



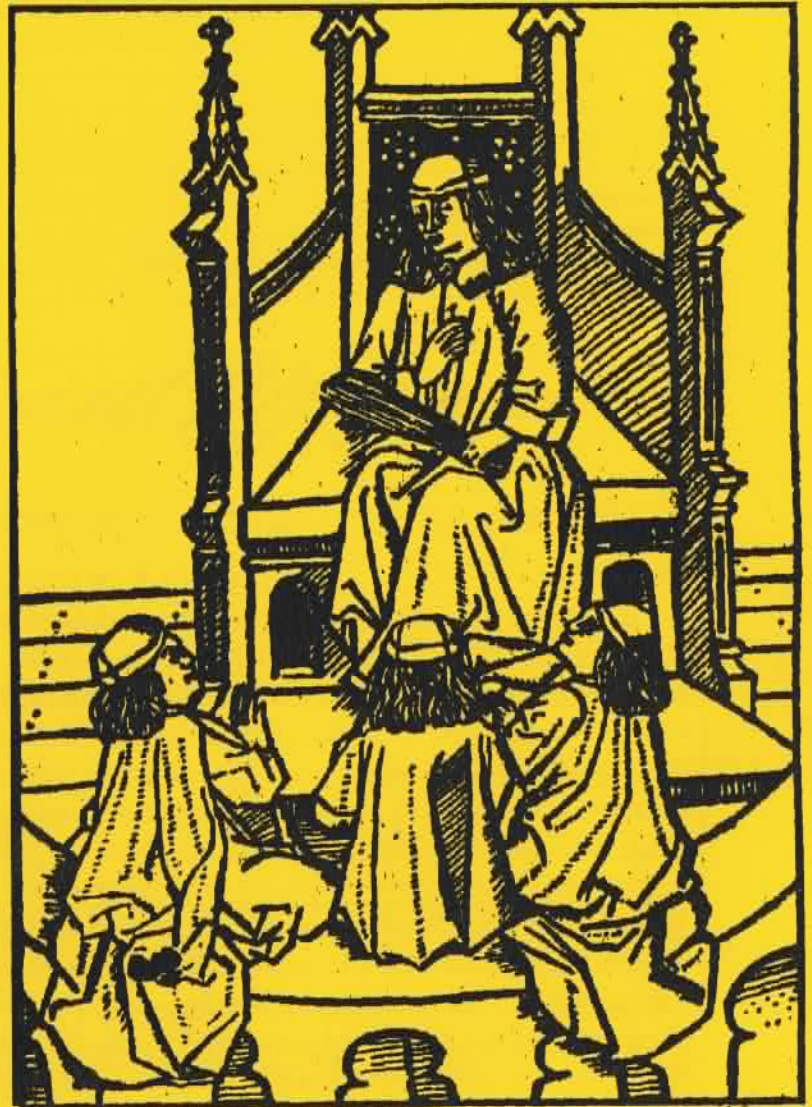
Unicornus

Ausgabe 6
Januar - März 1996
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
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 6/96 (Quartal I)

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Vorwort / Comic	3
Veranstaltungen	4
.....	5
.....	6
Kurzgeschichte: <i>Wolf</i>	7
.....	8
Private Kleinanzeigen	9
Fortsetzungsgeschichte: <i>Das Band der Freundschaft</i>	10
.....	11
.....	12
(Anzeige)	13
Termine	14
.....	15
.....	16
Die Vorstandsseite	17
Messages und News	18
Filmkritik	19
Buchtip	20
Abonnement-Auftrag	21
Nachbestell-Service	22
Vorschau auf die nächste Ausgabe / Quellennachweis	23
Anmeldeformular des EINHORN e.V.	24



In eigener Sache:

Die Redaktion ist unter folgenden Internet-Adressen erreichbar:

Redaktion - 100543.30@compuserve.com
 André Weckeiser - weckeiser@stud-mailer.uni-marburg.de
 Marcus Marozsan - 100527.1045@compuserve.com

Eine Unicornus - Homepage im World-Wide-Web (WWW) des Internets ist in Zukunft abrufbar. Weitere Informationen unter o.g. eMail-Adressen oder in der nächsten Ausgabe.

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.

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)

Diana Bambey (db)

Tim Scholz (ts)

Habakuk's Schreibstube (hs)

Joachim Damm (joe)

Layout und Satz:

André Weckeiser

Anzeigenverkauf und

verwaltung:

André Weckeiser

Druck und Gesamtherstellung:

div. Copy-Shops

Vertrieb:

EINHORN e.V.

Erscheinungsweise:

Quartalweise (1/4jährlich),
zum 1. Nachtcfé im Quartal

Redaktion:

Kantstraße 10 App.20
35039 Marburg a.d.Lahn
Tel.: 06421/164705

Preise:

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

Anzeigenpreise:

gewerblich:

halbe Seite 50 DM

ganze Seite 100 DM

privat:

kostenlos

Vorwort

Oh Streß! Oh Hektik! Weiche von mir !!! Ja, es hat mich wieder erwischt. Wir wollten die letzte Ausgabe noch unbedingt zum letzten Quartal 1995 herausbringen, so daß sie schließlich nach zwei Monaten Arbeit im Dezember erschien. Für diese Ausgabe blieb uns dann noch die unglaubliche Zeit von einem ganzen Monat. Das sind die Gründe für nun folgende Eingeständnisse:

Diese Ausgabe erscheint mit etwa zwei Wochen Verspätung. Diese Ausgabe ist dünner (8 Seiten!) als die letzte Ausgabe. Verschiedene in der letzten Ausgabe angekündigte Themen fehlen und wurden auf die nächste Ausgabe verschoben.

