschaft der Zeltwiese war in der Burg eine

große Küche mit zwei Kühlschränken sowie Toiletten mit Duschen und Waschbecken.

Im Innern der Burg waren so gut wie alle Räume nutzbar, nicht zu verstehen war jedoch das Hundeverbot, da überall auf dem Burggelände Ziegen herumliefen und die Spieler ohne Probleme mit ihren dreckigen Schuhen in der Burg herumstiefeln durften. Soweit war ja alles gut, jedoch wurden bis jetzt auch noch keine Dinge aufgezählt, die irgendwie mit der Organisation durch die Spielleitung bzw. Mystica e.V. zu tun haben.

An dem LARP haben etwa 120 Spieler teilgenommen; der Anfängeranteil war erwartungsgemäß hoch, da Mystica e.V. hier keine Beschränkungen vornimmt. Das Übel der ganzen Veranstaltung begann jedoch mit dem offiziellen Spielbeginn.

Schon am Anfang zeichnete sich ab, daß die Anzahl der NSCs unglaublich gering war, denn selbst der Oberkommandierende der Burgwache war ein (wenn auch überaus motivierter) Spieler. Erst im Laufe des Spiels stellte sich heraus, daß die NSCs kaum Funktionen der Spielleitung innehatten. Derjenige, der über alles das Sagen hatte, war Volker Riehl, sozusagen der GO („Große Organisator“) der Veranstaltung und seines Zeichens Oberspielleiter. Später erfuhren wir aus undichten NSC-Quellen, daß die NSCs ohne Volker so gut wie nichts machen konnten, was viele sehr ärgerte.

Auffällig war auch der völlig aus dem Hut gezauberte Spielablauf, von dem man den Eindruck hatte, daß die Spielleitung sich nur die groben Bruchstücke des Ablaufs ausgedacht hatten („Heute nacht machen wir einen Angriff auf die Burg“) und diese völlig zusammenhanglos aneinander gestückelt wurden.

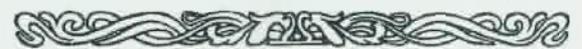
Auch das Regelwerk, nach dem gespielt wurde (ein Mystica-Eigenbau), ließ an vielen Stellen zu wünschen übrig. Die Schutzpunkteverteilung für die Kämpfer war absolut hirnrissig (Eine enge Kette und eine Vollplatte hatten 0,5 Punkte Unterschied!) und wurde auch sehr willkürlich vorgenommen.

Die Magie des Regelwerks war darüber hinaus allgegenwärtig. Jeder kleine Durchschnitts-Charakter konnte eine Unmenge an Zaubersprüchen raus-hauen, eine (sinnvolle) Beschränkung schien es offensichtlich nicht zu geben oder ließ sich leicht umgehen. Auch die Anwendung der Sprüche muß recht leicht gewesen sein. So erlebten wir nachts einen Angriff von Dunkelelfen, die, mit zwei

Schwertern kämpfend und einen Dolch zwischen den Zähnen, unendlich viele Sprüche verteilten, sodaß KEIN Spieler auch nur eine geringe Chance hatte. Eine etwas maßvollere Handhabung von Magie wäre hier erheblich von Vorteil gewesen, zumal Magie keine Massenfähigkeit ist, sondern wirklich etwas besonderes darstellt und viele Opfer kostet.

Man könnte nun die Liste der schlecht organisierten Begebenheiten noch lange weiterführen, doch das bringt auch nicht sehr viel. Erwähnenswert wäre höchstens noch eine Wanderung zu einer Waldhütte, die angeblich „in der Nähe“ war. Der Fußmarsch (einige Spieler liefen in voller Rüstung!) dauerte für die ca. 10 Kilometer bergauf und -ab schließlich fast 3 Stunden. Es ist der Spielleitung weder eingefallen, das Wetter (sehr heiß) zu berücksichtigen noch vorher die Strecke zumindest einmal grob abzulaufen. Später hieß es nur „Auf der Karte sah das soooo nah aus“ und die Spieler wurden total erschöpft mit den eiligst herbeigeholten Autos (!) zur Burg zurückgefahren.

Trotzdem muß man sagen: Uns hat es Spaß gemacht; aber nur, weil wir uns unser Spiel SELBST interessant gestaltet haben, ohne groß auf die (unfähige) Spielleitung Rücksicht zu nehmen. Den Organisatoren vom Mystica e.V. (besonders Du, Volker!) sollte man nur den Rat geben, auch mal auf andere LARPs zu gehen und dort Eindrücke und Erfahrungen zu sammeln, denn Privat-LARPs in vereinseigener Atmosphäre machen zu selbstgefällig und verschleiern den Blick nach außen! (aw)



SAGA-Con, Kranichstein bei Erfurt (LARP)

27. - 29.10.95

Es war ja anfangs ganz vielversprechend. Auf unsere Anmeldung hin erhielten wir viele Vorab-Infos plus komplettem Regelwerk und guter Wegbeschreibung. In den Regeln eine weitere erfreuliche Neuigkeit; in der Magie wurde für Zaubersprüche und Rituale ein Patzer-System eingeführt (mit einem Beutel und verschiedenfarbigen Kugeln: helle Kugel heißt geglückter Spruch, dunkle Kugel heißt Patzer; und das im Verhältnis 3:1). Dies hat viele

mir bekannte Mitspieler gefreut, da wir auf vorigen LARPs (siehe Bericht Con together II) von Magie nur so überhäuft wurden.

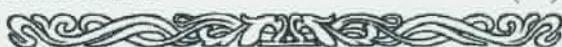
Also, gesagt, getan, auf zum SAGA-Con nach Erfurt. Dort angekommen fanden wir uns inmitten einer recht schönen Burg wieder, die das gesamte Wochenende von den Spielern komplett (!) genutzt werden konnte. Die Aufteilung bestand aus drei größeren Teilen: die Burg selbst (dort waren die Spieler untergebracht, die in der Burg geschlafen haben), einen Marktplatz (de facto: 2 (zwei!) Buden und eine Schenke in einem Holzverschlag) und eine kleineres Zeltlager mit ca. 5 Ambiente-Zelten im Mauergraben, in dem wir auch untergebracht waren.

Nach dem Einchecken warteten wir dann auf irgend eine Aktion der SL, die dem ganzen einen einleitenden „Schub“ geben würde, doch der blieb erst mal aus. Statt dessen saß man in einem anderen Raum der Burg und schaute sich Videos (!) von vergangenen LARPs an. Und dementsprechend hörte man an jeder Ecke Game-Talk bis zum abwinken.

Uns war es dann zu blöd, also zogen wir in den umliegenden Wald und erkundeten die Gegend. Das machten wir auch am nächsten Tag. Ach ja, nachts gab es mal einen kleinen Angriff von Untoten oder Vampiren (wußte keiner genau) á la 0815. Am Samstag sollte dann der große Höhepunkt folgen: Ein Dungeon im Keller der Burg war angekündigt, aufgezogen von einer professionellen Gruppe mit viel technischen Schnickschnack und so. Letztendlich war es so, daß aber doch wieder nur eine Gruppe von Magiern (!) und ein Kriegerpriester, aber nur durch Zufall, in das Dungeon kamen.

Der Rest der Leute beschäftigte sich selbst, von RollensPIEL will ich gar nicht reden. Und „hoher“ Besuch in Form von Markus „Drachenschmiede“ Hailer gab mir den Rest, denn auch er, obwohl jahrelang in der LARP-Szene, erzählte nur dümmlichen Game-Talk. Positiv erwähnen kann man höchstens noch das eigens für das LARP geprägte Spielgeld, von dem aber selbst reiche Charaktere nur drei oder vier Münzen bekamen.

So fuhren wir alle ziemlich genervt wieder nach Hause und machten hinter SAGA gedanklich einen dicken Haken. (av)



Ritterfest in Hirschhorn am Neckar (MAM)

02.09. - 03.09.95

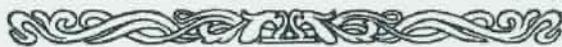
Nachdem sich in Hirschhorn am Neckar das alljährliche Ritterfest eingebürgert hat, sollte es auch dieses Jahr wieder stattfinden. Doch hat es einige Veränderungen gegeben. Ursprünglich entstanden aus einem reinen Vereinsstraßenfest des Karnevalvereins Hirschhorner Ritter e.V., trat 1994 erstmals das Hirschhorner Handelskontor auf den Plan, das sich unter anderem für die Herstellung des Mittelalter-Fachmagazins „Karfunkel“ verantwortlich zeigt, und bezog neben der historischen Innenstadt auch das Hirschhorner Schloß mit in das Marktgeschehen ein, um aus dem Ritterfest einen „richtigen“ Mittelaltermarkt zu machen. Scheinbar war jedoch die Zusammenarbeit des Michael Wolf vom Karfunkel mit den Schloßeigentümern nicht besonders fruchtbar, wodurch das Hirschhorner Handelskontor dieses Jahr nichts mehr mit dem Ritterfest zu tun haben wollte und die Organisation wieder den Hirschhorner Rittern zufiel.

Diese hatten nun die Möglichkeiten einer historischen Thematik für ein solches Fest erkannt und wollten dies in diesem Jahr ausbauen. So wurden unzählige Standbetreiber aus der Mittelalter-Szene angeworben, um wieder für ein mittelalterliches Flair zu sorgen. Teilweise waren auch sehr gute „Amateure“, also Standbetreiber und Gruppen, die nicht jedes Wochenende auf Märkte fahren und ihren Lebensunterhalt davon bestreiten, aktiv und boten einen angenehmen Kontrast zu den sog. „Profis“. Erwähnenswert sind da neben dem alten Hasen Jens Mandscheid (Wandertroß Wandelbar) Gruppen wie die Schaukampfruppe „Demicanens“ oder die „Glücksraben“ mit Wein und Gesang. Viele ortsansässige Gewerbetreibende zeigten an liebevoll hergerichteten Ständen ihre Kunst bzw. Waren, in der Innenstadt herrschte reger Betrieb. Das Schloß wurde dieses Jahr komplett ausgelassen, um weitere Konfrontationen mit den Eigentümern zu umgehen, was immer sehr schade ist.

An der Organisation kann man immer 'rummäkeln, wenn man das braucht, doch für eines kann niemand etwas; das Wetter. Und genau das traf die Hirschhorner dieses Jahr ganz heftig! Während es letztes Jahr für die Zeit viel zu warm war, fing es

dieses Jahr pünktlich am Samstag Morgen an zu regnen. Dies änderte sich auch bis Sonntag abend nicht mehr! Da kann man den Hirschhorner Bürgern nur ein riesiges Kompliment aussprechen, denn der Publikumsverkehr war ungebrochen hoch. Mit Schirmen und Regenjacken sowie festen Schuhen ausgestattet ließ sich kaum ein Besucher von den teilweise doch recht heftigen Regenschauern abschrecken.

Man kann abschließend nur allen Interessierten sagen: Wer nächstes Jahr eine Veranstaltung sucht, bei der es noch familiär zugeht und sich das Profigehabe noch nicht durchgesetzt hat, für den ist Hirschhorn am Neckar eine Reise wert. (aw)



Historisches Stadtfest Kuppenheim (MAM)

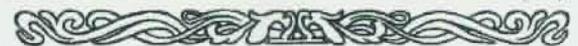
09.09. - 10.09.95

Was passiert, wenn eine Stadtverwaltung meint, sie müsse ihre Stadtfeier mit einem mittelalterlichen Titel schmücken? Die Auswirkungen davon hat man auf dem „Historischen Stadtfest“ im badischen Kuppenheim am 09./10.09.95 gesehen. Das Gelände war aufgeteilt in drei größere Bereiche, auf dem die verschiedensten Akteure ihr Können zeigten ... oder so ähnlich. Der erste Bereich war ein großer Parkplatz (Asphalt!) auf dem örtlichen Bauhof-Gelände. Dort hatten sich neben dem aus Kaltenberg bekannten Mindelheimer Fanfarenzug mit großem Lager diverse Händler und Schmiede aufgestellt. Sieht man mal von der Parkplatz-Atmosphäre ab, war dieser Bereich ganz nett eingerichtet. Der zweite große Bereich war ein Weg und ein größeres Rasenstück an der Außenseite der alten Stadtmauer. Auf der Wiese befanden sich wiederum mehrere Verkaufs- und Handwerksstände sowie ein kleines Lager. Auch hier entsprach die Aufmachung dem benannten Konzept. Zwischen dem Parkplatz und der Wiese jedoch lag der Weg. Hier hatten sich einige der ortsansässigen Gaststätten, Kneipen und Getränkehändler (!) mit Holzbuden und Verkaufswagen (!!) niedergelassen. Zu allem optischen Übel wurde Samstag nachmittag an einer Bude ein Lautsprecher ausgepackt und deutscher Schlager aufgedreht! Doch das sollte noch nicht alles sein...

Ging man nun weiter in die Innenstadt, befand man sich mitten in einem stinknormalen Stadtfest mit Bühne (Marianne Rosenberg vom Band!) und diversen Festzelten und Buden/Wagen. Sicherlich lag an der einen oder anderen Stelle auch etwas Stroh herum oder Stände waren mit Holz verkleidet, doch im Gesamteindruck ging dies absolut unter.

Als dann im Spätnachmittag die Blasmusik und Abends die Tanzmusik anfang, gab das den mittelalterlichen Akteuren den Rest! Einige wären am liebsten schon Samstag nachmittag wieder gefahren, andere wollten abends der Tanzmusik wutentbrannt den Strom abdrehen. Man sollte noch dazu sagen, daß 1,5 Kilometer außerhalb (!) ein Ritterturnier stattfand, wobei die Arena ein „verkleidetes“ Motodrom war.

Abschließend kann man nur hoffen, daß Veranstaltungen dieser Art eher die Ausnahme bleiben. (aw)



Handwerkermarkt auf der Ronneburg/Hessen (MAM)

23.09. - 24.09.95 und
30.09. - 01.10.95

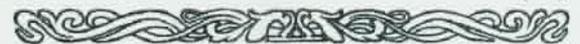
Wie sich das für Angehörige des Main-Kinzig-Kreises und gleichzeitigen Mittelalter-Freaks gehört, freut man sich wie jedes Jahr auf den mittelalterlichen Handwerkermarkt auf der Ronneburg bei Büdingen, der vom auf der Burg ansässigen Förderkreis Burg Ronneburg e.V. jedes Jahr als größte Veranstaltung der Burg ausgerichtet wird.

Und auch jedes Jahr hofft man auch, von den gewaltigen Besuchermassen auf der Burg nicht überrollt zu werden! Doch dieses Jahr ging das Platzkonzept des Vereins auf. Neben den schon bekannten Stellplätzen in der Burg, im inneren Burghof und dem dahin führenden Weg, dem unteren Burghof und dem Weg vor dem Burgtor hatte man dieses Jahr noch den kleinen Parkplatz rechts neben dem Burgtor als Stellplatz für Stände ausgewiesen. Wo sonst geparkte Autos das Gesamtbild stören, standen diesmal auch Stände, wodurch sich das Publikum mehr verteilen konnte. Auch die Zusammensetzung der Stände ist besser geworden, traf man doch mehr alte Markt-Bekannte wie z.B. Pan Om mit seinem Wagen voller Instrumente und Holzerzeugnisse oder den holländischen Silber-

schmied Hans. Auch Germars Gaukler und eine sehr große Gruppe von Aktiven der SCA, alles alte Bekannte auf der Burg, bereicherten das Bild. Bei so vielen guten und doch schon sehr professionellen Beschickern sieht man schon mal mit einem zgedrückten Auge über einige Mankos wie den Zuckerwatte-Stand (sehr mittelalterlich!) oder eine Gulaschkanone für Suppe. Nach meiner Meinung muß man einen mittelalterlichen Markt konsequent an dem Konzept Mittelalter halten; Marktbeschieker und Standbetreiber gibt es mittlerweile genug. Etwas konstantere Vorarbeit wie Terminankündigung im Fachblatt „Karfunkel“ (hat gefehlt) oder etwas mehr „Hören auf andere Leute, die helfen wollen“ wirkt da manchmal Wunder. Und daß man Beschick-

ker mit unangebrachten Schimpftiraden und organisatorischem Durcheinander (Übernachtungs-Räume) auch verschreckt, kann sich auf folgende Veranstaltungen durchaus schmerzlich auswirken. Etwas mehr Ruhe und Besonnenheit ist da sehr angenehm, und davon hatten zumindest die Mitorganisatoren Eberhard Kaiser (Kastellan) und Helmut Hartmann (Förderkreis) genug, um sie anderen in den richtigen Situationen weitergeben zu können.