Trotzdem ist sie jetzt da! Die neue **Unicornus** ist jetzt doch raus, nach harter vierwöchiger Arbeit. Und damit wünschen wir allen Lesern ein frohes und ereignisreiches Jahr 1996.

Unser Trostpflaster im neuen Jahr: Wir haben für die nächste Ausgabe wieder planmäßig genug Zeit, also wird sie BESTIMMT pünktlicher und dicker erscheinen. Großes Ehrenwort.

Außerdem hat die Redaktion neuen, tatkräftigen Zuwachs bekommen: Wir begrüßen unser neues Redaktionsmitglied Sebastian, der sich wohl in der Ausgabe 7 noch selbst vorstellen wird.

Ansonsten hoffen wir, daß die neue Ausgabe gefällt und freuen uns weiterhin auf Zuschriften und Anmerkungen jeglicher Art.

Euer

André

Ach so,
*Latex*schwerter sollen wir benutzen !!



© '94 by Piper

Veranstaltungsrückblick

Winterzeit, saure-Gurken-Zeit; zumindest in Bezug auf mittelalterliche Märkte. Wenn man nicht gerade einen eigenen Stand hat, mit dem man auf einen der in der letzten Ausgabe angekündigten mittelalterlichen Weihnachtsmärkte gehen muß, bleibt man aufgrund der widrigen Straßen- und Wetterverhältnisse lieber zuhause. Das trifft auch für viele Live-Rollenspieler zu. Dies ist wohl der Grund, warum in dieser Ausgabe der Veranstaltungsrückblick sehr dünn ausfällt. Jedoch hat uns Habakuk's Schreibstube aus der Schweiz einen „Zweifachen Bericht vom Live-Abenteuer in der Schweiz, das vom 24. bis 26. November 1995 als 40. Kapitel der Tikon-Story gespielt wurde“ geschickt, für den wir uns herzlichst bedanken. Man beachte die strikte Teilung der rechten und linken Spalte beim folgenden Bericht!

Ein König im Gewand der Nacht

Was der quirlige Aris (der als deutscher Gast aus Stuttgart zum ersten Mal an einem „großen“ Spiel mit siebzig Teilnehmern war) dem berühmten Koch Tarcis vorplapperte, während er ihm beim Ausgestalten der riesigen Park-Platte - eine essbare Landschaft! - half und sich gleichzeitig sämtliche greifbaren Gemüsestücke und Käseabschnitte in den Mund stopfte:

Wie der Emir seine höchstgelegene Expliquenz verpaßte, verstehe ich immer noch nicht. Denn an diesem zweiten Abend saßen auf dem großen Podest im Saal nur der dunkelhäutige Dschinn des Emirs, der hatte so einen wunderhübschen Goldring im Ohr, den hätte ich so gerne für meinen Taschenriemen abgezeichnet, aber ich stand ja ganz hinten an der Wand, weil ich nicht weiß, was ein Dschinn alles kann und bemerkt. Und auch noch der Berater des Emirs, ein wirklicher Erzmagier mit krausligen Haaren und funkelnden Augen, der heisst J'Osui und saß gnädigst da und erklärte, daß der Emir eben zum Orakel ins Kevatal gereist ist, um dort die nötigen Antworten zu holen.

Aber ich bin ja so froh, daß ich auf dieser Residenz Sandberg auch wohnen darf, weil mich die Reisegruppe in ihrer Kutsche mitfahren ließ, da ist der lustige Gaukler Willi, der hat auch so flinke Finger und will mir nachher drei falsche Seilknoten zeigen, und der Adept Trojan, er ist so wißgierig wie ich, aber er hat eine runde blaue Kappe mit vielen Spiegelchen und wird immer ganz rot bis über die Ohren, wenn ich ihn necke, nur die kleine Lady mit dem weisen Gesicht und den weißen Haaren konnte ich zuerst gar nicht direkt ansprechen, weil mir keine gute Frage eingefallen ist, aber sie hat auch so wie ich ganz spitze Ohren und beim Einsteigen hat sie mich mit einem ganz durchbohrenden Blick angeschaut und mit ihrer schnippischen Stimme, sodaß nur ich es hörte, sagte sie: „Oh! Ein Kender. Behalt nur die Hände in Deinen eigenen Taschen, wenn Du nicht willst, daß wir Dich ausziehen.“ Ich will mir jetzt nochmals den Mund ausspülen mit diesem spritzigen Saft, den Ihr da habt, aber ich kann nichts dafür, wenn die Flasche fast leer ist, ich weiß, daß alle anderen auch davon trinken. Aber die andern von den drei Nomadenstämmen und auch der Scheich der Pir-o-Manen, sie wissen nicht, daß ich ein Kender bin, obwohl sie ganz eingebildet und stolz sind und ihre schönsten Gewänder und glitzernden Schärpen und viel Schmuck oder Talismane tragen, weil sie ganz wichtig sein wollen, aber sie denken vielleicht, daß ich auch vom Oktagon komme, aber ich habe keinen achteckigen Anhänger wie der Trojan, ich möchte wissen, warum der magisch sein soll, er brennt nur und zuckt, wenn man ihn anfaßt.