Doch der Förderkreis Burg Ronneburg hat schon viele in der Vergangenheit gemachte Fehler erkannt und beseitigt, also hoffen wir auf stetige Besserung und freuen uns auf die nächste Saison. (aw)



BUCHTIP

BUCHTIP

“Ritter” - Gerstenberg-Verlag

Wer auf der Suche nach einer Gewandungs-idee immer nur auf Mittelalterabhandlungen mit viel Text und wenig Anregungen gestoßen ist, sollte sich mal bei seinem nächsten Büchereibesuch in die Kinderabteilung wagen. Dort findet er zumindest in der Gemeindebücherei Erlensee das Buch „Ritter“, im Gerstenberg-Verlag in der Reihe „Sehen-Staunen-Wissen“ erschienen. Es enthält große Farbfotos von Gewändern und Rüstungen des Mittelalters (inklusive Samuraiskämpfern), aber auch die dazugehörigen Waffen und Gebrauchsgegenstände. Besonders nützlich sind hierbei die Detailbeschreibungen, die fast schon neben jedem Scharnier zu finden sind. Einziges Manko: auch hier kommen Gaukler und Minnesänger zu kurz. (bal)

“Die Grönland-Saga” - Fischer-Verlag

„Asgeir sagte zu Thorleif: ‘Sind deine Männer denn solch Bauernjungen, daß sie niemals solchen Reichtum wie diesen gesehen haben?’ und dachte, Thorleif würde vor Lachen über diesen Witz ersticken.
‘Nein, Grönländer’, sagte er schließlich. ‘Es liegt nur an dem, was sie über diesen Ort gehört haben. Manche Leute sagen, daß alle Grönländer ein biß-

BUCHTIP

BUCHTIP

chen bläulich seien, und darum würde man euch Grönländer heißen. Wieder andere Leute sagen, ihr würdet von Schnee und Eiswasser leben, und daß euch diese Nahrung erhalte, weil ihr daran gewöhnt wäret...’ „

Der in der Erzählweise der alten nordischen Sagas geschriebene Roman erzählt die Geschichte der Familie vom Gunnar-Hof im Mittelalter auf Grönland. Diese Familie gehört wie alle weißen Grönländer zu dieser Zeit zu den direkten Nachfahren von Erik dem Roten und seinen Mannen. Entsprechend dieser Ahnen ist nicht nur das Aussehen der Grönländer wikingerhaft, sondern auch ihre Lebensweise (nicht nur die Jagdtechniken) und Spiele zum Zeitvertreib im Winter.

Trotz der für mitteleuropäische Verhältnisse eigenartigen Sprache lohnt es sich, die von Jane Smiley nacherzählte „Grönland-Saga“ zu lesen. Die den alten Sagas nachempfundene Sprache kreiert eine für die hier beschriebene Welt typische Atmosphäre.

Erschienen ist dieses Taschenbuch im Fischer-Verlag unter ISBN 3-596-11910-3. (db)

Private Kleinanzeigen



Achtung Karten-Sammler!

Hier bietet sich euch das ultimative Angebot:

Ich verkaufe **gegen Höchstgebot**

2 Packungen
STAR TREK
THE NEXT GENERATION
Customizable Card Game
60 Card Starter Set

aus der
White Border
Edition.

Noch nicht benutzt!
1a Zustand!
Meldet euch schnell bei:

André Weckeiser
06421/164705



oder über eMail:

s1190822@stud-mailer.uni-marburg.de

Live-Rollenspieler aufgepasst !!!

Ihr möchtet gerne auf ein LARP fahren
und habt keine
Ausrüstung oder Polsterwaffen?
KEIN PROBLEM !!

Ihr zeichnet einfach eure
Wunschvorstellungen
auf ein Blatt Papier



und meldet euch
bei André Weckeiser

Tel.: 06421/164705.

Ich baue nach Wunsch
in jeder Größe
Polsterwaffen
(Schwerter, Äxte, Dolche
Stäbe oder Sonstiges)
und Polsterpeile.
Der Kern besteht
IMMER
aus Fiberglas,
der Mantel
wahlweise



aus Tape oder Latex.
Garantiert billiger
als sogenannte Profi-
Firmen!
Meldet euch **JETZT!**

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)
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!)

Das Band der Freundschaft

Die Fortsetzungsgeschichte von Michael Rink

Da die ersten drei Teile dieser Geschichte in den Ausgaben 1/93, 2/93 und 3+4/93 der *stobenden Ratte*, dem Vorgänger dieser Ausgabe, veröffentlicht wurden, haben wir uns entschlossen, in dieser ersten Ausgabe des **Unicornus** sämtliche bisher erschienenen Teile als eine zusammenhängende Geschichte zu veröffentlichen, die dann selbstverständlich weiter fortgesetzt wird.

Hohk schwebte durch eine Wiese mit mannshohem Gras. Tief atmete er die kühle, würzige Luft ein, die ihn in sanften Brisen umgarnte.

Obwohl Hohk unbedeutend war, fror er nicht. Er fühlte sich geborgen und sicher. Hohk wußte, dieser Ort ist sein Reich, seine Welt. Niemand konnte ihm hier ein Leid zufügen.

Immer weiter glitt der junge Mann, gerade dem Knabenalter entschlüpft, doch noch völlig dem Banne seiner Kindheit erlegen. Erwachsensein bedeutete für ihn den Verlust der Freiheit, das wußte er nur allzu gut. Die Familie ernähren, den ganzen Tag arbeiten, bis man abends halbtot ins Bett fällt. Keine Spiele, keine Wettkämpfe mehr mit Freunden.

Keine freie Minute mehr. Nur dies tun und das machen, obwohl man das gar nicht will. Dann lieber Kind bleiben und ohne Sorgen und Aufgaben den Tag erleben.

Hohk schwebte nun gemächlich an einem schillernd gurgelnden Bach entlang. Kleine bunte Fische schossen durch das kristallklare Wasser und stoben immer wieder aus den strömenden Fluten, um kurz darauf mit einem lauten *Platsch* wieder in sie einzutauchen.

Eine Weile betrachtete Hohk das lustige Treiben, dann glitt er weiter. Die sanfte Brise wurde nun von stärkeren Böen abgelöst, die über die endlos scheinende Wiese jagten und die mannshohen Gräser in ein wogendes grünes Meer verwandelten.

Und doch haben Erwachsene auch Vorteile, überlegte Hohk weiter. Als Erwachsener darf man vieles, was einem als Kind verboten gewesen war. Man kann gehen, wohin man will, man kann anziehen, was man will, man kann essen, was man will, man kann reisen...

Ja, man kann reisen, wohin man will! Als Kind verbieten es einem die Eltern, doch als Erwachsener...

Ein tiefes Gefühl der Sehnsucht nahm von Hohk Besitz und ließ ihn erschauern. Eine Sehnsucht, die ihn schon so lange erfüllt hatte, und die er nicht stillen konnte. Die große Ferne entdecken, die Neugier des Abenteurers erfüllen, frei zu sein und ohne Grenzen umherzureisen!

Etwas schöneres konnte es nicht geben.

Dafür die Kindheit aufgeben, dafür erwachsen sein, für sein höchstes Glück dieses Opfer auf sich nehmen. Dazu wäre er bereit

Seufzend schwebte Hohk weiter über das Grüne Meer seiner Traumwelt und ergab sich seinen Gefühlen.

Klirr! Ein Scheppern ließ Hohk aus seinem Schlaf auffahren.

Verschwommen hörte er seine Mutter fluchen, wie sie es immer tat, wenn Vater außer Haus war. Vater gehörte dem Rat der Alten an und duldete keine Flüche in seiner Gegenwart. Rat der Alten; Vater war bestimmt nicht alt genug dafür, aber sehr weise und klug, und jeder schätzte seine Meinung. Deshalb hatte er die Ehrenmitgliedschaft im Rat erhalten und machte auch starken Gebrauch von ihr.

Mit einem herzhaften Gähnen streckte Hohk sich und kuschelte sich dann wieder in seine Feldecke hinein. Draußen hörte er neben dem Schwall von Flüchen, wie Mutter irgendwelche Scherben zusammen kehrte. Ihr jetzt zu begegnen, war nicht ratsam. Mutter war ein äußerst impulsives Energiebündel und ließ ihren Launen immer freien Lauf. Im Dorf erzählt man sich, daß niemand es mit Mutter in Sachen Streiten und Fluchen aufnehmen kann. Ein Wunder, das Vater noch nichts darüber weiß.

Geduldig wartete Hohk, bis draußen wieder Ruhe eingekehrt war, dann stand er auf und trottete noch etwas schläfrig aus seinem Zimmer, gab Mutter einen Schmatzer auf die Wange und murmelte ein müdes „Guten Morgen“. Nachdem Hohk aber das hochrote Gesicht seiner Mutter registriert hatte, aus dem ihn zwei grüne Augen anfunkelten, beeilte er sich, die Küche zu durchqueren und den Bach vor dem Haus zu erreichen. Scheinbar war noch nicht aller Ärger verschwunden, stellte Hohk mit einem Grinsen fest.

Nachdem er sich gründlich gewaschen hatte, zog Hohk seinen Jagdanzug an und prüfte erneut die Lage in der Küche. „Mutter?“ begann er vorsichtig, „ich wollte...“

„Na, endlich bist du fertig. Ich habe schon auf dich gewartet“ unterbrach ihn seine Mutter und hielt ihm einen frisch duftenden Laib Brot und ein Stück selbstgemachten Käse unter die Nase.

„Sieh es als Entschuldigung für meine schlechte Laune vorhin an.“

Das Wasser lief Hohk im Mund zusammen. Mutter konnte nicht nur gut fluchen, sie war außerdem eine ausgezeichnete Köchin.

Dankend nahm er die Entschuldigung an.

Nach dem Essen ging Hohk auf die Jagd. Wie jeden Tag. Der Wald umgab ihn völlig. Sofort wurde Hohk eins mit ihm. Außer seiner Traumwelt war der Wald Hohks Welt. Er fühlte das unendliche Leben hier, spürte die Kraft und das Alter der Bäume, sah jede Bewegung um ihn herum, registrierte jede Veränderung. Manchmal, wenn er lange im Wald umhergestreift war, glaubte Hohk, der Wald spreche mit ihm, führe

ihn zur Quelle seines Wissens. In solchen Momenten wußte Hohk, was *Leben* bedeutete. Er hatte versucht, es Olf, seinem besten Freund, zu beschreiben, was er fühlte, doch er konnte es nicht. Dies war das Geheimnis zwischen dem Wald und Hohk.

Wie eine Katze schlich Hohk durch das Dickicht. Wenn er wollte, war er wie unsichtbar. Vorsichtig schlängelte er sich an dicken und dünnen Zweigen vorbei, bis er an den Rand einer Lichtung stieß.

Einmal die Woche jagte er hier, und jedesmal fand er Beute, so auch jetzt.

Ein Sprung Rehe grasten auf der Lichtung oder sprangen munter herum. Hohk griff langsam nach seinem Bogen und zog vorsichtig einen Pfeil aus dem Köcher. Die Rehe hatten keine Chance, Witterung aufzunehmen, der Wind blies Hohk entgegen. Geübt legte er den Pfeil ein und zielte. Hierbei ließ sich Hohk immer etwas Zeit, denn er wollte, daß die Beute schmerzlos starb.

Dann ließ er das Pfeilende los...

...„Der Rehrücken war köstlich, Lara.“ Algod, Hohks Vater, rülpste zufrieden und lehnte sich gesättigt zurück.

„Dank nicht mir allein, Algod. Denk auch an Hohk! Er hat schließlich das Reh erlegt“ lächelte Mutter geschmeichelt und setzte sich zufrieden zu ihren beiden Männern. Algod warf Hohk einen anerkennenden Blick zu und rülpste erneut.

„Aber trotzdem kocht niemand besser als Mutter“ erwiderte Hohk zwischen zwei Bissen, bevor er den letzten Rest Fleisch mit einem lauten Schmatzen verschlang.

Etwas später saß die zufriedene Familie zusammen am warmen Kamin, aus dem kleine Flammen züngelten. Leises Knacken von frisch aufgelegtem Holz durchdrang die Stille dieses Augenblickes.

Plötzlich fühlte sich Hohk an seinen Traum erinnert und verfiel in eine Art Trance. Erneut spürte er diese Sehnsucht nach der Ferne aufkeimen. Zuerst wollte Hohk sie verdrängen, doch nach einigem Zögern ließ er seinen Gefühlen freien Lauf.

„Vater“ begann er entschlossen und sah, wie Algod bei diesem harten Ton zusammenfuhr. Ruhiger sprach er weiter. „Vater...ich muß mit dir über etwas reden. Etwas wichtiges. Etwas für mich sehr wichtiges...“

Algod hatte sich schnell gefaßt und schaute Hohk nun mit ernster Miene an, hinter der er seine Unsicherheit verbarg. Auch Lara blickte nervös zu Hohk. Sie ahnte bestimmt schon, was jetzt kommen würde. Oft genug hatte Hohk ihr von seiner Sehnsucht erzählt. Jetzt sah er die Angst in ihren Augen. „Also, ich... äh...ich will fort!“ platzte es aus Hohk heraus. Mehr konnte er nicht sagen. Er war wie benebelt. Er hatte es tatsächlich getan! Er hatte es gesagt. Wirklich gesagt. Jetzt schaute er stumm und voller Erwartung zu seinem Vater.

Lange musterte Algod seinen Sohn. Laras Augen blickten nervös hin und her. Sie wollte nicht, daß Hohk geht.

Schließlich atmete Algod tief ein und aus und sagte leise: „Schon lange habe ich diesen Tag kommen sehen. Ich überlegte und grübelte, was ich dann sagen sollte. Mir fiel nichts passendes ein. Jetzt, wo dieser Tag gekommen ist, weiß ich es.“

Oft haben deine Mutter und ich über dein...Fernweh...geredet. Wir beide wollten nicht, daß du uns verläßt...“

„Aber das...“ wollte Hohk ansetzen, wurde aber durch eine herrische Geste seines Vaters zum Schweigen gebracht.

„Laß mich ausreden, Sohn! Wir wollten dich nicht gehen lassen, weil du zu jung und unerfahren warst. Wir redeten uns ein, du seist noch zu schwach für die rauhe Welt hinter dem Mooswald. Und eigentlich hatten wir recht damit, glaube ich. Doch jetzt sehe ich nicht mehr den kleinen Jungen in dir, sondern den Abenteurer, den Entdecker. Ich habe mich also entschieden...du bleibst hier, bis du dich entscheidest, zu gehen. Es steht dir frei.“

Bumm! Das saß. Die Worte seines Vaters trafen Hohk wie Hammerschläge. Keine Gardinenpredigt, kein Verbot. Nichts von dem, was er erwartet hatte. *Es steht dir frei.* Hohk konnte es nicht glauben.

„Ich darf? Ich darf wirklich?“

Algod nickte langsam.

„Ich darf gehen, wann immer ich will, ja? Das ist...das ist prima, das ist Wahnsinn!“ sprudelte es aus Hohk heraus. Mit einem Ruck sprang er auf und rannte jubelnd hinaus in die Nacht.

Zurück blieben seine Eltern. Lara fiel in Algods Arme und weinte leise, und Algod strich ihr sanft durch das lange Haar. Eine einsame Träne kullerte seine Wange hinab.

Am nächsten Morgen rannte Hohk zu Olf's Baumhaus. Er mußte ihn nicht lange suchen. Olf saß auf einem dicken Ast neben dem Haus und ließ vergnügt pfeifend die Beine herunter baumeln.

„Olf!“ rief Hohk ungeduldig. „ich muß mit dir reden.“

Ungeniert trällerte Olf sein Lied weiter und schaute abwesend in die aufsteigende Morgensonne.

„Olf, hör doch mal!“ setzte Hohk erneut an, überlegte es sich dann aber anders und verschnaupte erst einmal.

Das Pfeifen verstummte abrupt. Überrascht blickte Hohk auf. Über ihm saß sein Freund mit breitem Grinsen und strahlte ihn an.

„Guten Morgen, Hohk“ trällerte Olf, „hast du gut geschlafen, eh?“ Unwillkürlich mußte Hohk ebenfalls grinsen.

„Jawohl, das habe ich“ erwiderte er betont fröhlich und begann mit diesen Worten, zu Olf hinauf zu klettern. „Und ich muß dir etwas tolles erzählen“ fügte er hinzu.