Was der aufmerksame Rackir (der sich als Schweizer Neueinsteiger ausgerechnet hatte, dieses Dreitagesspiel für 80 Franken sei das passende, um ein neues Hobby kennenzulernen) seinem geheimen Auftraggeber beim Morgenspaziergang zum Fundort der Leuchttulpen berichtete - denn der tikonische Gardehauptmann Gloopi Ben Noën war ja als Delegationsmitglied durch die Hofpflicht im Audienzsaal „angebunden“ und sowieso immer darauf bedacht, allüberall bezahlte Augen zu haben:

Wie sich ein zum Prinzenjüngling abgehalfterter König fühlt, versteh ich sehr wohl. Die Zwangslage, daß einem keiner und niemand die Wahrheit glauben will, daß man sich ob der Beleidigungen der eigenen geschätzten Landsleute vorerst leise zurückzieht, wird doch - so erhoffe ich - kein Hindernis dafür sein, daß die fähigen Magier aus Tikon weiterhin versuchen, den armen Chlodwig seinen unfreiwilligen Dreissig-Jahre-Rückwärtssprung vergessen zu lassen.

Nun wohl, mein Aga, Ihr habt wohlgetan, mir anzuempfehlen, daß ich mich beim Kastellan der Residenz als Soldwächter bewerbe. Allein wegen der mannigfaltigen Aufträge und der Aufsicht in den Räumen konnte ich viel Wichtiges mithören. Schon am Freitag zur Mittagsstunde traf ich den Veranstalter der Audienz und Herrn Argon vom Fluß unten im Dorf in einer Taverne. Auch andere warteten da. Die Herren prüften unsere Geschichte, bevor sie uns in Dienst nahmen. Mich schickten sie dann zu zwei Händlern, damit ich noch Dinge für meine Ausrüstung besorge.

Noch vor der Dunkelheit sollten wir auf dem selben Weg wie die Gesandtschaften zum Sandberg hinaufsteigen und die Augen offen halten. Als erstes entdeckte ich ein turmhohes Augenbild, das wie eine Erscheinung hinter Bäumen waberte. Ein rotgekleideter Magier bestreute in Sichtweite ein Feuerchen. Er versuchte mich als Schutzkrieger anzuwerben.

Doch wir eilten weiter.

Auf der sumpfigen Wiese nahe bei der Residenz hatte sich ein Stamm von reisenden Handwerkern in zwei Zelten eingerichtet. Auch sie erheischten Seltsames: Daß ich und meine Kameraden etliche Silberscheiben mit vier Spitzen als Geschenke oder Arbeitsproben der „Wiesel“ zu den Gästen des Emirs bringen sollten. Mit Mühe lehnten wir ab.

Im Gebäude wurden wir vom bemitleidenswerten Stellvertreter - er muß unerklärterweise ohne Arme auskommen - begrüßt, eingekleidet und eingeteilt. Bevor noch der Wachdienst eintönig werden konnte, begann die Reihe der Ereignisse, wovon ich Euch das Entscheidende kurz sagen will:

Es hat zwei ganz große Schlafsäle, im westlichen haben sich die Grün-Schwarzen breitgemacht, sie suchen nach ihrem König, aber ich kann nichts mit ihnen anfangen, obwohl manche außer ihren Schwertern im Vorraum auch ganz handliche Dolche bei sich haben, aber ihr Schreiber ist etwa so alt wie ich, darum habe ich mich am Nachmittag zu ihm gesetzt und ihm alle Geschichten erzählt und das Bier aus seinem Land schmeckt mir auch gut, aber ich bin ziemlich neidisch, weil er so fein schreiben kann mit vielfarbiger Tinte, sicher lerne ich das auch ganz schnell beim anderen Schreiber aus der Stadt Tikon, weil ich jetzt auch etwa sechs Federn und zwei Halter habe. Im andern Schlafsaal hat mir der armlose Kastellan ein Bett ganz hinten zugewiesen, wo die Sonne zuerst hineinscheint, aber seit viele untote Wächter in der letzten Nacht die Residenz angegriffen haben, müssen die Läden geschlossen bleiben. Darum habe ich mich nach dem Pastetenessen im Dunkeln auf mein Bett gesetzt, um mein Zeug auszubreiten und dann auf meine zwei ledrigen und auf die neue bestickte Tasche zu verteilen, ich habe nun viele Dinge, die mir passen und die ich sicher einmal brauchen oder tauschen kann.

Aber dann hat mich der Rotbärtige gerufen, er ist einer von den Vertrauten und Wächtern des Scheichs und wollte wissen, ob ich den Dschinn weggelockt habe zu den durchscheinenden Riesenblumen, aus denen die Magier jenen Trank bereiteten, aber die duften überhaupt gar nicht, dann hat er mich weggelockt mit der Bemerkung, im Keller sei nun das Dampfbad bereit, in glóbo das ist eine Wucht, im ganzen Nebel sieht man kaum die Hand vor der Nase und alle Schwitzenden haben ihre Kleider im offenen Kachelraum hingehängt. Auf dem Rückweg durch den Kellergang bin ich den vielen Glühpunkten gefolgt und habe genau beobachtet, wie sie den schwerstkranken Kalifen, also zuerst dachte ich: Warum will der gefoltert und bekleckert werden, doch es waren ja die Stufen der Heilung, und auch wenn die Krankheit weggeht, spürt man das. Darum habe ich fast die Erscheinung des richtigen Königs Bogumil verpaßt, der stand plötzlich in der Verandatür mit einer Nachtkerze und mit dröhnender Stimme, er habe sich zur Ruhe begeben in seinem eigenen Palast, und un-verhofft ein Schwirren vor den Augen, beklagte er sich, und wo er nun sei. Sogleich ließ er sich Kleider bringen und setzte sich auf den Platz des Emirs und fing an, alle zu befragen, aber ich blieb in der Nähe der Tafel, wo der Scheich und seine Wächter ganz abgelenkt waren, und dieser Kerzenhalter ist ganz ein schönes Andenken für mich an einen echten König.