Schnell hatte Hohk den Ast, auf dem Olf saß, erreicht und schwang sich neben seinen Freund. Hastig, bevor Olf noch irgend etwas sagen konnte, erzählte Hohk, was gestern abend geschehen war.

„Du hast das nicht etwa geträumt?“ vergewisserte sich Olf sichtlich beeindruckt. Hohk schüttelte bestimmt den Kopf.

„Hm, und was jetzt?“ fragte Olf weiter.

„Na was wohl! Ich werde fortgehen, was hast du gedacht!“ entgegnete Hohk leicht entrüstet.

„Und läßt deinen besten Freund alleine zurück“ beendete Olf den Satz für sich. „Wirklich eine tolle Nachricht!“

„Du Dummkopf“ lachte Hohk heraus, „weshalb besuche ich dich wohl und erzähle dir die Geschichte?“

„Um sich danach von mir zu verabschieden!“ konterte Olf trocken.

„Du bist doch wirklich dämlich. Ich bin hier, um dich zu fragen, ob du mit mir kommen willst.“

Olf's betretene Miene machte zuerst einem verblüfften Ge-

sicht Platz, das sich dann doch erhellte und er strahlend seinen Freund an den Schultern packte.

„Du hast mir vielleicht einen Schrecken eingejagt!“ grinste Olf. „Natürlich komme ich mit. Meinst du, du kannst alleine die Welt kennenlernen. Da hast du dich geschnitten. Ich bin dabei.“

Olf war achtzehn und zwei Jahre älter als Hohk. Seine Familie wohnte im Nachbardorf, und beide Seiten lebten ihr eigenes Leben. Olf mußte niemanden um Erlaubnis fragen. Wenn er gehen wollte, konnte er gehen.

„Ich bin froh, daß du das gesagt hast“ sagte Hohk ernst.

„Ist doch klar! Wann geht's los?“

„Darüber habe ich mir noch gar keine Gedanken gemacht, ehrlich gesagt.“

„Nun, dann komm mit rein, bei einem guten Trunk in gemütlicher Atmosphäre läßt es sich viel besser denken, oder?“ Hohk stimmte zufrieden zu.

Es wurde eine lange Diskussion und eine lange Nacht.

Olf und Hohk einigten sich, in vier Tagen abzureisen. Solange würde es nach ihrer Meinung dauern, bis man alle Vorräte und Utensilien für die Reise besorgt haben würde. Und dann mußten noch Abschiedsbesuche getätigt werden. Schließlich konnten sich die beiden nicht einfach aus dem Staub machen.

Den ganzen Tag war Hohk auf den Beinen. Frühmorgens jagte er im Wald Rehe und Wildschweine und tauschte diese dann später gegen ihm wichtig erscheinende Dinge ein. Gegen Abend hatte er seine Ausrüstung fast zusammen. Dazu gehörten Feuerstein und Stahl, ein großer, brauner Umhang, der Hohk vor großer Kälte schützen sollte, ein langes Stück Seil, ein paar Fackeln, Pökelfleisch, das lange genießbar blieb, einen großen Wasserschlauch und einen noch größeren Lederbeutel, in dem Hohk den Großteil seiner Utensilien verstauen wollte.

Als die Sonne der Nacht wich, saß Hohk am Ufer des dahinplätschernden Baches und schnitzte sorgsam Pfeile zurecht, deren Spitzen er dann im Feuer erhärtete. Hohk war so sehr in seine Arbeit vertieft, daß er Algod nicht bemerkte, der sich ihm vom Haus her mit einem Bündel näherte.

„Darf ich mich zu dir setzen?“

Leicht erschrocken hielt Hohk in seiner Arbeit inne und blickte sich um: „Natürlich darfst du, Vater!“

Algod nahm neben seinem Sohn Platz und musterte ihn kurz. „Wenn ich dich hier so sitzen sehe, fühle ich mich an meinen Vater erinnert. Er hatte das gleiche starke Haar und die gleichen dunklen Augen wie du. Vater war selten zu Hause, immer unterwegs. Er arbeitete damals als Kurier für unseren König. Eine große Ehre, mußt du wissen!“ Hohk hörte interessiert zu. „Na, jedenfalls, wenn er mal nach Hause kam, brachte er immer ein Geschenk für mich mit. Und jetzt, wo du...wie er damals...mich verläßt, finde ich, solltest du das hier von mir als Abschiedsgeschenk bekommen.“

Feierlich öffnete Algod das Bündel auf seinem Schoß, und zum Vorschein kam ein gewaltiger Bogen. Hohk erstarrte.

„Schau ihn dir an, mein Junge, dies ist, so erzählte mir dein Großvater zumindest, der legendäre Einhornbogen.“

Hohk schluckte schwer, konnte aber den Blick nicht von der wunderbaren Waffe nehmen.

„Angeblich,“ fuhr Algod fort, „soll der Bogen aus zwei Einhornhörnern bestehen, die unzertrennbar verbunden sind. Und die Bogensehne soll angeblich die Sehne eines Drachen sein, die niemals reißen wird.“

„Er ist...ehrfurchtgebietend!“ entfuhr es Hohk, und er strich vorsichtig über die gewundenen Bogenenden. „Warum habe ich dich nie mit diesem Bogen jagen sehen?“ wunderte er sich.

„Ich schoß immer daneben. In dieser Waffe ist eine unheimliche Macht, die meinen Pfeil immer ablenkte.“

„Dann nutzt der Bogen doch gar nichts, wenn man nie sein Ziel trifft.“ Etwas enttäuscht zog Hohk seine Hände zurück.

„Warte, laß ihn uns ausprobieren. Dein Großvater verfehlte mit diesem wunderbaren Stück niemals sein Ziel!“

Wieder wurde Hohk von Ehrfurcht gepackt und nahm den Bogen in die Hand. Algod hing einen alten Holzweimer mit einem Faden an den nächsten Baum, während Hohk die Waffe abschätzend prüfte. Sie schmiegte sich fast zärtlich in Hohks Hand. Er nahm den ersten Pfeil und legte ihn ein. Mit großer Anstrengung schaffte Hohk es, die Sehne zu spannen. Er zielte kurz und ließ den Pfeil dann schnell fahren, denn er konnte die Sehne kaum gespannt halten. Mit einem Sirren schnellte der Pfeil seinem Ziel entgegen. Doch im letzten Moment driftete er aus seiner Bahn und verschwand in der Dunkelheit.

„Verd...“ setzte Hohk gerade an, dachte aber rechtzeitig an Algod und stieß dagegen ein wütendes Knurren aus.

„Ich war mir sicher, du würdest treffen“ sagte Algod enttäuscht und trottete niedergeschlagen zurück ins Haus.

„Warte!“ rief Hohk hinterher und beeilte sich, seinen Vater einzuholen. Mit gesenktem Haupt verharnte Algod, bis Hohk ihn erreichte.

„Ich möchte dir trotzdem von ganzem Herzen danken. Es ist eine prächtige Waffe und das herrlichste Geschenk, das du mir machen konntest, wirklich!“

Algod hob den Blick und schaute Hohk fest in die Augen.

„Paß auf dich auf, hörst du?“

„Das werde ich, ganz bestimmt.“ Hohk nahm Algod an der Schulter und zog ihn sanft mit ins Haus.

Am Tag seiner Abreise vervollständigte Hohk seine Ausrüstung mit einem scharfen Jagdmesser, das er in den Gürtel seines Jagdanzuges steckte, seinem Jagdbogen, einem Köcher, in dem zwanzig Pfeile steckten und dem Einhornbogen.

Lara steckte Hohk noch einen frischen Laib Brot und ein Rad Käse zu und umklammerte mit feuchten Augen ihren Sohn. Lange Zeit standen die beiden so da, bis Algod Lara langsam von Hohk wegzog.

Ohne sich noch einmal umzuschauen, verließ Hohk das Haus und schritt zügig zu Olf's Baumhaus. *Werde ich sie jemals wiedersehen?*

Je weiter sich Hohk von seinen Eltern entfernte, um so mehr wurde seine betretene Stimmung von einem Glücksgefühl abgelöst. *Jetzt geht es los! Achtung, Welt, ich komme!*

Am Baumhaus wartete schon Olf mit einem großen Bündel auf dem Rücken und schloß sich einfach seinem Freund an.

„Wie haben sie es verkraftet?“ erkundigte sich Olf mitfühlend.

„Nun, ich glaube, sie werden es schon überleben“ sagte Hohk

übertrieben lustig, um seine Stimmung zu überspielen.
„Sie werden es schon bewältigen!“ wiederholte Hohk ernst.

Olf nickte verständnisvoll, und zusammen liefen die zwei Abenteurer hinaus in die neue Welt, hinein ins Unbekannte.

Die Überfahrt

Hell schien die Sonne vom Himmel herab und tränkte den mit Seegrass bewucherten Sand der Dünen. Immer wieder rollten Wellen des großen Meeres über die beigen Landstriche, in einer rhythmischen Melodie, welche vom Geschrei der im Wind gleitenden Möwen andauernd durchschnitten wurde. Ein Geruch von Salz und Algen lag in der Luft. Wenige Meter von den längsten Ausläufern der Wellen entfernt ragte eine kleine, schäbige Hütte aus dem Boden. Morsches Holz, überzogen von Pilzen, formte sich zu einem kaum bewohnbaren Heim. Selbst ein Bettler hätte es sich zweimal überlegt, diesen ruinengleichen Holzbau als Bleibe auszuwählen. Dicke Taue, durch Algen vergrünt, hielten das Holz zusammen, doch man glaubte, daß jeden Augenblick alles in sich zusammenfallen würde. Auf einem Gestell in einem nicht viel besseren Zustand hing ein großes Netz und trocknete in der Sonne. Daneben lag ein längliches, schmales Boot. Im Gegensatz zu der Hütte schien es gepflegt und stabil, doch das bedeutete im Endeffekt überhaupt nichts.

Eine schwächliche Gestalt lehnte sitzend an dem Kahn und war damit beschäftigt, in einem zweiten Netz ein größeres Loch zu flicken. Zugjo ließ sich mit seiner Arbeit Zeit. Er genoß die Idylle dieses Ortes und summte vergnügt ein selbst-erfundenes Lied, während seine alten, knöchern wirkenden Finger über das Netz huschten. Trotz seines hohen Alters spürte Zugjo noch die jungen Lebensgeister in sich. Zwar wirkte er für andere wegen seiner runzeligen Haut und seinem spärlichen grauen Haar äußerlich alt. Aber wenn man in seine Augen blickte, konnte man das Feuer der Jugend erkennen.

„Äh, hallo?“ erklang plötzlich eine tiefe Stimme hinter ihm. Gemächlich drehte Zugjo seinen Kopf in die Richtung, aus der er die schüchtern klingende Stimme vernommen hatte.

„Ja?“

Neben Zugjo standen zwei junge Männer und schauten verlegen zu ihm hinab. Er lächelte freundlich und bat die beiden, sich zu ihm zu setzen, während er sie unverdrossen musterte.

Der eine hatte dunkles, glattes Haar und war um einen Kopf kleiner als der andere. Er schaute unsicher in die Runde und wirkte mehr wie ein Kind als ein Mann.

Der Größere grinste Zugjo etwas verlegen an und setzte sich unbeholfen in den Sand zu Zugjos Rechten. Auch sein Haar war dunkel, aber stark gelockt. Es fiel in großen Strängen über seine Schultern und wehte leicht im Wind. Der Große wirkte muskulös und sehnig. Der Kleine hingegen schwächlich.

Auch er setzte sich nun neben Zugjo und schaute immer wieder auf das weite Meer hinaus.

„Nun, was macht ihr beiden denn hier und was wollt ihr?“ begann Zugjo das Gespräch, da keiner der beiden Fremden Anstalten machte zu sprechen.

„Wir, äh“, gab der Größere sich einen Ruck, „wir kommen aus Thlem, einem Dorf im Mooswald. Wir ziehen durch die Lande, um Neues zu entdecken.“

„So und ihr habt Hunger und wollt von mir was zu essen. Habe ich recht?“

Verneinend schüttelte der Große den Kopf und blickte Hilfe suchend zu seinem Kumpanen.

Ohne die Augen von der Weite des Meeres zu nehmen schaltete sich nun der Kleine in das Gespräch ein.

„Nein, wir haben genug zu Essen. Wir wollen da rüber.“ Er hob seinen Arm und deutete mit dem Zeigefinger auf das kühle Naß, welches vor ihm vor und zurück wogte.

„Ihr wollt aufs Festland!“, entfuhr es Zugjo überrascht. Dann fand er seine Beherrschung wieder.

„Oh, wartet! Da dies wohl ein längeres Gespräch werden wird, und ich mich mit Fremden ungern unterhalte, sollten wir uns vorstellen. Also ich bin Zugjo der Fischer.“

Mit einem leichten Nicken zu den beiden bekräftigte Zugjo seine Worte.

„Ich bin Olf“, sagte der Größere.

„Und ich heiße Hohk“, schloß sich der Kleinere an.

„Gut!“ Zugjo legte das Netz zur Seite und rieb sich die schweligen Hände. „Das hätten wir. Jetzt sagt mir bitte noch einmal, wohin ihr wollt, ich glaube, ich hatte mich vorhin ver-
hört.“

„Habt ihr nicht“, bekräftigte Olf Langsam löste sich die Spannung, und so wurden Olf und Hohk lockerer.

„Wir würden gerne euch und euer Boot ausleihen. Für die Überfahrt.“

Zugjo lachte lauthals los, riß sich dann aber zusammen, als er das ernste Gesicht Hohks wahrnahm.

„Warum lacht ihr, Fischer Zugjo? Was ist daran so komisch?“ bemühte sich Hohk ruhig zu sagen.

„Tut mir leid, daß ich gelacht habe. Doch was um alles in der Welt wollt ihr auf dem Festland? Wart ihr denn schon jemals dort gewesen?“

Schweigen folgte.

„Laßt euch mal was erzählen, von einem, der weiß, wie es dort drüben ist. Auf dem Festland regiert Haß und Gewalt. Dort werden solche jungen, unerfahrenen Grünschnäbel, wie ihr es seid, gnadenlos ausgenommen, vielleicht sogar für immer beseitigt! Ihr versteht, was ich euch sagen will?“

Immer noch Schweigen.

„Versteht doch. Ihr seid zu weich. Dort drüben heißt es, der Stärkere überlebt. Außerdem kostet die Fahrt einiges, denn normalerweise gehört das Befördern von Passagieren nicht zu meinen täglichen Arbeiten.“

„Wir haben bestimmt genug zu tauschen“, knurrte Hohk wütend.

„Und wir sind keine kleinen Babys, die sich nicht zu wehren wissen. Und höre mir zu, Zugjo. **ICH WILL DA RÜBER!**“ Die letzten Worte hatte Hohk hinaus geschrien. Zugjo hob abwehrend die Hände.

Schnell packte Olf seinen Freund und sprach selbst weiter.

„Ihr müßt verstehen, Fischer Zugjo. Sie sind nicht der erste Fischer, den wir aufgesucht haben. Und nicht der erste Fischer, der uns ausgelacht hat. Hohk meint es nicht so, wenn er brüllt. Er ist nur etwas... gereizt. Versteht Ihr? Wenn ihr uns nicht zum Festland bringen könnt oder wollt, dann sagt

es uns und wir gehen.“

Zugjo fühlte sich schäbig. So schäbig wie seine Hütte. „Es tut mir leid, daß ich euch ausgelacht habe, wirklich! Aber wegen der Fahrt...“ Zugjo kratzte sich grübelnd am Kopf. Olf und Hohk schauten einander kurz an und erhoben sich. „He, wartet!“, rief Zugjo schnell. Doch die zwei jungen Männer blieben nicht stehen, sondern entfernten sich weiter.

„Also gut!“, gab sich Zugjo geschlagen. „Ich bringe euch zum Festland!“

Sofort saßen Olf und Hohk wieder neben Zugjo, der sich jetzt übers Ohr gehauen fühlte. Es dauerte nicht lange, und die drei hatten sich über den Preis für die Beförderung geeinigt. So erhielt Zugjo Hohks Seil, mit dem er seine Hütte neu befestigen konnte. Außerdem einen Dolch von Olf, da sein eigener stumpf und angebrochen war.

Am nächsten Morgen sollte die Fahrt beginnen.

Hohk trieb auf dem mannshohen Gras dahin und schaute zufrieden in den sternbedeckten Himmel. Der Mond kroch Stück für Stück das Himmelsgewölbe hinauf und strahlte in einem matten Glanz. Hohk ließ sich immer weiter tragen und genoß die frische, würzige Luft, die ihn umgab. Er fühlte sich sicher und geborgen. In seinem Traumland konnte ihm nichts geschehen, denn er bestimmte, was geschehen sollte. Eine Sternschnuppe fiel vom Himmel und verglühte langsam, bis sie ganz verschwunden war.

Plötzlich ertönte eine weit entfernte Stimme von irgendwo her.

„Heile mich!“

Erschrocken ob dieser unerwarteten Störung setzte sich Hohk auf und suchte die wogende Wiese nach der Quelle der Stimme ab.

„Heile mich!“ Da war es wieder. Diesmal aber schwächer und kaum zu verstehen.

„Wer ist da in meinem Traum?“, rief Hohk in die Nacht hinaus. Gebannt lauschte er. Hohk hielt sogar den Atem an, doch er vernahm nur das Heulen des Windes, und das Rauschen der hohen Gräser. Die Stimme blieb stumm.

Olf rüttelte Hohk leicht an der Schulter.

„He, Träumer! Zugjo will los.“

Mit einem Stöhnen erwachte Hohk und blinzelte verschlafen.

„Los doch, beeil' dich! Wir müssen fahren!“

Müde raffte sich Hohk aus seiner Sandmulde auf und streckte sich. Dann gähnte er herzhaft und erhob sich schwerfällig. „Ist gut. Ich bin gleich soweit.“

So schnell er konnte, packte Hohk seine Sachen zusammen, während Olf ihn dabei immer wieder antrieb.

Schließlich war alles verstaut, und die beiden Freunde wandten sich Zugjo, der am Kahn auf sie wartete, zu. Aber anstatt einer Person standen gleich drei an dem Holzboot und diskutierten heftig.

„Die waren vorhin aber noch nicht da.“, beschwor Olf.

Hohk erkannte eine Frau und ein Kind mit einem äußerst breiten Rücken, die bei Zugjo standen. Das Kind gestikulierte und drohte mit den Händen, während es auf Zugjo einredete. Die Frau hielt sich zurück. Hohk bemerkte, daß Zugjo mit hochrotem Kopf und beschämter Miene mit seinem Fuß im Sand herum spielte.

„Komm! Laß uns sehen, was da vor sich geht!“, beschloß Olf und ging zu dem Dreiergespann. Hohk folgte kurz hinter ihm.

„... hatten ausdrücklich ausgemacht, nur die Herrin und ich, du Trottel“, drangen Wortfetzen an Hohks Ohren. Die Stimme mußte dem Kind gehören, denn es fuchtelte wie wild mit den Armen in der Luft herum.

„... Und jetzt sagt ihr uns, zwei Reisende begleiten uns. Pah, das sind wahrscheinlich irgendwelche Wegelagerer, die sich auf dem Festland vergnügen wollen, habe ich recht!“

„Nein, hast du nicht, du Knirps!“, tönte Olf erbost. Und zur Frau zugewandt sagte er: „Sie sollten ihrem Sohn ein bißchen Benehmen beibringen, gute Frau. Bei uns zu Hause zeigt man Ehrfurcht vor dem Alter.“

Mit einem Satz stand das Kind vor Olf und funkelte ihn zornig an.

„Wen nennst du einen Knirps, du Lump?“

Olf riß verdutzt die Augen auf und machte zwei unsichere Schritte nach hinten, wobei er Hohk, der hinter ihn gelaufen war, unsanft zur Seite stieß.

„He, was hast du, Olf. Du wirst doch keine Angst vor einem Knaben haben.“

„Knabe? Ha! Daß ich nicht lache!“

Das Kind umrundete Olf behende und stellte sich protzig vor Hohk.

„Schau mich an, Bettlerpack, sehe ich aus wie ein Knabe?“

Hohk traute seinen Augen nicht. Vor ihm stand ein kleiner Mann mit einem dafür um so größeren Vollbart, der knallrot das wütende Gesicht umrahmte, aus dem unter knallroten buschigen Augenbrauen zwei schwarze Augen aufblitzten. Er hatte ein breites Kreuz und einen muskelbepackten Körper. Gekleidet war er in eine grüne Robe, deren Kapuze vorhin noch das Gesicht des Mannes verdeckt hatte. Des Mannes Stirn lag auf ungefähr gleicher Höhe mit Olf's Brust. Von Furcht ergriffen mußten Hohk und Olf mit ansehen, wie der Kindmann unter seine Robe hinter dem Rücken griff und eine stattliche Axt hervorzog. Mit dieser schwang er drohend hin und her.

„Wem von euch Gesindel soll ich zuerst das Haupt abschlagen? Dir?“

Mit einem Satz landete der Kindmann breitbeinig über Hohk und deutete einen Schlag an.

„Oder Dir?“

Durch eine leichte Drehung vollführte er mit seiner Axt einen Runds Schlag, der um Haaresbreite an Olf's Bauchnabel vorbei zischte. Zitternd und wimmernd kauerten sich die beiden Freunde in den noch kühlen Sand und erwarteten ihr Schicksal.

„Jetzt ist es wirklich genug!“, erklang eine warme und weiche Frauenstimme.

„Exell Übertreibe es nicht! Siehst du nicht, daß wir es hier mit zwei Jünglingen zu tun haben, die völlig harmlos sind?“

„Sie haben mich einen Knirps genannt, oh Herrin!“, kam die beleidigte Antwort.

„Sei ihnen nicht böse, Exel. Wahrscheinlich haben sie noch niemals einen Vertreter der Zwergenrasse zu Gesicht bekommen. Und von der Ferne könnte man dich auch sicherlich für ein Kind halten.“

Zugjo, der die Szenerie mit gemischten Gefühlen beobach-

tet hatte, schaltete sich nun hastig ein.

„Aber genauso ist es, Herrin. Ihr sprecht die Wahrheit. Diese beiden Jünglinge kommen aus dem Mooswald. Sie sind noch unverdorben und wenig erfahren mit dem Leben weit weg vom geschützten Heim.“

Flehend blickte Zugio abwechselnd zu der Frau und dem Zwerg Exel. Nach einer kleinen Pause nickte die Frau.

„Sie können uns begleiten.“

Der Zwerg schnappte empört nach Luft, enthielt sich ansonsten aber jeden Kommentars. Olf und Hohk atmeten hörbar erleichtert aus.

Schnell wurden die Sachen im Kahn verstaut und abgelegt. Die Fahrt auf das Festland begann.

Zum ersten Mal konnten die zwei Abenteuerer ihre neuen Reisegefährten ausgiebig mustern. Am Zwerg verloren sie bald das Interesse und nahmen nun die Begleiterin in Augenschein. Auch die Frau war in eine grüne Robe gekleidet, deren Kapuze weit über den Kopf gezogen war und dadurch das Gesicht verdeckte. Lange, braune Haare quollen rechts und links aus der Kapuze hervor und glänzten in der warmen Sonne, die fast im Zenit stand. Leichte Rundungen unter der Robe verrieten den Frauenkörper und zogen die Blicke Olf und Hohks wie Magnete an. Es wurde nicht gesprochen. Jeder an Bord ging seinen Gedanken nach. Nur das Schlagen der Wellen am Boot und das Kreischen der Möwen erfüllte die Luft mit Geräuschen. Das Boot tanzte und wogte hin und her. Und bald fühlten Olf und Hohk sich miserabel. Als hätten sie zuviel Wein und Met und Wasser und Milch zusammen getrunken. Hohks Magen verkrampfte sich. Etwas bahnte sich seinen Weg die Speiseröhre hinauf. Bevor es den Rachen erreichte, hatte es Hohk herunterschlucken können. Doch dieses etwas blieb hartnäckig und stieg erneut in Hohk auf. Er schluckte und stöhnte. Hohk war sicher, er müßte gleich sterben.

Eine kühle Hand legte sich zärtlich auf Hohks schweißgledete Stirn. Eine weiche Stimme murmelte seltsame Worte. Und mit einem Mal war Hohks Pein vorüber. Geschwächt öffnete er die Augen und schaute erschöpft in das Gesicht einer wunderschönen Frau, die ihn besorgt musterte.

„Ein Engell“, flüsterte Hohk mit letzten Kräften, dann schlief er ein.

Hohk stand auf einem schneebedeckten Berggipfel und spähte durch die Nebelschwaden und Wolkenfetzen über das weite Land. Ihm war nicht kalt. Obwohl mit jedem Atemzug kleine Wölkchen aus Hohks Mund entflohen, war er von einer inneren Wärme erfüllt. Vor sich in der Luft materialisierte sich plötzlich ein wunderschönes Gesicht. Hohk erkannte die Frau wieder, die engelsgleich über ihn gewacht hatte und die schreckliche Übelkeit von ihm genommen hatte. Sie hatte langes, braunes Haar, das ihr fast bis zu den Hüften reichte. Aus ihren dunklen Augen sprach Güte und Liebe. Ihr wunderbarer Mund lächelte Hohk an, obwohl die wohlgeformten Gesichtszüge so etwas wie Sorge auszudrücken schienen.

„Mein Traum!“, flüsterte Hohk verzaubert.

Da verschwand das Bild so plötzlich, wie es erschienen war, und eine flehende Stimme ertönte.

„Heile mich!“

Hohk erkannte die Stimme wieder. Er hatte sie in seinem letzten Traum schon vernommen.

„Heile mich!“, erklang es wieder. Diesmal etwas leiser.

Hohk lief los. Er rannte den steilen Berghang hinab in die Richtung, aus der er die Stimme zu hören geglaubt hatte.

„Heile mich!“, wiederholte die Stimme jetzt lauter.

Hohk erhöhte das Tempo. Er wünschte sich Flügel und erhob sich eilig in die Luft. Wie ein Falke schoß er über die Hügel hinweg und kämpfte sich Stück für Stück an die immer näher kommenden Hilferufe heran.

„Heile mich!“, dröhnte es bereits in Hohks Ohren.

„Ich komme! Ich helfe dir!“, brüllte Hohk zurück.

Vor ihm erhob sich nun ein gewaltiges Massiv. Mit unverminderter Geschwindigkeit schraubte Hohk sich in die Höhe und jagte über die Gipfel hinweg. Geradewegs in den Schlund eines gewaltigen Drachens. Zwei gigantische Zahnreihen klafften auseinander. Ein unglaublich fauliger Gestank nach Schwefel und Ruß raubte Hohk beinahe die Sinne. Ein Schrei höchster Angst entfuhr Hohk, während er auf das Maul des Drachens zuraste. Todesgewiß schloß er seine Augen...

Olf erholte sich schnell, nachdem die wunderhübsche Frau ihre zierliche Hand auf seine Stirn gelegt und dazu merkwürdige Sachen gesprochen hatte. Ungläubig und fasziniert bestaunte er das eben erlebte. Er schüttelte den Kopf.

„Sowas gibt es doch nicht!“

Mit einem Mal ragte der haarige Kopf des Zwerges über Olf und grinste ihn an.

„Natürlich gibt es sowas. Du hast es doch eben selbst erlebt, Dummkopf!“

Olf schaute auf und blickte geistesabwesend an Exel vorbei. Exel folgte dem Blick und stellte bestätigend fest, daß Olf seine Herrin anstarrte.

„Wer ist sie?“ Die Neugierde war geweckt.

Exel kam noch näher an Olf heran und flüsterte diesem ins Ohr.

„Das ist die Magierin Serina, meine Herrin. Ich bin ihr Lehrling, mußt du wissen.“

„Sie sieht so jung aus.“, flüsterte Olf zurück.

„Sie sieht nicht nur so aus...!“

Exel schien amüsiert. Soviel Unwissenheit und Unschuld hatte er noch nie zuvor bei einem Halbstarren gesehen.

„Olf! So ist doch dein Name, oder?“

Olf nickte gedankenverloren.

„Also Olf, Serina zählt gerade neunzehn Lenze und ist in der Tat für eine Magierin sehr jung, doch sie ist sehr weise und gutmütig, und sie hat die geistige reife für ihren hohen Stand.“

„Aber warum bist du dann ihr Lehrling. Du siehst viel älter aus als sie. Müßte es nicht umgekehrt sein.“

Olf stellte diese Frage nicht aus Interesse, doch er wollte nicht ganz unhöflich scheinen, wenn er schon die visuelle Aufmerksamkeit auf Serina konzentrierte. Doch Exel schien den Umstand nicht zu bemerken.

„Oh!“, lachte er, „Ich bin um einiges älter als meine Herrin. Um genau zu sein ungefähr zehnmal so alt wie sie!“

Stolz registrierte Exel, daß Olf den starren Blick von Serina nahm und statt dessen ihn verblüfft ansah.

„Nun das liegt daran, daß meine Rasse viel länger lebt als

deine.“, führte Exel weiter aus. „Nach meinen Maßstäben bin ich etwas jünger als Serina in deinen Maßstäben, du verstehst?“

Olf verstand. Und er war sehr beeindruckt.

„Exell“, die wohlklingende Stimme seiner Herrin ließ den Zwerg eiligst herumfahren.

„Ich komme Herrin!“

Olf sah dem kleinen Mann nach und fing an, das erlebte zu verarbeiten.

Hohk wartete schon geraume Zeit auf den tödlichen Biß des Drachen. Doch nichts geschah. Er spähte aus halb geöffneten Augenlidern auf das gewaltige Wesen vor sich, das keine Anstalten machte sein Mal zu nehmen.

Der Drache war wirklich gewaltig. Er überragte den höchsten Baum, an den sich Hohk im Mooswald entsinnen konnte, um mehrere Längen. Der mit Türgroßen Schuppen bedeckte Leib des Drachen erinnerte an einen lebendigen Fleischberg. Der gehörnte Kopf mit seinem gigantischen Rachen, hatte die Größe Hohks Elternhauses. Qualm stieg aus zwei Nüstern auf in den Himmel. Ein lederartiges Flügelpaar wuchs ein paar Meter hinter dem Halsansatz des Drachen hervor. Ein Flügel war an den Drachenleib angelegt, während der andere unnatürlich gestreckt an der Seite hing. Der Schwanz des Drachen rutschte unruhig vor und zurück. „Heile mich!“, dröhnte eine tiefe Stimme mit solcher Lautstärke, daß Hohk sich krampfhaft die Ohren zuhalten mußte, damit seine Trommelfelle nicht platzten.

Hohk bemühte sich, den Rufer irgendwo neben oder hinter dem Drachen auszumachen. Doch da war niemand. Beobachtete der Drache nicht jede Bewegung von ihm? Das Schuppenwesen schien auf etwas zu warten.

Eine Ahnung überkam Hohk, und er wandte sich de Ungetüm zu.

„Hast du mich gerufen?“

„Ja!“, schnaubte der Drache.

Wieder hielt sich Hohk die strapazierten Ohren zu.

„Könntest du etwas leiser sprechen, bitte. Sonst werde ich taub und kann dich überhaupt nicht verstehen.“

„Entschuldigung“, bemühte sich der Drache so leise wie möglich zu sagen.

„Dankel so ist es besser.“

Hohks Furcht verflog. Er fühlte dieser Drache wollte ihm nichts antun. Schnell gleitete Hohk hinab und setzte sich vor den Drachen auf einen Felsvorsprung.

„Gut! Ich bin jetzt hier! Was wünschst du von mir?“

Der Schwanz des Drachen ruckte hoch und klatschte staubaufwirbelnd zurück auf den felsigen Boden.

„Du mußt mich heilen. Ich bitte dich darum.“

„Heilen? Wie soll ich dich heilen? Wo bist du verwundet?“

Der Kopf des Drachen senkte sich etwas zu Hohk herunter, und das riesige Geschöpf begann mit tiefer Stimme zu erzählen.

„Vor hunderten von Jahren, als ich noch gesund war, bereiste ich alle Lande und genoß mein unsterbliches Leben. Doch wo immer ich auftauchte löste ich angst und Schrecken aus. Doch das störte mich wenig. Eines Tages begab es sich nun, daß ich hier oben mein Nachtlager aufgeschlagen hatte. Einige Wanderer kamen des Weges und huldigten mir. Sie ga-

ben mir ein fettes Rind zu Essen, und versprachen mir noch mehr. Nun, Drachen sind immer hungrig, so nahm ich das Geschenk gerne an. Doch zu meinem Entsetzen stellte ich fest, daß das Rind verseucht gewesen war, aber es war zu spät. Ich fühlte wie die Seuche sich in meinen Adern ausbreitete. Die Menschen hatten sich klugerweise aus dem Staub gemacht. Meine Rache wäre grausam gewesen.