Darum bin ich nun bei Euch in der Küche zum Helfen, weil ich Hunger habe, aber ich will auch gerne den zusammenklappbaren Kochlöffel suchen, obwohl Ihr ihn ja nie und nimmer verwenden müßt, weil Eure Speisen so schmacklig gewürzt sind, daß man sie nicht vorher probieren muß ...

In der ersten Nacht war nicht einmal der Hausherr, Scheich El Jemal, anwesend. Aus Sicherheitsgründen. Denn nur der emirliche Berater J'Osui al Môdreddh wagte es, Vermutungen über eine Spiegelwelt durch magische Versuche zu erproben.

Lange dauerte es, bis genügend Freiwillige gefunden waren. Den großen Streit über die Unwägbarkeiten habt Ihr sicher gehört, während Ihr Euch mit Eurer frisch Angetrauten in der Halle verlustiertet. Ich wünsch Euch, oh Aga, zum wiederholten Male eine leicht zu ertragende Geflüterwochenzeit. Daß Ihr bei dieser blonden Wundermaid so schnell eingeschnappt seid, wird Euch viele Neider bescheren. Habt Ihr bemerkt, wie die Dame Sushi vom Haus der Lustwolke ihre ehemalige Dienerin immer noch im Auge behält? ... bene, ich bleibe sachlich. Im Dachgeschoß mußte ich die Freiwilligen bewachen, während mit eigens gefertigten Spiegeln mittels gefahrvollem Ritual ihre Doppelgänger aus der Spiegelwelt gelockt wurden. Jene zwang man, vom „bösen Ort“ alle leuchtenden Blumen zu holen. Dadurch wurde der Beweis für ihre gegensätzlichen Fähigkeiten erlangt, denn nur sie konnten gegen die untoten Wächter der Blumen bestehen. Ich bestaune die Forschheit, mit welcher man den „Mirrori“ einen Tee aus ebenjenen Blüten vorsetzte, mit der Behauptung, solcher Trank erst würde ihnen das Leben in unserer Welt Arunia möglich machen. In Wahrheit nahm er ihnen die Unverwundbarkeit. Darauf erhielten wir den Befehl, alle Spiegelwesen unschädlich zu machen. Das Wagnis einer Gegenüberstellung mit den echten Gegenpersonen wollten die Magier nicht eingehen.

Leider entwischten uns ein paar.

Das war der eine Grund für den Jagdausflug am nächsten Tag. Wir sollten sie einfangen, bevor sie zu jenem unheimlichen dunklen Aryn stoßen konnten, von dessen Hilferufen einige Elfen schon bei ihrer Ankunft erzählt hatten. Doch von Aryn hatte der Herold Habakuk Unangenehmes zu berichten, daß ihn eigene Erfahrungen in der Baronie Tôs vermuten ließen, jener stamme als Gottpriester oder Magier aus der Spiegelwelt Arynua.

Der andere Grund waren die unangenehmen Waffentragenden der Großdelegation aus Cer-Telurien. Diese wollten trotz Nebels dem anreisenden Chlodwig entgegenziehen. Und wir sollten auch auf sie ein wachsames Auge haben.

Nun wohl, wie Ihr wißt, sind alle ohne Verluste in Erwartung der Großen Audienz auf den Sandberg zurückgekehrt. Nur Emir Gunbar nicht. Er scheint beim sicheren Orakel verbleiben zu wollen, bis wir hier alle Schwierigkeiten beseitigt haben.

Obwohl durch das Auftauchen der Mirrori ein wahrer Beweis vorliegt, wollen die Gesandten aus Cer-Tellur nicht eingestehen, daß auch sie im Sommer von einem Doppelgänger unseres Herolds gefoppt wurden, der angeblich die wichtigen Salzverträge für nichtig erklärt hatte. Ihr unbelehrbarer Oberst Thorfinn wollte auch weitere Beweise nicht sehen, daß nämlich viele um Tikon - und auch ErzMagus J'Osui sowie der Vezier im umgekehrten Sinne - Opfer von unheimlichen Zeitsprüngen waren. Sogar der höchstgestellten Person als weiterem Opfer, ihrem eigenen König nämlich, verweigerten sie stur und standhaft die Anerkennung.

Gerade rechtzeitig noch, dank den anwesenden Fähigen von

(Fortsetzung auf Seite 18)

Das Glossar

zum Artikel über das Live-Abenteuer, Kap.40 von Seite 4/5

DAFTAR ist der Begriff für eine Reihe von Erläuterungen zu ausserdudischen Begriffen:

Kender ist eine Rasse, die erstmals für die Welt Krynn (Drachenlanze® von AD&D®) beschrieben wurde: klein und kräftig, spitze Ohren, sonnengebräunte Haut, lange dunkle oder kupferrote bis orangerote Haare, mit Federn, Bändern zu Pferdeschwanz oder Zöpfen geflochten. Sie äußern Gefühle überaus intensiv von ausgelassener Fröhlichkeit über vulgäre Frechheit und Zorn bis zu zerfließender Traurigkeit, was sehr ansteckend sein kann. Sie haben eine ausdrucksstarke Stimme, sprechen schnell und viel.

Kender sind völlig furchtlos, unstillbar neugierig, unstoppar aktiv und unabhängig, und greifen sich alles, was nicht festgenagelt ist. Und sie haben das Talent, ein Gegenüber nur mit Worten zur rasenden Weißglut zu treiben.