Meine Gesundheit verschlechterte sich von Stunde zu Stunde. Bald wälzte ich mich im Fieber und driftete schließlich in eine Art Zauberschlaf. Ein ungeheurer Schmerz in meiner Schulter ließ mich erwachen. Ich sah gerade noch, wie zwei in Kutten gekleidete Menschen von meinem Rücken kletterten und eiligst das Weite suchten. Mit sich führten sie eine Sehne meines rechten Flügels, der bis heute unbrauchbar ist und mich an die Spitze dieses Berges fesselt.“

Der Drache blickte flehend zu Hohk.

„Heile mich, bitte heile mich!“

„Wie soll ich das machen?“

Hohk empfand tiefes Mitleid für dies bedauernswerte Geschöpf, doch was konnte er schon großartiges tun?

„Der Bogen!“, sagte der Drache fordernd.

Hohks Miene erhellte sich.

„Natürlich, der Bogen. Die Sehne des Bogens ist deine Flügelsehne, habe ich recht?“

Hohk griff sich auf den Rücken, um den Einhornbogen hervorzuholen, griff jedoch ins Leere. Er tastete weiter spürte aber nur seine nackte Haut.

„Verdammt! Ich habe ihn nicht bei mir. Wie denn auch? Das hier ist nur ein Traum!“

„Dann mußt du den Bogen das nächste Mal mit in deinen Traum nehmen.“

Der Drache meinte dies scheinbar völlig ernst.

Hohk fällt eine Entscheidung, schwang sich mit seinen Traumflügeln in die Lüfte und flog davon.

„Ich komme wieder!“, rief er der verletzten Kreatur zurück.

Zugjo beugte sich besorgt über Hohk und rief nach Olf.

„Was hast du Zugjo?“

Olf ging es mittlerweile prächtig. Seine Stimme hatte wieder den spaßigen Unterton.

„Dein Freund redet wirres Zeug um Schlaf. Wir sollten ihn vielleicht wecken.“

„Papperdapp!“, kam die schnippische Bemerkung von Exel der im Heck lag und sich sonnte. „Laß den Kleinen schlafen!“

Olf sah, wie Hohk sich im Schlaf hin und her wälzte und kaum verständliches Zeug murmelte.

„Wer ist den hier klein?“, konterte er ungehalten, und weckte schnell seinen Freund.

Exel knurrte leise und ließ einen Schwall Schimpfworte auf Olf niederprasseln, der sie aber ignorierte.

Serina beruhigte ihren Lehrling indem sie ihm gut zuredete und setzte sich dann zu dem erwachten Hohk.

Olf schaute etwas eifersüchtig drein, daß Serina nicht ihm soviel Aufmerksamkeit schenkte, wie seinem besten Freund.

„Was hast du geträumt?“, erkundigte sich Serina bei Hohk. Zugjo und Olf wunderten sich über diese Frage, doch Hohk schluckte kurz und schilderte dann die Erlebnisse seines Traumes. Gebannt lauschten Zugjo, Olf und Serina Hohks Wor-

ten. Selbst Exel, der zuerst durch schnippische Einwürfe die Ausführungen ins Lächerliche ziehen wollte, beugte sich später nach vorne und folgte ihnen mit angehaltenem Atem. als Hohk geendet hatte, blieb es eine Weile ganz still. Jeder warf verstoßene Blicke auf den Einhornbogen und wägte das gehörte für sich ab.

Schließlich brach Serina das Schweigen.

„Du mußt den Bogen das nächste mal in deinen Traum mitnehmen und mich ebenfalls!“

Zugjo verzog ungläubig das Gesicht, Olf grinste unsicher, und Exel schien zu schlafen. Zumindest tönte ein langgezogenes Schnarchen aus seiner Richtung.

„Aber wie soll ich euch und den Bogen mit in meinen Traum nehmen?“

Hohk war ebenfalls skeptisch.

„Das laß mal meine Sorge sein.“, antwortete Serina lächelnd. Unwillkürlich lächelte Hohk zurück.

In der folgenden Nacht schlief Hohk traumlos.

Den nächsten Tag nutzten die Bootsinsassen, um sich besser kennenzulernen. Hohk und Olf erzählten von daheim. Zugjo erklärte den Anderen das Fischen. Und Exel schwelgte in Erinnerungen an seine Kindheit, als er noch unter Zwergen weilte. einzig und allein Serina blieb stumm, lauschte aber aufmerksam den vielen Geschichten,

Gegen Abend des zweiten Tages ihrer Reise erreicht die kleine Gruppe das Festland und schlug in den sandigen Dünen ihr Lager auf.

Zugjo wollte noch einmal richtig ausschlafen, bevor er die Heimreise antreten wolle und blieb bei den Anderen. Kurze Zeit später konnte man sein Schnarchen vernehmen. Es wurde noch viel geredet, denn am nächsten Morgen wollten Serina und Exel zu dem kleinen Dorf Chomei aufbrechen, das einen Tagesmarsch im Westen lag.

Hohk und Olf dagegen zog es nach Norden in die nahe Handelsmetropole Limitir, wo sie gut bezahlte Arbeit zu finden hofften. Zugjo hatte ihnen viel über Limitir erzählt und so ihre Neugierde entfacht.

Dies sollte also die letzte gemeinsame Nacht werden, und genauso wurde sie verbracht.

Lange nach Mitternacht, alle hatten sich bereits schlafen gelegt, ließ sich Serina neben Hohk nieder und weckte ihn leise.

„Was ist?“, fragte Hohk verstört.

Serina legte ihm schnell die Hand auf den Mund.

„Hör mir gut zu, Hohk! Wenn du merkst, daß du einschläfst, wirst du nur noch an den Ort denken, an dem der Drache wartet. Außerdem wirst du mit dem Einhornbogen in den Händen einschlafen!“

Mehr sagte Serina nicht. Behende schlich sie zu ihrem Lager zurück und machte es sich bequem.

Hohk dachte einen Augenblick über Serinas Worte nach und griff dann aber nach seinem Einhornbogen.

In Gedanken versuchte er sich den Drachen vorzustellen und auch den Ort, an dem der Drache wartete.

Von tiefer Müdigkeit erfüllt trieb Hohks Geist langsam in die tiefen seiner Gedanken hinab und ließ ihn alles andere vergessen.

Hohk stand auf dem Felsvorsprung, auf welchem er zuletzt

gesessen hatte und sah zu dem Drachen auf, der ihn seinerseits beobachtete.

Hohk fühlte einen Gegenstand in seiner linken Hand.

„Meine Sehne!“

Des Drachens Augen fixierten den Einhornbogen in Hohks Hand.

„So ist es.“, erklang es hinter Hohk.

Er brauchte sich nicht umzudrehen um zu wissen, wer da stand.

Serina tauchte neben Hohk auf und sendete eine Geste des Grußes an das schuppige Geschöpf.

„Gib mir bitte den Bogen, Hohk.“

Hohk gehorchte,

Behutsam ergriff Serina die seltsame Waffe und konzentrierte sich.

eine glühende Aura umfing die junge Frau und wanderte auch auf den Bogen über, der daraufhin emporschwebte.

Magische Worte drangen aus Serinas Mund, worauf der Bogen zu rotieren begann. Immer höher schwebte der Bogen, immer schneller rotierte er. Mit einem letzten Aufschrei beendete Serina ihr Ritual und sank erschöpft zu Boden. Hohk war unfähig sich zu bewegen. Aus den Augenwinkeln sah er Serina stürzen, doch konnte er sie nicht erreichen. Sein größtes Augenmerk galt dem Bogen, aus dem sich ein leuchtender Faden löste und zu dem Drachen herabsank.

Dieser fauchte voller Erwartung. Sein Schwanz peitschte aufgeregt auf den rötlichen Fels.

Wie ein Blitz schoß die vermeintliche Sehne des Drachen vorwärts, nachdem sie die halbe Strecke zu ihm zurückgelegt hatte. Mit einem Zischen verschwand sie im rechten Flügelansatz.

voller Pein schrie der Drache auf und warf sich herum. Rauchschwaden zogen aus der neu entstandenen Öffnung in der Schuppenhaut und es roch nach verbranntem Fleisch. Mehrere Minuten wand sich der Drache vor Schmerz. Dann wurde er zusehends ruhiger.

Immer noch bewegungsunfähig sah Hohk zu, wie der Drache prüfend mit den Flügeln schlug, sich schwerfällig erhob und mit einem gewaltigen Satz in die Höhe schraubte. Immer schneller schlugen die Flügel und lösten auf dem Gipfel einen kleinen Sturm aus. Staub und Erde, dünne Äste und kleine Steinchen wurden empor geschleudert und hüllten den Gipfel in eine große dunkle Wolke ein. Hohk suchte hastig hinter einem mächtigen Felsbrocken Schutz und zog auch Serina mit sich.

Der Drache fauchte und brüllte vor Freude und kreiste hoch oben über Hohk und Serina, die langsam zu sich kam.

„Danke! Tausend Dank!“, tönte es von oben herab. „Das vergesse ich euch nie!“

Mit einem ohrenbetäubenden Schrei flog der Drache davon.

Hohk öffnete die Augen und blinzelte in die rötlichgelbe Sonne. Er hustete trocken und fuhr sich durch das zerzauste Haar. Neben ihm regte sich Olf und schien ebenfalls zu erwachen. Das Rauschen des Meeres wirkte einschläfernd, doch Hohk gab sich einen Ruck und stand auf.

Zugjo war bereits abgereist, stellte Hohk fest. auch die Lager von Serina und Exel waren leer. sie mußten schon ziemlich früh gegangen sein. Hohk streckte sich seufzend und bedau-

[Anzeige]

Die Spielkultur in Hanau

Das Fachgeschäft für
*Rollenspiele, Gesellschaftsspiele,
 außergewöhnliche Geschenkartikel,
 Jonglier- und Zauber-Utensilien,
 Fantasy- und Science-Fiction-Literatur, uvm.*
bei



WIR BIETEN:

REICHHALTIGE SONDERANGEBOTE
 ZINNMINIATURENAUSSTELLUNG
 DIE MÖGLICHKEIT, SPIELE AUSZUPROBIEREN
 KONTAKTE ZU ANDEREN SPIELERN

Schauen Sie doch einfach mal 'rein

Wir freuen uns auf Ihren Besuch

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

erte nicht richtig auf wiedersehen gesagt zu haben können. Da erst bemerkte er den Einhornbogen, der im festen Griff seiner linken Hand lag, doch sah dieser nicht mehr wie ein Bogen aus. Die Sehne fehlte. Dadurch standen die zuvor gekrümmten Einhornhörner kerzengerade. Der Einhornbogen hatte sich in einen Einhornspeer verwandelt.

„Es hat funktioniert!“

Lachend weckte Hohk Olf und zusammen packten sie ihre Sachen und wanderten los. Olf wunderte sich über Hohks fröhliche Stimmung. So erzählte Hohk auch von diesem Traum, und als er geendet hatte, strahlte auch Olf über das ganze Gesicht.

Und fröhlich wanderten sie los, nach Norden, in die Stadt Limitir.

DIE MECKERZEILEN

(und andere Leserbriefe)



Hä? Was soll das denn jetzt sein? Was für Zeilen? Für wen soll das denn gut sein?

Tja, liebe Leser, hier ist eure Meinung gefragt! Jeder von euch hat momentan diese Zeitung in der Hand und findet einige Sachen gut oder schlecht. Jetzt kann man sich während des Lesens leise ärgern oder vor sich hin schimpfen oder freuen, oder vielleicht sogar beim nächsten Vereinstreffen einem Redaktionsmitglied sagen: „Das finde ich aber ziemlich blöd!“ oder sogar „Das finde ich klasse!“. Doch das ist nicht sonderlich konstruktiv, oder?

Besser ist es, ihr kritzelt eure guten oder schlechten Meinungen auf ein Stück Papier und schmeißt es in unseren Vereinsbriefkasten im Spiegelgeschäft *Rumir's Magic* in Hanau oder schreibt gar einen Brief oder schickt uns eine Nachricht per eMail (steht im Impressum), dann können wir das HIER an dieser Stelle abdrucken und direkt dazu Stellung beziehen. Vielleicht bemerken wir durch eure Kritik erst kleine oder große Fehler, die uns sonst nie aufgefallen wären oder fühlen uns bestärkt in dem, was wir so tun.

Man sollte dabei beachten, daß es sich hierbei oftmals um rein subjektive und persönliche Meinungen handelt, auch von Seiten der Redaktion. Also bei aller Kritik, bitte nicht beleidigend werden! Wir werden zumindest versuchen, auf (ernstgemeinte) Zuschriften eine Stellungnahme abzugeben. Auch wir sind nicht vollkommen, wir versuchen lediglich, eine einigermaßen passable und ein wenig professioneller aussehende Zeitung (als gewöhnliche

Fanzines) zu erstellen.

Um das Ganze etwas anzukurbeln, will ich hiermit eine Aussage unseres Redaktionsmitgliedes Marcus Marozsan zur Diskussion stellen und meinen Senf dazu abgeben. Zuschriften zu diesem Thema sind mehr als erwünscht, wir freuen uns auf viele verschiedene Meinungen. (aw)

Wieso werden in der ganzen Zeitung, insbesondere auf der Titelseite, so viele verschiedene Schriftarten benutzt? Ich finde, das sieht unordentlich und viel zu chaotisch aus. Etwas mehr Ordnung würde besser aussehen.

(Marcus Marozsan, Hanau)

Red.: Dazu muß man erst mal genau differenzieren! In der Typographie (Schriftenlehre) wird für die Nutzung von Schriften zwischen verschiedenen Elementen unterschieden, für die unterschiedliche Gesetzmäßigkeiten gelten. Am Anfang steht die Titelseite. Hier ist eigentlich erlaubt, was gefällt, doch es gilt: Der Name der Zeitschrift muß einheitlich aussehen, sowohl auf dem Titel, als auch im Heft. In unserem Falle ist dies eine Mischung aus einem kunstvollen Initial (Schrift *Uechi*) und einer altertümlichen Schrift (*Wilhelm Klingspor Gotisch*).

Für die Ankündigungen neben der Titelgrafik wurde ein weiterer altertümlicher Schriftsatz gewählt (Schrift *Old Gondor*). Der Schriftsatz unter der Titelleiste sollte nochmal mehr ins Auge fallen, deshalb wählte ich einen geschwungenen Schriftsatz (*Vivaldi*). Jede weitere Schrift besteht der Standard-

schriftart, die im gesamten Heft als diese benutzt wird (*Garamond*). Einzige Ausnahme bildet unser Vereinsname, der **IMMER** in der gleichen Schriftart (*Linden*) dargestellt wird.

Die Benutzung der immer gleichen Schrift soll Namen wie **unicornus** oder **EINHORN** e.V. Charakter geben, damit man sie schnell wieder erkennt. Sieht man also von den Namen ab, tummeln sich auf der Titelseite nur drei verschiedene Schriften. Im Heft ist das nicht viel anders. Eine typographische Grundregel besagt, daß man für Überschrif-

ten der gleichen Thematik auch immer den gleichen Schriftsatz benutzt, bei unterschiedlichen Thematiken wechseln kann. Nur der Fließtext sollte immer aus der gleichen Schrift bestehen.

Nun, lieber Marcus, ich denke, ich habe mich soweit an die typographischen Grundsätze gehalten. Meiner Meinung nach macht das **unicornus** einen recht geordneten Eindruck.

Sollten dazu jedoch noch weitere Meinungen und Eindrücke existieren, nehme gerne auf jede weitere Anfrage Stellung. (aw)

Messages und News

Jahaa, sie sind wieder da!
Zu Zeiten der *tobenden Ratte* war diese Rubrik eine der beliebtesten in der Zeitung, da hier jeder seinen geheimen oder leicht verständlichen Senf abgeben konnte.

Aus nostalgischen Gründen wird diese Rubrik hiermit weitergeführt. Aktuelle Messages bitte an mich persönlich (auf einem unserer Treffen) oder an eines der anderen Redaktionshievies...

Euer Chefredakteur...

**UND IHR MACHT
NUR DIE ARBEIT,
DIE ZEITUNG MACHEN
ICH !!! ...**

*Danke für Deinen Anruf,
Marcus! Gnade Dir Gott!!
Birkel*

Jaja, der Andi!

Ist ja schon mutig, unser neuer Kassenwart!

Erst nimmt er sich vor, die Kasse endlich auf einen annehmbaren Stand zu bringen (Viel Spaß dabei !!!), dann will er noch ganz mutig bei unserem persönlichen **Freund** vorbeigehen, um nach den verschollenen Möbeln zu fragen (ob's beim fragen bleibt?).

Respekt, Respekt...

Bleibt abzuwarten, was da in Zukunft noch alles passiert.

Dein Erster Vorturner...

Es bleibt mir tatsächlich nichts anderes übrig, als den ganzen Kram hier selbst zu schreiben...

Hey Patrick!

**DU BIST EIN GANZ
SCHOEN FAULES
STUECK!**

Du hättest wenigstens sagen können, daß Du das Amt nicht weiter führen wolltest.

Da wäre mir die Entlastung auf der Vollversammlung viel, viel leichter gefallen!

Das war's auch schon für dieses Mal. Mehr davon gibt's hoffentlich in der nächsten Ausgabe. Also schreibt viel unsinniges Zeug, damit wir diese Seite auch mehr ausdehnen können!

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Hier präsentieren wir nun VOLLKOMMEN OHNE GEWÄHR auf sachliche oder inhaltliche Richtigkeit Termine von verschiedenen Veranstaltungen. Dies hat den Grund, daß viele Termine nur mündlich in der Redaktion ankamen oder teilweise über zehn Ecken aus irgend welchen wilden Bereichen des Internets gezogen wurden.

Viel Spaß beim Besuchen!

29.11. - 17.12.95 (MAM)

Mittelalterlicher Weihnachtsmarkt in Bernkastel-Kues.

02.12. - 22.12.95 (MAM)

Weihnachtsmarkt in 16225 Eberswalde. Organisator ist Spilwut, Trinel 38, 16230 Senftenhütte, Tel.: 03336/4428.

09.12. - 23.12.95 (MAM)

Mittelalterlicher Weihnachtsmarkt in 53721 Siegburg. Organisator ist Kramer, Zunft und Kurzweyl (Tel.: 02261/44717).

08.12. - 10.12.95 (SCA)

Games University in Prastmon/Schweden. Stattfinden wird Tanz aus dem 15 Jahrhundert sowie typische SCA-Aktivitäten wie Rattanschwert-Kampf und Bogenschießen. Infos erteilt Margaret Lynn (06048/3014 NUR in english) oder Jan im Verein.

09.12. - 10.12.95 (SCA)

Yule-Ball in Neubrücke. Typisch amerikanisch-angehauchtes SCA-Fest mit großer Tafel und Maskenwettbewerb sowie Spielen und Tanz; alles mittelalterlich. Infos siehe 08. - 10.12. *Games University*.

09.12. - 23.12.95 (MAM)

historischer Markt in 53721 Siegburg. Organisator ist Kramer, Zunft und Kurzweyl (02261/44717)

12.12.95 (V)

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht.

15.12. - 17.12.95 (LARP)

Academica Nocturna in der JH Burg Breuberg im Odenwald. Dies ist ein spezielles LARP für

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Schwarzmagier und andere dunkle Gestalten. Kosten 130,- DM (Spieler) und 100,- DM (NSC) für Unterbringung und Vollverpflegung. Infos bei Andreas Plonka, Prinz-Ruprecht-Str.8/135, 93053 Regensburg.

16.12.95 (CON)

Die Nacht I, Rollenspielertreffen in Ahrensburg. Teilnahme nur für Volljährige! Die Veranstaltung findet statt von 19 Uhr bis Sonnenaufgang im Gemeindezentrum Schloßkirche, Am alten Markt 7. Eintritt 10,- DM inkl. Frühstück, Tee und beliebig viel Kaffee. Gewandungen erwünscht. Begrenzte Teilnehmerzahl, also bitte anmelden! Infos unter 252 Storman, Peer Kröger, Hammerichstr.8, 22605 Hamburg, Tel.: 040/8802382.

16.12.95 (SCA)

The Sword and the Stone auf dem Drimnagh Castle in Dublin/Irland. SCA-Zusammenkunft auf einem Schloß in der Nähe von Dublin. Infos siehe 08. - 10.12. *Games University*.

19.12.95 (V)

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht.

27.12.95 - 01.01.96 (LARP)

Winter Thing II auf der Festung Ehrenbreitstein bei Koblenz. Mindestalter 16 Jahre; Kosten 333,- DM. Infos bei Die Drachenschmiede, Blumweiler, 97993 Creglingen, Tel.: 07939/353, Fax: 07939/1318.

27.12.95 - 01.01.96 (LARP)

Con together III, Ort steht noch nicht fest. Infos bei Mystica e.V., c/o Volker Riehl, Schillerstr.23, 61250 Usingen, Tel.: 06081/15880.

29.12.95 - 01.01.96 (LARP)

Winters Tale I, Ort unbekannt. Preis 169,- DM. Infos bei Hort der Phantasie e.V., Tanja Grützmacher, Seumannstr.39, 45326 Essen, Tel.: 0201/312301.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

01.01. - 05.01.96 (LARP)

CON-Sequent I in der JH Burg Freusburg im Westerwald. Teilnehmerzahl beschränkt auf 100. Preis ca. 250,- DM. Infos bei Philipp Fröhlich, Sachsenstr. 25, 42287 Wuppertal.

05.01. - 07.01.96 (SCA)

Twelfth Night Coronation in Maskutalø, Schweden.

Feierliche Krönungsfeier des europäischen Königreiches von Drachenwald. Reservierungen zwingend! Infos siehe 08. - 10.12. *Games University*.

02.01.96 (V)

offener Spieleabend des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab 18.30 Uhr, Ende offen. Gespielt wird, was Spaß macht.

09.01.96 (V)

voraussichtlich (!) nächstes Nachtcafé des EINHORN e.V. im Clubraum 1 der Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf. Einlaß ab

19.00 Uhr, Ende 01.00 Uhr. Das Thema ist noch unbekannt.

11.01. - 14.01.96 (LARP)

Slave to Darkness II auf der Burg Hohenstein bei Dresden. 120 Spieler und 80 NSCs. Preis 199,- DM. Infos bei Daniel Froberg, Hinter dem Hagen 2, 38476 Barwedel, Tel./Fax: 05366/5358

13.01. - 14.01.96 (CON)

RingCon V im Kurhaus in Bad Vilbel von Samstag 10 Uhr bis Sonntag 18 Uhr. Eintritt 4-7 DM, frei für Mitglieder der GdR und 252. Info unter Gemeinschaft des Rings e.V., c/o Marcus Ludwig, Hauptstr. 5, 61194 Niddatal, Tel.: 06034/8758

Legende:

MAM	-	Mittelalterlicher Markt
CON	-	Spieletreffen (Con halt!)
V	-	Veranstaltung des EINHORN e.V.
LARP	-	Life-Rollenspiel
SCA	-	Event der Society for Creative Anachronism, Inc.

Die §§-Ecke

NÜTZLICHES UND WISSENSWERTES ZUM VEREINSRECHT

Wieso macht ihr das? Warum eine Frist? Was soll den diese Frage jetzt? Müssen wir darüber unbedingt abstimmen?

Diese und andere Fragen werden uns als Vorstandsmitglieder auf Versammlungen oder mal so nebenbei immer wieder gestellt. Ob auf der Jahreshauptversammlung oder an einem Dienstag Abend. Oft geben wir dann die gleiche Antwort: Weil das Gesetz, also das Vereinsrecht, das so will. Meistens ernten wir dann unverständliches Kopfschütteln oder gar aufgeregte Anschuldigungen.

Um dem etwas vorzubeugen, vielleicht auch um eventuell zukünftige Vorstandsmitglieder auf ein mögliches Amt vorzubereiten, wird hier an dieser Stelle in jeder Ausgabe ein Vorstandsmitglied eine gesetzliche Grundlage des Vereinsrechts erklären, nach dem wir zum Handeln verpflichtet sind.

Also lautet die Frage heute:

Warum müssen die Einladungen immer so früh an die Mitglieder verschickt werden?

Schauen wir erst einmal, um was es sich hier für einen Zeitraum handelt. Der aufmerksame Beobachter hat bereits gemerkt, daß es sich immer um eine Frist von sechs Wochen handelt.

Um jetzt zu fragen, wer um alles in der Welt diese Frist festgelegt hat, muß ich etwas weiter ausholen.

Das Vereinsrecht ist ein Recht, welches in der Rechtsprechung kein eigenes Buch besitzt wie etwa das Handelsgesetzbuch (HGB) oder Strafgesetzbuch (StGB). Der Verein ist eine Form des Handelns und auch eine Form von Rechtsgeschäft ausschließlich zwischen Privatpersonen, d.h. keiner der Leute im Verein, weder als Mitglied noch als Vorstand, betreibt ein Geschäft im Sinne des Gewerbebegriffs oder in kaufmännischer Hinsicht.

Alle Rechtsgeschäfte zwischen Privatpersonen regelt das Bürgerliche Gesetzbuch (BGB). Dementsprechend sind alle Rechtsvorschriften sowohl für Vereine als auch für eingetragene Vereine in einem bestimmten Abschnitt des BGB festge-

schrieben. Zu dieser Frist steht jedoch nichts im BGB. Also schaut man unter dem Punkt [Berufung der Mitgliederversammlung].

Der § 36 BGB sagt: „Die

Mitgliederversammlung ist in den durch die Satzung bestimmten Fällen sowie dann zu berufen, wenn das Interesse des Vereins es erfordert.“ Aha. Also benötigt der Gesetzgeber gar keine Frist, sonst wäre sie hier genannt. Unsere Satzung ist also der springende Punkt. Und dort steht in § 13 [Die Mitgliederversammlung und Wahlen] unter Absatz (1): „ (...) Sie (die Mitgliederversammlung) wird vom Vorstand unter Einhaltung einer Frist von sechs Wochen schriftlich mit Angabe einer Tagesordnung einberufen. (...)“.

Der Grund dafür ist nun folgender: Als die Satzung erstellt wurde, haben sich die Autoren der Satzung gedacht, daß es aus irgend welchen Gründen sinnvoll wäre, eine Frist von sechs Wochen für die Einladung zu setzen. Warum, wissen heute nur die, die damals dabei waren.

Der Mitgliederversammlung steht es nun frei, auf der nächsten Versammlung darüber zu befinden, ob man das ändern sollte oder nicht. Eine zwingende Vorschrift seitens des Vereinsrechts gibt es dazu jedenfalls nicht. (aw)





Die Vorstandsseite

und es unmöglich machen, dem Verein noch viel Freizeit zu schenken.

sen, schafft, barmen.

Jetzt hat es doch mich getroffen! Eigentlich wollte ich diese Seite ausnahmsweise mal einem anderen Vorstandsmitglied überlassen, doch es hat wohl keiner sich der Sache frühzeitig zu erbarmen.

Also schreibt euch (und damit meine ich unsere Vereinsmitglieder) hier euer Vorstandsvorsitzender, wie so oft in dieser Zeitung. Die Frage, die sich für mich stellt, ist: Was habe ich Euch nun wichtiges zu sagen, daß wir dafür eine ganze unserer kostbaren Seiten hergeben? Erstmal grundsätzlich: Diese Seite ist eine Grundeinrichtung dieser Zeitung und soll jedem Vorstandsmitglied die Möglichkeit geben, sich über irgend etwas auszulassen. Und diesmal bin das halt ich.

Logischerweise möchte ich etwas über die letzte Vollversammlung erzählen, wovon ihr auf den nächsten drei Seiten das offizielle Protokoll findet. Entweder, ihr wart nicht da, dann stoppt jetzt hier mit lesen und lest erst das Protokoll (und lest dann hier weiter) oder ihr wart da, dann könnt ihr direkt weiterlesen.

Die nächsten Zeilen richten sich jetzt erst mal an die Mitglieder, die nicht anwesend waren. Ich habe das auch schon am Ende des Protokolls angemerkt, doch ich möchte das hier auch noch einmal sagen. Wo sind denn all die Mitglieder, die damals in Erlensee sich sooooo über alles beschwert haben (Wir machen nichts, dies könnte besser sein, jenes könnte besser sein...)? Wo ist denn z.B. ein Sven Koebnick oder ein Boris Bachmann auf den letzten zwei Vollversammlungen gewesen, um nur mal ein paar von denen zu nennen, die sich in Erlensee noch ganz groß in den Vorstand wählen lassen wollten? Wäre das eure Tätigkeit der letzten zwei Jahre nach Verlust der Räume gewesen? Oder wie sieht es mit denen aus, die seit mehreren Jahren Mitglied des Vereins sind (diesmal keine Namen) und dem Verein bisher keine Müde Mark Beitrag bezahlt haben (es geht hier um Beträge zwischen 200 und 500 DM !!!), sondern bisher nur Kosten verursacht haben, die wiederum alle Mitglieder tragen müssen?

Sicher, man kann nicht von jedem verlangen, sich aufgrund einer Mitgliedschaft mit viel Energie und kostbarer Freizeit dem Verein zu widmen. Es gibt natürlich Gründe, die im Beruf, Studium oder der Schule (oder auch private Gründe) zu suchen sind

zeit zu schenken. Doch auf eine jährliche Vollversammlung kann man doch mal kommen, und selbst, wenn man ausgerechnet an dem Tag keine Zeit hat, kann man doch mir oder dem Schriftführer oder einfach Uli im Laden kurz sagen, daß man nicht kann. Viele ziehen einfach um und hinterlassen uns keine neue Nachricht. Toll, denn alles, was wir auf Kosten des Vereins (und damit auf Kosten aller Mitglieder) verschicken, kommt zurück mit einem „unbekannt verzogen“ und ist zum Fenster rausgeworfenes Geld. Noch besser sind die, die ihr Konto auflösen oder die Einzugsermächtigung löschen. Wir bekommen dann von der Bank mit jedem Einzug einen Zettel mit dem Storno, der dann 10,50 DM kostet. Bei zehn Mitgliedern (wenn's doch nur zehn wären!) sind das schon knapp über 100 DM! Warum das alles? Weil viele unserer Mitglieder sooooo faul und träumerisch sind, daß sie nicht mal kurz ein Lebenszeichen von sich geben können. Das ist echt peinlich! Mir wäre das zumindest peinlich.

Aber genug des Zeterns und Schimpfens, es gibt ja noch ein paar Leute, denen der Verein wichtig ist, und die waren ja da und haben auch fleißig mitgewählt und mitbestimmt. Es ist übrigens ein Irrglaube, daß für Beschlüsse auf der Vollversammlung ein oder zwei Drittel der Mitglieder anwesend sein müssen, denn im BGB heißt es nur „... Stimmen der anwesenden Mitglieder...“. Das heißt, es reichen im Notfall drei Leute für eine einfache Mehrheit. Aber davon mehr in einer der nächsten Ausgaben in der §§-Ecke.

Liebe Vereinsmitglieder, liebe Spieler und Zocker, liebe Bastler und Handwerker, liebe Rollenspiel- und Mittelalter-Freaks, wir alle haben jetzt wohl endlich die schlimmste Zeit des Vereins hinter uns gebracht. Bitte helft mit, jetzt wieder neue tolle und aufregende Aktivitäten zusammen zu erleben, denn die Voraussetzungen sind wieder da!

Ich freue mich zumindest darauf.

In diesem Sinne.
Euer

André



Protokoll der Jahreshauptversammlung 1995

Datum: 31.10.95

Ort: Mehrzweckhalle Bruchköbel-Roßdorf

Protokollantin: Birgit Albert

Beginn: 19.50 Uhr

Top 1 - Begrüßung durch den Vorstand

Der erste Vorsitzende André Weckeiser begrüßt 8 Mitglieder, 6 Vorstandsmitglieder und einen Gast.

Top 2 - Wahl des Versammlungsleiters

Bernd Peter wurde zum Versammlungsleiter einstimmig gewählt und übernimmt damit die weitere Leitung der Versammlung.

Top 3 - Ergänzungen zur Tagesordnung

Der Tagesordnungspunkt 3 wird einstimmig gestrichen.

Top 4 - Feststellung der ordnungsgemäßen Einberufung der Versammlung

Es wird festgestellt, daß die Einladung zur Jahreshauptversammlung satzungsgemäß an die Mitglieder des Vereins ergangen ist.