Wer einem Kender auf der Walz begegnet, jedoch Abneigung hegt gegen allzu neugierige Freundemacherei, Schwatzhaftigkeit und die Gewohnheit, alles irgendwie Interessante einfach einzustecken, hat ein Problem, dem er sich am besten rückwärtsflüchtend entzieht. Denn Kender lassen vor allem, wenn ihnen irgendwer Befehle erteilen will ...

Emir Gunbar Tswö ist der gewählte Scheich der Scheichs aller Nomadenstämme in und um Tikon; im Geographieraum Schweiz gibt es aber auch noch die Elfenstadt El-Bas, die freie Oasenstadt Wexxel, die Baronie Tös, die Weiden der Wandler von Mür, die Rollenden Hügel im Jura, usw.

König Bogumil XIII. ist der Herrscher in Draconia, nördlich des Rheins; vor drei Jahren residierte er auf der Starkenburg.

König Chlodwig der Blonde ist der Monarch Cer-Teluriens, was dem Einflußgebiet des Kochers rund um Schwäbisch Hall entspricht.

König Raban von Allerland wird nicht erwähnt, obwohl ihn der Emir zwecks Mitteilung der Erkenntnisse über die Spiegelwelt Arynua ebenfalls eingeladen gehabt hätte ...

Die **Residenz Sandberg** westlich von Aarau ist Wohnsitz des Scheichs El Jemal der Pir-o-Manen und jeweils für drei Monate Station des umherziehenden Emirs.

Oktagon ist die nach eigenem Gusto einwirkende Magische Akademie, unergründbar und unerreichbar für Außenstehende, aber in acht spezifischen Häusern an Auserwählte Wissen vermittelnd durch die Vorsteherin Lady Pandora und eine Reihe hochkarätiger Lehrmeister.

Das **Kevatal** liegt drei Wegstunden westlich vom Sandberg; hier wurde vor kurzem ein Orakel eingerichtet, hauptsächlich bestehend aus einem vom Himmel gefallenen Puzzlefakt (=Gegenstand eines Spiels im Mai 95).

Der **Kalif Prinz Nathanaël** ist rechtmässiger Regent Tikons, kehrte aber genau jetzt nach einjähriger Abwesenheit auf der Suche nach den Drachenrittern ohne Erfolg und in sehr desolatem Zustand zurück.

Dschinns können beliebige Personen überaus geschwind durch die Lüfte tragen.

Der **Rote Magus** ist Ghilan al Taëbris, der wegen angeblicher Übeltaten (zuletzt die absolut unerwünschte Wiedererweckung des Wolfs vom Dysterthor!) auf massiven Druck des Zirkels all seiner Magie entsagen mußte, was noch später in der Nacht noch tiefer im Keller stattfand.

Der **Stamm der Wiesel** (gehören die zu den Klept-o-Manen?) und die Händler und Handwerker vom Hain Elron aus der unabhängigen Augsburger Region sind überall da anzutreffen, wo ihr vorzüglicher Met Absatz findet.

Die **Macht**, mit Ketten von gleissenden Vierzacksternen außer gestohlener Materie auch noch die **Zeit zu manipulieren**, haben eigentlich (wenn man es recht überlegt) nur die Dämonischen aus der AnderWelt (= Thema unserer Kapitel 33 - 40).

Im vorliegenden doppelten Bericht (Seite 4 und 5, die Red.) steht nichts über Regeln, Organisation, Spielleitung und die vielen Dinge, die nicht ganz wunschgemäß klappen (Wünsche der Planer oder der Spieler). Solches bewegt sich in der zweiten Reihe, denn wie der Text gewißlich zeigt, ist bereits die Geschichte mit allen Wendungen und Personen komplex und verwirrt genug.

Einer guten Gewohnheit folgend melden die Teilnehmenden ihre Kritik anschließend als Feedback den Zuständigen - und das wird auch gewissenhaft berücksichtigt. Damit das Folgespiel wieder um ein Quentchen besser wird!

Wenn Ihr als Leser aus all diesem erseht, daß im tikonischen Bereich Hunderte von Facetten und geschriebenen Zeilen zur Erhellung existieren und daß es unser größtes Vergnügen ist, viele kleine und gutgespielte Sequenzen zu erleben, daß wir dazwischen Geselligkeit und Kontakte pflegen und uns jedes neue Gesicht willkommen ist - dann seid Ihr richtig.

Weitere Informationen über die Live-Abenteuer im Emirat Tikon oder Bezugsquelle der LARP-Zeitschrift Leif's H.O.R.N. unter:

Habakuk's Schreibstube

BRUHINs

Hauptstraße 9

CH-9053 Teufen

Tel.: 0041-71-331211

Wolf

Der Mond, seine Macht ist unvorstellbar. Jeden Tag bewegt er Tonnen von Wasser. Heute ist Vollmond, und ich bereite mich auf eine bewegte Nacht vor. Es war ein schöner Abend, verdammt kalt aber klar. Kein Lüftchen regte sich, das machte die Kälte einigermaßen annehmbar.

Einmal im Monat fahre ich aufs Land, das macht den Vollmond für mich etwas erträglicher. Ich übernachtete dann bei meiner Großmutter, sie hat eine kleine Holzhütte im Garten und dort habe ich mich häuslich eingerichtet. Es ist zwar im Winter etwas kalt aber es läßt sich aushalten, ich bin sowieso die meiste Zeit unterwegs. Draußen wird es dunkel, jetzt ist es bald so weit.