Top 5 - Feststellung der Anwesenheit und Beschlußfähigkeit

Es sind 15 Personen laut Anwesenheitsliste (siehe Anlage) anwesend und die Versammlung ist mit 8 Mitgliedern außerhalb des Vorstands beschlußfähig. Zur Entlastung des Vorstands liegt der Stimmschlüssel bei acht.

Top 6 - Bericht und Entlastung des Vorstandes

Bericht des ersten Vorsitzenden: André Weckeiser:
Seine Aufgaben im letzten Jahr bestanden darin, die Eintragung in das Vereinsregister beim Amtsgericht Hanau voranzutreiben, damit dem Verein der offizielle Status als Bruchköbeler Verein zugute komme. An diesen Status war die kostenlose Nutzung der städtischen Räumlichkeiten gekoppelt. Die Eintragung wurde dem Verein am 09.08.1995 erteilt.

Seitdem ist es möglich, sich dienstags ab 18.30 Uhr in einem Raum der Mehrzweckhalle Roßdorf zu treffen, womit sowohl das Vereinsleben als auch die Verteilung der Vereinszeitung wieder aufgenommen werden kann. Als Chefredakteur kümmerte er sich

um die Entstehung der fast fertiggestellten ersten Ausgabe der Vereinszeitung nach der Pause. Zum Schluß berichtete er, daß der Gerichtsvollzug gegen Herrn Freund wegen des einbehaltenen Mobiliars aus den alten Vereinsräumen immer noch laufe, der Gerichtsvollzieher jedoch bisher den Herrn nicht angetroffen hat. Gerüchten zufolge soll das Mobiliar bereits auf dem Sperrmüll gelandet sein, so daß wir nur noch eine finanzielle Forderung an den Herrn Freund stellen können.

Bericht des zweiten Vorsitzenden: Ulrich Büttner:

Der zweite Vorsitzende habe nichts zu berichten, da der erste Vorsitzende nie zu ersetzen war und alles erledigt habe, wofür er ihn bewundere.

Bericht des Kassenwartes: Michael Beck:

Da die Mitgliedsbeiträge in Ermangelung eines Raumes seit der letzten Hauptversammlung eingefroren wurden, gab es dieses Jahr keine Einnahmen. Es befinden sich noch 150,- DM in der Kasse. Jedoch stehen noch Gelder aus:

Michael Beck bekommt noch	750,- DM
Brigitte Lamb noch	120,- DM
André Weckeiser noch	150,- DM

Ulrich Büttner noch eine ungewisse Summe, so daß der Verein mit über 1000,- DM in den roten Zahlen steckt.

Ferner wird bemerkt, daß es immer noch kein ordentliches Kassenbuch gibt, was der einzige Grund ist, weswegen dem Verein noch nicht die Gemeinnützigkeit anerkannt wurde. Es wird ein Finanzkomitee gebildet werden, das sich dieser Problematik annimmt.

Bericht der Schriftführerin: Birgit Albert:

Seit dem 12.09.95 als Nachfolgerin des zurückgetretenen Tim Scholz im Amt, konnte sie noch nicht viel erledigen, außer bei zwei Sitzungen zu protokollieren. Es fehlen ihr noch Unterlagen, unter anderem auch der Briefkopf des Vereins. Des weiteren ist bereits eine Kontaktaufnahme mit dem 252 e.V. Frankfurt wegen einer Adressenliste kooperativ interessierter Rollenspielervereine und fernerer Zusammenarbeit erfolgt.

Bericht des 1. Beisitzenden für „Historie und Mittelalter“: Jan Hulverscheid:

Litt ebenfalls wegen ruhendem Vereinsleben unter Arbeitsmangel. Nutzte die Zeit, um sich über ein Mitwirken auf dem Bruchköbeler Weihnachtsmarkt zu informieren und „toten“ Adressen nachzugehen.

Bericht des 2. Beisitzers „Nachtcafé & Veranstaltungen“: Patrick Iffland:

Der 2. Beisitzer war nicht persönlich anwesend, doch wurde vom restlichen Vorstand berichtet, auch er sei durch das nicht vorhandene Vereinsleben von der „Arbeitslosigkeit“ betroffen gewesen und habe durch diese Trockenzeit die Lust an der Fortführung seines Amtes verloren.

Bericht des 3. Beisitzers „Veranstaltungen & Vereinszeitung“: Marcus Marozsan:

Da die Vereinszeitung wegen zu hoher Portokosten auch eingefroren wurde, blieb auch ihm nichts anderes übrig, als sich außerhalb seines Gebietes für den Verein zu betätigen. So kümmerte er sich ebenfalls um die Eintragung des Vereins in das Vereinsregister und wurde dafür ausdrücklich vom ersten Vorsitzenden gelobt.

Entlastung des Vorstandes:

Es wird einstimmig beschlossen, Abstimmungen im Laufe des Abends offen durchzuführen, es sei denn, jemand meldet vor der betreffenden Abstimmung Bedenken an. Es wird ebenfalls einstimmig beschlossen, den Vorstand gemeinsam zu entlasten. Der Vorstand wird einstimmig entlastet. Der Stimm-schlüssel für die Neuwahlen steigt auf 14.

Top 7 - Neu- und Wiederwahl des Vorstandes:

1. Vorsitzender:

Vorschläge: André Weckeiser, keine Gegenvorschläge.

André Weckeiser wird mit einer Enthaltung und 13 Ja-Stimmen gewählt und nimmt die Wahl an.

2. Vorsitzende:

Vorschläge: Ulrich Büttner und Jan Hulverscheid. Jan Hulverscheid tritt vor der Abstimmung zurück. Ulrich Büttner wird einstimmig gewählt und nimmt die Wahl an.

Kassenwart:

Vorschläge: Martin Ruth und Andreas Quitt

Martin Ruth tritt vor der Abstimmung zurück.

Andreas Quitt wird mit einer Enthaltung und 13 Ja-Stimmen gewählt und nimmt die Wahl an.

Schriftführer:

Vorschläge: Birgit Albert, keine Gegenvorschläge. Birgit Albert wird mit einer Enthaltung und 13 Ja-Stimmen gewählt und nimmt die Wahl an.

1. Beisitzer:

Vorschläge: Jan Hulverscheid, keine Gegenvorschläge.

Jan Hulverscheid wird mit einer Enthaltung und 13 Ja-Stimmen gewählt und nimmt die Wahl an.

2. Beisitzer:

Vorschläge: Joachim Damm und Marcus Marozsan. Marcus Marozsan tritt vor der Abstimmung zurück. Joachim Damm wird mit zwei Enthaltungen und 12 Ja-Stimmen gewählt und nimmt die Wahl an.

Michael Beck stellt sich als „ehrenamtlicher Beisitzer“ zur Verfügung.

3. Beisitzer:

Vorschläge: Marcus Marozsan, keine Gegenvorschläge.

Marcus Marozsan wird mit zwei Enthaltungen und 12 Ja-Stimmen gewählt und nimmt die Wahl an.

Top 8 - Einberufung neuer Mitglieder

Andreas Quitt, der seit Februar Mitglied ist, wird einberufen. Oliver Heuser wird seine Einberufung zugesagt.

Top 9 - Bekanntgabe der von der Vereinsliste gestrichenen Mitglieder

In der letzten Vorstandssitzung wurde beschlossen, säumige Mitglieder (zurückgezogene Einzugs-ermächtigung, nicht überwiesen, Konto nicht gedeckt...) nach erfolgter Mahnung nach §4 (3) von der Vereinsliste zu streichen. Diese wurden jedoch noch nicht erfaßt und konnten daher auch nicht verlesen werden. Es wurde sich darauf geeinigt, unbekannt verzogenen Mitgliedern ihre Streichung postalisch mitzuteilen, die Briefe aufzubewahren und beim nächsten Lebenszeichen derer, ihnen in die Hand zu drücken bzw. zuzusenden. Die gestrichenen Personen werden im Adressenregister gelöscht.

Top 10 - Festsetzung neuer Vereinsbeiträge

Mit einer Enthaltung und 13 Ja-Stimmen einigt man sich auf 60 DM im Jahr. Die Einzugsart bestimmt

der neue Kassenwart. Für neue Mitglieder fällt weiterhin eine einmalige Aufnahmegebühr von 10,- DM an. Zur Schuldentilgung soll auf Spenden zurückgegriffen werden. Daraufhin stunden Ulrich Büttner 200,- DM, Michael Beck 50,- DM und André Weckeiser 50,- DM.

Top 11 - Beratung über Öffentlichkeitsarbeit

- In Uli's Laden hängt mittlerweile ein Briefkasten mit dem Vereinslogo, in den Anmeldungen, Anfragen, Beschwerden, Artikel, usw. eingeworfen werden können.

- Ein Schaukasten soll, wenn es der Vermieter erlaubt, an der Hanauer Straße 44 in Bruchköbel-Roßdorf aufgehängt werden.

- Wegen dem übermäßigen Boom von Magic und anderen Kartenspielen wird beschlossen, daß wir uns als Verein nicht dagegen verschließen können und daher magicspielende Kids zulassen müssen. Um in der Magic-Welle nicht unterzugehen, müssen wir dieses Spiel aber nicht mit übermäßigen Veranstaltungen in dieser Richtung forcieren.

- An Projekttagen in Schulen oder an einem Abend in einem Jugendzentrum könnte auch ein Projekt „Rollenspiel“ von uns angeboten werden. Das Problem liegt aber hauptsächlich darin, daß die meisten engagierten Mitglieder berufstätig sind und vormittags keine Zeit haben bzw. keine Entlohnung für diese Tätigkeit gezahlt werden kann.

- Um die Dienstagstreffen des Vereins auch Außenstehenden bekannt zu machen, sollen kostenlose Kleinanzeigen geschaltet werden (z.B.: Hanauer Stadtzeitung)

- Für Schüler wäre es interessanter, bereits nachmittags in den Clubraum zu kommen (evtl.: ab 16⁰⁰ Uhr). Abgesehen davon, daß wir noch nicht wissen, ob der Raum zu der Zeit frei ist, stellt sich das Problem einer Aufsichtsperson.

- Mitwirkung an den Festen in Bruchköbel (Weihnachtsmarkt, Hof- und Gassenfest, Altstadtfest)

Top 12 - Beratung über zukünftige Veranstaltungen/ Aktivitäten

(teils unter Top 11 mitbearbeitet)

Das Nachtcafé soll wieder stattfinden. Hierzu ist es nötig, den Clubraum an einem Samstag oder Freitag zu buchen. Außerdem bittet Joe um Themenvorschläge. Im Sommer soll eine Neuauflage des

Erlensee-Cons oder auch Mini-Larp, diesmal in Karben, stattfinden.

Top 13 - Sonstiges

Bernd Peter und Michael Beck sind an den Vorstandssitzungen interessiert und bitten darum, jeweils eine Einladung zu erhalten.

Ende: 22.00 Uhr

Anlage:

Anwesenheitsliste (Durch einen Formfehler gibt es keine handschriftliche Anwesenheitsliste)

Es waren anwesend:

- Birgit Albert
- Mark Badock
- Ralf Bauerfeind
- Michael Beck
- Ulrich Büttner
- Ulrike Damm
- Joachim Damm
- Brigitte Hermann
- Jan Hulverscheid
- Marcus Marozsan
- Bernd Peter
- Andreas Quitt
- Martin Ruth
- André Weckeiser
- Oliver Heuser (Gast)

Erlensee, den 03.11.1995

Birgit Albert (Schriftführerin)

(Ganz nebenbei möchte ich noch anmerken, daß eine Anwesenheit von 14 Mitgliedern bei einer Gesamtmitgliederzahl von 62 Mitgliedern trotz schriftlicher Einladung und dem doch sehr glücklichen Zustand von wiedererlangten Räumen sehr, sehr traurig ist. Gerade bei einem so kleinen Verein kommt es doch auf jeden an, der dabei ist. Man fragt sich langsam, warum einige Leute Mitglied in unserem Verein sind und auch noch **Geld dafür bezahlen !!**. Mir käme das vor wie Geld zum Fenster 'rauswerfen. Aber manche habens ja ...

Euer Erster Vorsitzender.)

Die Phantastische (?) Geschichte der verlorenen Rollenspieler

An einem stürmischen Septembertag landete in der Bucht von Köbels Bruch ein nicht so großes, nicht so majestätisches, jedoch kleines und gemeines Segelschiff. Die Besatzung bestand aus Sora, einer Abenteurerin unbekannter Herkunft, der Piratin Ferun und der „Unbekannten Schönen“, der Assistentin Feruns. Unsere drei Helden - nun, vielleicht wäre „Möchtegern-Helden“ besser, denn sie möchten es so gerne - standen im Herbstwind am Strand und ließen ihre bisherige Fahrt Revue passieren. Lange brauchten sie jedoch nicht dafür, wurden sie doch aus den Gefilden des Elric von Melniboné durch einen Krieg, angezettelt von einem ruppigen Magier, vertrieben und sahen Mittel Erde bisher nur als Fata Morgana. Nun standen sie an diesem Strand auf der Suche nach den unbekanntem Wesen, „Rollenspieler“ genannt.

Einige Kontakte zu dieser Spezies gab es ja bereits, doch die einstmalige stattfindende Zusammenrottung derselben, von namhaften Biologen „Tag der Offenen Tür“ genannt, war im wahrsten Sinne ein einmaliges Erlebnis gewesen und lag nun schon soweit zurück, daß sich unseren Recken die Frage stellte, ob diese mysteriösen Wesen nicht schon längst ausgestorben seien.

Ihre Fahrt, die in der Phantasie begann, führte sie zunächst zum See der Erlen, der laut den Überlieferungen der Alten die Heimat einer ziemlich großen Herde sein sollte. Über mehrere Monate lang kehrten unsere Abenteurer zu dieser Stelle zurück, trafen jedoch nur selten und wenn überhaupt, dann nur wenige Exemplare dieser Spezies an. Meist war es unseren Helden noch nicht einmal vergönnt, jenen Rollenspieler zu sichten, der von unserem Forschungsteam „DER NACH KAMERADEN WEINENDE“ genannt wurde.

Dieses Wesen schien jedoch eine große, wenn nicht sogar die einzige Anziehungskraft für die wenigen anderen Exemplare gewesen zu sein, da in seiner Abwesenheit keiner der anderen Herdentiere sich aus ihren Verstecken wagten.

Ferun und Sora hatten danach noch ein mystisches Erlebnis. „DER NACH KAMERADEN WEI-

NENDE“ unternahm eine Wanderung auf eine Burg an den Gefilden des Neckar. In der Hoffnung, er möge sie zu anderen seiner Art führen, folgten sie ihm.

Auf der Burg jedoch angekommen fühlten sie sich wie in einem Traum, derart, daß jedes der Wesen sie nicht zu bemerken schien und, so sehr sich unsere Helden bemühten, sich keine Gelegenheit bot, mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Selbst „DER UM KAMERADEN WEINENDE“, der zuvor in einer Art Zeichensprache mit ihnen kommunizierte, wirkte distanziert. Aber da dies nicht möglich war, nicht möglich sein konnte - schließlich sehnte sich „DER UM KAMERADEN WEINENDE“ ja so sehr nach Gesellschaft - wollten Ferun und Sora lieber an eine gemeinsame Halluzination glauben. Wie der Erzähler dieser Geschichte, der zugegeben mitunter etwas ausschweift, bereits erwähnte, standen eine Abenteurerin, eine Piratin und eine mysteriöse Schöne an den Gefilden Köbels Bruch, immer noch auf der Suche nach den geheimnisvollen Wesen. Nun, wenn sie auf ihrer Reise etwas gelernt hatten, dann, daß Rollenspieler Platz und Einsamkeit brauchten, um nicht von Motorradhändlern, die Jagd auf sie machen, erlegt zu werden. So ließen sie das Dorf links liegen und begaben sich gleich an einen Ort außerhalb der Gemeindegrenzen, der laut einem Seher der neue Aufenthaltsort von „DER UM KAMERADEN WEINENDE“ und seiner Herde sein sollte. Doch so sehr sie auch immer wieder an jene Stelle zurückkehrten, nie ließ sich auch nur einer der Rollenspieler blicken.

Enttäuscht begaben sie sich Richtung Dorf. Weite Felder wechselten sich mit einem kleinen Wald ab, in dem nur die traurig schlurfenden Schritte unserer Helden zu vernehmen waren. Plötzlich spannte sich die „Unbekannte Schöne“, wie ein Hase, der vom Blick der Schlange erfaßt wurde und bedeutete Ferun und Sora, daß sie sich von unsichtbaren Wesen beobachtet fühle. Nun blickten auch die beiden Anderen hinauf in die Baumkronen, und um so länger sie schauten, um so mehr hatten sie den Eindruck von Beobachtern jenseits der Baumgipfel.