Ich hatte mich heute Morgen rasiert, jetzt könnte ich Zöpfe in meinen Bart flechten. Meine Haut juckt wie die Hölle, vorsichtig scheuere ich mit meinen viel zu langen Fingernägeln über meinen Körper, aber ich weiß, daß es bald vorbei sein wird und versuche, mich zu beherrschen.

Als es mir das erste Mal passierte, hätte ich mich beinahe blutig gekratzt, wenn ich nicht meine Klamotten angehabt hätte, dafür konnte ich meine Klamotten dann auch wegschmeißen. Seitdem ziehe ich mich immer rechtzeitig aus und versuche mich auf irgend etwas zu konzentrieren, um dem Juckreiz zu widerstehen.

Beim ersten Mal war ich auch nicht bei meiner Großmutter und ich denke, ich kann von Glück sagen, daß meine Eltern nicht zu Hause waren. So hatte ich ihnen nur zu erklären, wieso mein Zimmer so verwüstet war, und das hatte mich schon einige Anstrengung gekostet. Ich glaube, ich wäre ansonsten schon in irgend einem Versuchslabor gelandet, aber daran möchte ich lieber nicht denken.

Aus jeder meiner Poren sprießen Haare, der Mond zieht mein zweites Ich aus mir heraus, so wie er das Wasser der Ozeane anzieht und es so zu Ebbe und Flut kommen läßt. Mein Körper ist jetzt völlig behaart, ich habe mich vollständig verändert. Lautlos wie ein Schatten verschwinde ich durch einen Spalt in der Tür, dann drücke ich sie mit der Nase zu, damit es bei meiner Rückkehr drinnen nicht kälter ist als draußen. Es ist mittlerweile stockdunkel geworden, der Mond verbirgt sich hinter einer Wolke, die Sterne sind nur schwach zu erkennen. Aber ich finde mich gut zurecht, zum einen kann ich alles sehen in einer Unzahl von Graustufen, und zum anderen ist meine Nase zu einer Art drittem Auge geworden.

Vor mir rieche ich Mensch, eine Mischung aus Schweiß, Benzin, Deodorant und einer Vielzahl von Nebengerüchen. Hinter mir rieche ich den Duft des Waldes, Harz, Erde, Rehe. Mit einem elegantem Satz springe ich über die Hecke, die den Garten von den dahinter liegenden Feldern trennt. Vorsichtig sehe ich mich nach allen Seiten um, unsere Nachbarin muß mich einmal gesehen haben, denn sie erzählte etwas von einem streunenden Hund, der bei uns im Garten gewesen sei.

In meine Nase steigt der Geruch von Kaninchenmist, die kleinen Hüpfen haben sich direkt am Waldrand eingenistet, ich kann mir nicht helfen, aber es läßt mir das Wasser im Mund zusammenlaufen. Mit gesenktem Haupt trabe ich über die Felder in Richtung Wald, von dort hat man einen besseren Überblick über die Felder und außerdem kann ich mich dort besser verstecken. Im Wald ist es ganz ruhig, nur vereinzelt höre ich ein Auto auf der nahen Landstraße vorbeirauschen.

Ich liege schon fast eine Stunde hier und gebe keinen Laut von mir. Direkt vor mir raschelt etwas, ich rieche Maus, aber die Mühe ist mir ein solch kleiner Happen nicht wert. Ich warte lieber noch ein wenig und gönne mir dann etwas richtiges.

Über mir in den Zweigen sitzt ein Uhu, wir kennen uns schon seit einigen Jahren, und einmal im Monat spielen wir das Spiel: Wer bekommt das erste Kaninchen. Am Anfang schnappte er mir die Beute immer vor der Nase weg und ich war reichlich sauer, denn wenn die Langohren erst einmal gewarnt sind, bieten sie einem kaum noch eine Gelegenheit, an sie heranzukommen. Aber mittlerweile ist es mehr zu einem Glücksspiel geworden, man darf nicht zu lange warten, sonst hat der Gegner einen Vorsprung, aber man darf auch nicht zu früh losschlagen, damit man die Mümmeler nicht verscheucht.

Da regt sich etwas, zwei Rammeler strecken die Köpfe aus dem Boden, schnuppernd sehen sie sich um, dann schwärmen sie aus. Über mir raschelt es, mein Freund ist wohl auch aufmerksam geworden, aber ich bin nicht der einzige, der das Geräusch gehört hat. Drei von den Nagern haben sofort ihre Ohren

gespitzt und schauen Richtung Wald. Ich halte die Luft an, aus Angst sie könnten meinen in der Luft gefrierenden Atem sehen, über mir ist es auch wieder mucksmäuschenstill. Langsam beruhigen sich die Angsthasen wieder und fressen unbesorgt weiter. Es sind jetzt fast zwanzig Karnickel auf der Wiese, die Chance, daß der Flattermann und ich beide eins kriegen, ist gut. Eben ist der Mond im Begriff, hinter einer Wolke zu verschwinden, jetzt ist es an der Zeit zuzuschlagen.

Ohne es zu sehen, spüre ich, wie der Raubvogel über mir seine Schwingen ausbreitet, wir starten fast synchron. Wie ein Geschloß schnelle ich aus meinem Versteck vor, die Wildkaninchen sind für eine Sekunde starr vor Schreck. Diese Sekunde reicht aus, zwischen die Langohren und ihre nächsten Schlupflöcher zu kommen. Direkt vor mir rennen zwei schöne Stücke Fleisch, ich habe ihren Geschmack schon auf der Zunge, da trennen sich die Mistviecher und ich bin für den Bruchteil einer Sekunde verwirrt, welchem ich nun nachrennen soll. Da kommt mir der Uhu zu Hilfe, wie ein Amboß stürzt er sich aus der Luft auf den Braten rechts von mir, also bleibt mir nur noch der linke. Nach drei Sätzen hab ich ihn eingeholt, gierig schnappen meine Fänge nach seinen Hinterläufen. Deutlich höre ich, wie die Knochen zwischen meinen Zähnen zersplittern, aber das Vieh reißt sich wieder los und rennt weiter, als sei nichts gewesen, wie eine Marionette, die nicht aus eigener Kraft läuft, sondern nur von irgendwelchen Fäden gezogen wird. Aber das Karnickel zieht etwas nach rechts, ganz so harmlos war mein Biß wohl doch nicht.

Ich schlage einen Haken nach rechts und erwische meine Beute voll von der Seite. Wie ein Fangeisen schnellen meine Kiefer über dem Genick meines Fanges zusammen und trennen ihm fast den Kopf ab. Ein gewagtes Bremsmanöver bringt mich fast zu Fall. Der Mümmelmann fängt wild an zu zucken, doch nach einer Weile rührt er sich nicht mehr. Das heiße Blut, das mir in den Rachen rinnt, macht mich wild, wie wahnsinnig zerfetze ich den Kadaver, zwischendurch die besten Fleischstücke herunterschlingend. Langsam beruhige ich mich. Ein paar Meter weiter scheint der Uhu nun auch mit seinem Nachtmahl fertig zu sein. Er breitet seine Schwingen aus und mir ist so, als zwinkere er mir mit seinen im Mondlicht leuchtenden Augen zu. Dann hebt er ab und verschwindet in der Dunkelheit.

Fast lautlos tragen mich meine Flügel durch die Nacht, der Mond berührt schon den Horizont, ich muß mich beeilen. Unter mir glitzert die von Rauhreif überdeckte Wiese wie ein Meer von Diamanten. Ich wünschte ich hätte etwas mehr Zeit, dann würde ich versuchen, dem Wolf zu folgen. Er weiß wahrscheinlich nicht, daß uns das gleiche Schicksal verbindet, aber ich finde ihn süß.

Er scheint nicht aus unserem Dorf zu sein, sonst hätte ich ihn bestimmt schon entdeckt. Und er mich vielleicht auch. Einmal im Monat taucht er auf und wenn wir uns auch nicht verständigen können, so jagen wir doch wenigstens gemeinsam. Meine Federn fangen an auszufallen, aber ich kann unser Haus schon sehen.

Ich lande auf dem Dachboden, als der Mond hinter den Hügeln verschwindet. Jetzt bin ich auch meine Flugfedern los. Ich wachse wieder zu meiner normalen Größe und in mir steigt dieses Ekelgefühl auf. Ich kann mich an die letzten Stunden genau erinnern. Ich habe rohes, blutiges Kaninchenfleisch gegessen. Aber ich erinnere mich auch an den süßen Wolf, vielleicht treffe ich ihn heute Abend in der Disco. Es ist Samstag und er wird sicher nicht gleich wieder nach Hause fahren. Ansonsten sehe ich ihn wohl erst beim nächsten Vollmond wieder. (ts)



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:
weckeiser@stud-mailer.uni-marburg.de

Lite-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 Polsterpfeile.
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

Nach über zwei Jahren wird nun diese Kurzgeschichte fortgesetzt. Für alle Leser, die erst mit dieser Ausgabe beginnen, sei angemerkt, daß der Beginn dieser Geschichte erstmalig in den Ausgaben 1, 2 und 3+4 des Jahres 1993 der Vorgängerzeitschrift *Die tobende Ratte* sowie im *Unicornus* Nr.5 veröffentlicht wurde.

Die rauhe Welt

Limitir, Stadt des Handels, Stadt des Reichtums, Stadt der Welt
 Limitir, Stadt des Verbrechens, Stadt der Armut, Stadt der Welt
 Keine Stadt ist prächtiger, kultivierter, mächtiger, verehrter als Du!
 Keine Stadt ist elender, gefährlicher, mächtiger, verachteter als Du!
 Oh Limitir, du einzigartige Stadt, keine ist vielfältiger als Du!

In Limitir

Der Torwächter hockte verschlafen auf seinem Posten vor den Stadttoren und sehnte die Wachablösung herbei. Es war naß und kalt. Den ganzen Tag regnete es schon. Und gerade heute war er zum Wachdienst eingeteilt worden. Seine Nase troff vor sich hin, während er zitternd wartete. In Gedanken stellte sich der Torwächter vor, wie er zu Hause vor dem warmen Kamin saß, und sein Weib versorgte ihn mit künstlichen Speisen.

Haaatschiil! Ein gewaltiger Nieser explodierte in der Nacht. Fluchend wischte sich der Torwächter die Nase ab und kroch noch tiefer in die Ecke zwischen Außenmauer und Torflügel. Da vernahm er aus der Ferne das Platschen von Füßen in Wasser. Jemand näherte sich. Das Platschen wurde stetig lauter, und jetzt glaubte der Torwächter auch Konturen von mindestens zwei Personen erkennen zu können. Ja, es waren zwei!

Schnell sprang er auf und nahm Haltung an. Er griff hastig nach seiner Hellebarde, die er ans Tor gelehnt hatte. So erwartete er die zwei Fremden.

Mit unsicheren Schritten kämpften sich die zwei Gestalten durch den niederprasselnden Regen.