Der Schauer, der ihnen dabei über den Rücken lief, beschleunigte ihren Schritt.

Schon bald sahen sie in der Ferne das Dorf Köbels Bruch und beschlossen nach diesem Tiefschlag, zumindest in der nächsten Garküche einzukehren und sich zu stärken.

Die Taverne, in die sie einkehrten, trug den Namen „EINHORN“. Innen war sie jedoch genauso schäbig wie andere auch. Vor der schweren Eichentheke lümmelten sich finstere Gestalten, die dem Met bereits stark zugesprochen hatten, und andere nicht minder dubios aussehende Männer lagen, die Waffen fest umklammert, auf schimmeligen Strohsäcken in der Ecke. Bei einem Becher Bier und einer Schüssel Blamensir pflegten unsere Helden ihren Trübsal, als ein Schausteller mit einem Käfig die Taverne betrat. „Laßt Euch von meiner Ratte die Vergegenkunft weissagen. Nur einen Silberling“. Wie bekannt, greifen verzweifelte Menschen zu den absurdesten Mitteln, und so rief Ferun den Schausteller an ihren Tisch. „Ich kann aber keine Garantie dafür übernehmen, ob ihr mit dem, was meine Ratte sagt, auch etwas anfangen könnt. Sie ist von einem Dämon besessen, deshalb kann sie auch sprechen, aber ich habe keinerlei Einfluß darauf, was er ihr eingibt. Ihr könntet ihr jedoch ein Stichwort nennen“. Die „Unbekannte Schöne“, die bisher noch nicht einmal ihren Namen preisgab, flüsterte nur ein Wort: „Rollenspieler.“

Der Schausteller hob das Tuch vom Käfig, das bisher die Ratte vor den Augen unserer Freunde verbarg und gab den Blick auf eine scheinbar gewöhnliche Kanalratte frei. Kaum traf sie jedoch das Tageslicht, fing sie an, mit ihren roten Knopfaugen zu rollen, Dampf kam aus ihren Nüstern und sie fing an, wie wild in ihrem Käfig herumzutoben. Dann stieß sie eine Reihe unzusammenhängende Satzfragmente aus: „Die Vorstandseite... Battletackern... Nachtcafe... Tim... Schatzmeister... David... Impressum... Neuer Vereinsname... News und Messages... Spiele-Microwelle...“ Unsere Helden schauten sie verdutzt an, doch dann geschah, wie immer, wenn man glaubt, es gibt keine Steige-

rung mehr, etwas noch viel seltsameres. Die Ratte hielt in ihrem Toben inne, starrte unsere drei Recken an und deklamierte: „An einem stürmischen Septembertag landete in der Bucht von Köbels Bruch ein nicht so großes, nicht so majestätisches, jedoch kleines und gemeines Segelschiff. Die Besatzung bestand aus Sora, einer Abenteurerin...“. Schreiend stoben Ferun, Sora und die „Unbekannte Schönheit“ auseinander und stießen dabei den Käfig mit der Ratte um. Der Schausteller war erbost, und unter seinen wüsten Flüchen verließen sie die Taverne. Ohne zu verweilen, rannten sie zu-



„Die tobende Ratte“

rück zu ihren Schiff und legten ab. Dieser Vorfall und die ganzen Reinfälle zuvor machten ihnen nicht übel Lust, einfach in ihre Heimat zurückzukehren und Rollenspieler Rollenspieler sein zu lassen. Aber würde ihre Besessenheit das zulassen??? (bal)

FILMKRITIK

Blade Runner (Directors Cut),
Ridley Scott, USA 1982/1992

Als vor einigen Jahren der Film „Napoleon“ von Abel Gance von 1921 in restaurierter Fassung wieder in den Kinos zu sehen war, haben wohl die Wenigsten geahnt, daß dies eine regelrechte Mode in der Kinoindustrie hervorrufen würde, ich möchte hier nur zwei der Filme erwähnen die dank dieser Mode endlich Gerechtigkeit erfahren: „Spartakus“ und „Lawrence von Arabien“ (oder auch die „Special Edition“ von *Aliens - Die Rückkehr*).

(Man sollte bössartigerweise nicht unerwähnt lassen, was dieses Phänomen wirklich möglich gemacht hat: Verglichen mit den heutigen Produktionskosten eines Films sind die Kosten, die durch die Restauration/Neubearbeitung eines bereits vorhandenen Films entstehen, irrelevant. Der damit erzielte Gewinn ist fast Reingewinn).

Besagte Mode gab uns nun die Möglichkeit, eine neue „alte“ Version von „Blade Runner“ im Kino zu sehen (dieser Artikel wird natürlich wieder Monate (fast Jahre), die Red.) zu spät erscheinen...). Zur Erklärung: Nach Fertigstellung des Films 1981 wurden auf Druck der Produktionsfirma einige Änderungen durchgeführt:

Die erzählende Stimme Harrison Ford's aus dem off und die idyllische „Waldsequenz“, die übrigens aus dem „Abfall“ eines anderen Films stammt, wurden nachträglich eingebaut, eine kleine Szene wurde herausgeschnitten.

Die Fassung, die nun in den Kinos lief, wurde von Ridley Scott persönlich wieder in seine ursprüngliche Form gebracht.

An dieser Stelle werde ich in meiner Arroganz einfach voraussetzen, daß die „alte“ Version bekannt ist, und mich dementsprechend nur auf die neue konzentrieren.

Ich möchte soviel vorausschicken: Trotz des, zumindest auf den ersten Blick, geringen Umfangs der vorgenommenen Änderungen, ist der Film ungleich machtvoller und ausdrucksstärker geworden. Auch für diejenigen, die ihn

bereits, so wie ich, 73 mal gesehen haben (merkt man, daß das einer meiner Lieblingsfilme ist? Woher?) gewinnt er eine völlig neue Dimension.

Die offensichtlichste Änderung, das Fehlen der Erzählstimme, sorgt für ein ganz neues visuelles Erlebnis des Films, der ja wirklich mit einem Minimum an Dialogen auskommt. Die Großartigkeit der Bilder, die von Syd Mead und Ridley Scott entworfen wurden, erreicht uns nun ungehemmt. Wird die Abwesenheit der Stimme aus dem off erst als seltsam empfunden (natürlich nur, wenn man den Film schon kennt), so stellt man im Laufe des Films dann fest, wie ablenkend sie eigentlich manchmal wirkte.

(Ein Wort zur Erklärung: Die Erzähler-Stimme wurde nachträglich eingefügt, weil die Produktion der Meinung war, die Handlung des Films wäre ansonsten schwer verständlich! Ja, ja die Amerikaner).

Auch die Liquidierung des eindeutigen Happy-Ends ändert das Empfinden des Films nachträglich: Die pessimistische Vision der Zukunft, die den Film durchdringt (und eine Art visuellen Leitfaden darstellt) gewinnt so ihre Bedeutung zurück, ohne die Verwässerung durch die idyllischen Waldaufnahmen. Über die Happy-End-Geilheit des amerikanischen Publikums muß ich wohl keine Worte verlieren.

Die wohl wichtigste Ergänzung jedoch ist das Einfügen einer kurzen Szene (ein Traum von Rick Deckard), die trotz ihrer Nichtigkeit (ein paar Sekunden Länge) in der Lage ist, der Handlung und den Interpretationsmöglichkeiten des Films eine ganz neue Bedeutung zu geben. Das subtile Spiel mit der „empfundenen“ und der „realen“ Wirklichkeit, eine der wichtigsten Thematiken von Phillip K. Dick's Literatur (von dem die literarische Vorlage stammt), wird damit zu einem tragenden Element des Films, die Unmöglichkeit der Unterscheidung zwischen der Realität und ihrer Kopie wird jetzt noch wesentlich deutlicher bewußt gemacht („More human than Human“ lautet schließlich auch das Motto der Tyrell-Corporation...).

Darauf ließe sich natürlich eine philosophische Betrachtung über das Recht auf Leben aufbauen, aber dafür mangelt es hier an Platz, im übrigen haben das schon berufenere Leute gemacht, besser als ich es könnte.

Abschließend sollte nicht unerwähnt bleiben, daß Regisseur Ridley Scott soweit ging, die damaligen Änderungen seines Films während der „Restaurierungsarbeiten“ als „Vergewaltigung“ seines Werks zu bezeichnen. Einige Interviews, die in den frühen 80er Jahren gemacht wurden, lassen jedoch vermuten, daß er mit den Änderungen im Großen und Ganzen einverstanden war, aber irgendwie muß man sich ja Reklame machen.

Zusammenfassend: Erstaunlich, mit wie wenig ein bereits sehr guter Film noch wesentlich verbessert wurde. Ein interessanter Beitrag zum Thema der menschlichen Wahrnehmung übrigens, wenn man die Geringfügigkeit der Änderungen mit dem unterschiedlichen Empfinden vergleicht, das die beiden Fassungen des Films hervorrufen. Ergo: Anschauen gehen, Video kaufen.

Referenzen:

- Phillip K. Dick: „Do androids dream of electric sheep?“, als „Blade Runner“-Filmbuch bei Heyne erhältlich (glaube ich zumindest);
- Starlog Nr.184, verschiedene Interviews mit S. Meade, R. Scott, etc. (und verschiedene Nummern von 1982/83);
- „The Blade Runner Storybook“, Ballantine, kpl. Dialoge + Storyboards;
- „Lexikon des phantastischen Films“, Beitrag zu Blade Runner v. Detlef Hedderich.

(pr)

Gewandungsworkshop special :

Gaukler



In Büchern etwas über das Mittelalter zu finden ist nicht schwer. Hauptsächlich das Rittertum ist auch mit Bildern bestens dokumentiert. Doch wehe, man hat sich in den Kopf gesetzt, unbedingt eine Gauklergewandung haben zu wollen. Von meinen Bemühungen sollen nun wenigstens Gleichgesinnte profitieren. Wer seine Gewandung auch in puncto Stoffe möglichst authentisch halten will, dem sei Wildseide (keine



Angst, das hat mit der herkömmlichen Seide wenig zu tun) empfohlen. Dieser Stoff erinnert an grob gewebtes Leinen und ist in matten Naturfarben (Brombeer, Blattgrün, etc.) erhältlich. Wer es lieber knallbunt mag, ist mit Satinstoffen besser bedient. Zur Entstehungszeit dieses Artikels kosten beide Stoffarten ungefähr 10 DM/m bei 1,4 Stoffbreite.

Das Wort „Gaukler“ kommt aus dem Althochdeutschen, von „goukal“ = Zauberei. Gaukler, meist Trickkünstler und Akrobaten, zählten wie die Bärenführer, Spaßmacher, Sänger und Dichter zu dem unehrlichen Gewerbe. Sie waren zwar verpönt, dennoch lief alles Volk zusammen, wenn sie eintrafen; zeigten sie doch nicht nur ihre Künste, sondern brachten auch Nachrichten von Außerhalb. (bal)



Nachbestell-Service



Anzahl	Ausgabe	Einzelpreis	Gesamtpreis
	Die tobende Ratte 01/93	6,00 DM	
	Die tobende Ratte 02/93	6,00 DM	
	Die tobende Ratte 3+4/93	6,00 DM	
	Unicornus Nr. 5	6,00 DM	
	Porto		3,00 DM
	Summe		

Es können noch ältere Ausgaben der Vorgängerzeitung *Die tobende Ratte* bestellt werden. Wegen des hohen Aufwands für Einzelreproduktion liefern wir nur gegen **Vorkasse**. Dabei ist der Preis gegenüber dem normalen Verkaufspreis etwas höher; er gilt auch für Vereinsmitglieder des EINHORN e.V. !!

ABONNEMENT-AUFTRAG

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

Gewünschte Zahlungsweise:

Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße

Kontonummer

PLZ, Ort

Bankleitzahl

Telefon

Bankinstitut

Gegen Rechnung

Scheck liegt bei

Datum

Unterschrift

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

Datum

Unterschrift

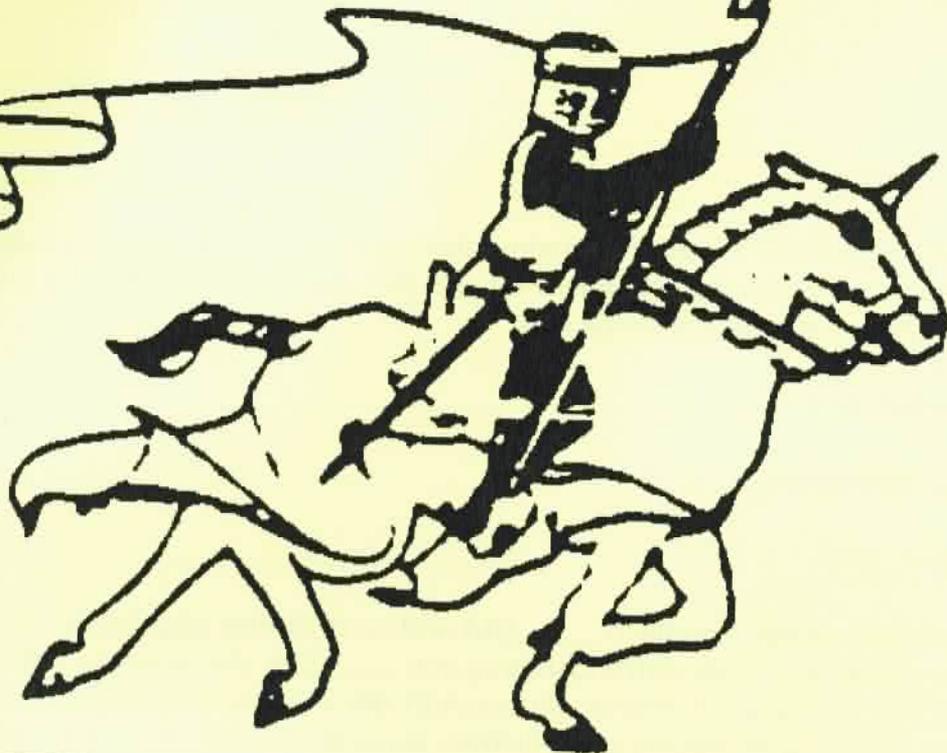
In der nächsten Ausgabe ...

Mehr Berichte über mittelalterliche Märkte und Live-Rollenspiele / CONs

Tips für einfache Gewandungsteile zum anschauen und selbermachen!

und natürlich die Fortsetzung der Geschichte *Das Band der Freundschaft*

Die nächste Ausgabe erscheint am 09.01.1996



Quellenhinweise:

Titelbild, Seite 1 - "Schreiber": Ausschnitt aus einem Metallschnitt von Giovanni und Gregorio da Gregorius, Venedig 1498,

Seitenrahmen, Seite 1 - Teil der Illustrationen zu Sebastian Brants "Narrenschiff" von Albrecht Dürer 1494,

Titellogo, Seite 1 - Heidi Koch, 1988 (© by EINHORN e.V.)

Comic, Seite 3 - "Landsknechte", Piper, 1994 (© by Piper)

Einhorn, Seite 20 - unbekannter Künstler der SCA (USA), 1995 (© by SCA, Inc.)

"Paragrafen-Last", Seite 25 - unbekannter Künstler, 1993

"Die tobende Ratte", Seite 31 - Matthias Neumann, 1993 (© by M. Neumann)

div. Gaukler, Seite 33 - Birgit Albert, 1994

Ritter mit Fahne, Seite 35 - Zeichnung aus The Crown Prints April 1994, Kingdom of Gaid, SCA (USA), 1994 (© by SCA, Inc.)

EINHORN e.V.

Verein für Simulations-, Gesellschafts- und Rollenspiel
Verein für Historie und mittelalterliches Ambiente
Hanauer Straße 44
63486 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)

Mein Mitgliedsbeitrag beträgt monatlich ____DM und wird jährlich abgebucht. Außerdem zahle ich freiwillig einen jährlichen Unterstützungsbetrag von ____DM, der jederzeit schriftlich widerrufen werden kann. 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 31.10.1995)

Für die Mitgliedschaft eines Jahres beträgt der Beitrag jährlich 60,- DM. Dies kann per Lastschrift abgebucht werden (nur bei jährlicher Zahlung!). Per Quartal wären dies 15,- DM oder 5,- DM im Monat, die auch bar beim Kassenwart eingezahlt werden können.