Mit gemischten Gefühlen verfolgte der Wächter ihren erschöpften Marsch. Wer will schon um diese Zeit und dann noch bei solchem Wetter Limitir bereisen. Dies waren gewiß keine normalen Reisenden. Vielleicht Mörder, die ein Opfer suchten oder Kundschafter einer feindlichen Armee! Sollte heute der Krieg beginnen, vor dem die Seher und Gelehrten der Stadt andauernd gewarnt hatten?

Der Torwächter verlor etwas von seiner strammen Haltung. Er packte seine Hellebarde fester und versuchte erfolglos zu erspähen, ob die nahenden Personen irgendwelche Waffen mit sich führten. In Gedanken verfluchte er noch einmal diejenigen, die ihn für jetzt zum Wachdienst eingeteilt hatten, dann standen die beiden Gestalten vor ihm.

„Halt! Wer da?“, brüllte der Wächter übermäßig laut. Zum einen wollte er sich damit Mut machen, zum anderen hoffte er insgeheim, daß ihn jemand von den anderen Posten gehört hatte und ihm Beistand geben würde. Erschreckt wegen

dieses Tonfalls zuckten die zwei Gestalten zusammen. Sie zitterten und hielten die Arme fest um den Rumpf geschlungen. Wasser lief in kleinen Bächen ihre Körper hinunter. Sie waren total durchnäßt.

„Wiir siind zzzweei Reiesende und eeerbitten Eeinlaß“, bibberte die größere von den beiden Gestalten mit einer tiefen Männerstimme. Sahen so Mörder aus? Ein jämmerliches Bild gaben die zwei ab. Der Torwächter wurde zuversichtlich, daß es sich hier wirklich um harmlose Reisende handelte und nicht um ...

Er verdrängte diese Gedanken schnell. Schließlich wollte der Wächter sich nicht unnötigerweise in Panik denken.

„Die Tore sind seit Sonnenuntergang geschlossen; kommt Morgen wieder!“ hörte sich der Wächter sagen. Das war der Routinesatz, den er benutzte, um jemanden abzuwimmeln, der zu spät Limitir erreichte.

Zuerst drehten sich die zwei bemitleidenswerten Wesen um und schlurften schweigend davon. Doch dann hielten sie inne, machten erneut kehrt und traten wieder vor den Wächter.

„Uuund wenn ssiiee eine Ausnaahme machen wüüürden?“ Der Wächter schnaufte zornig und bedachte seine Gegenüber mit erbosten Blicken.

„Da könnte ja jeder kommen.“ zeterte er, wobei er zur Einschüchterung seine Hellebarde ein wenig herum schwenkte.

„Packt euch!“

Wieder zuckten die beiden zusammen. Es herrschte unschlüssiges Schweigen. Dann rang sich die kleinere Gestalt zu einer Frage durch.

„Uuund wennn wir fffür das Betreeten deer Ssstadt bezaahlen wüüürden?“ Was jetzt kam, war ebenfalls reine Routine und ließ den Wächter innerlich frohlocken.

Nach einigem hin und her hatte man sich geeinigt. Mit einem hinterhältigen Lächeln ließ der Torwächter die Reisenden passieren. Danach lehnte er sich zufrieden ans Stadttor und wartete fröhlich auf seine Ablösung.

War das nicht eine herrliche Nacht?

Olf und Hohk eilten durch den Regen und suchten verzweifelt eine trockene Unterkunft. Sie froren und fühlten sich, als wären sie tagelang in Eiswasser geschwommen. So kalt und naß war es.

Häuserfassaden huschten an ihnen vorbei, doch überall waren die Zimmer dunkel. Es schien den beiden eine Ewigkeit zu dauern, als sie in der Ferne einen Lichtschein ausmachten. Sie spornten sich gegenseitig an und aktivierten die letzten Reserven ihrer erschöpften Körper, um so schnell wie möglich das Licht zu erreichen.

Zu beider Bedauern stellte sich der Ort des Lichtscheins nur als eine Art Wachhaus heraus, in dem zwei Gardisten saßen und sich mit Würfeln die Zeit vertrieben. Hinter dem Wachhaus erstreckte sich eine breite Holzbrücke über einen reißenden Fluß. Auf der anderen Seite des Flusses waren viele Lichter zu erkennen.

Hohk und Olf wechselten einen kurzen Blick. Dann rannten sie los, über die Brücke, auf die Lichter zu.

Wie auf der einen, so stand auch auf der anderen Seite der Brücke ein Wachhaus, aus dem aber Gelächter tönte. Als Hohk und Olf das Haus passierten, erstarb das Gelächter und eine der Wachen öffnete die Tür nach draußen.

„He, ihr,“ rief der Wachposten hinter den beiden Freunden her, „kommt sofort zurück!“

Doch der stark niederprasselnde Regen, die peitschenden Sturmböen, das eigene Atmen und das laute Pochen des Herzens übertönten die gerufenen Worte, und Olf und Hohk eilten weiter, den Lichtern entgegen.

Ein fauliger und nach Urin und Kot stinkender Geruch trieb den beiden in die Nase. Und je weiter sie sich von der Brücke entfernten, um so schlimmer wurde der Gestank. Hohk rümpfte angewidert die Nase und Olf tat es ihm gleich. Doch schwiegen sie und rannten weiter.

Blitze zuckten vom Himmel, gefolgt von krachenden Donnerschlägen. Der Wind wurde stärker und trieb Hohk und Olf vor sich her.

Fast gleichzeitig entdeckten sie beide vor sich ein größeres Haus, in welchem Licht brannte und Gelächter ertönte. Hohk fiel in einen leichten Trab, dem sich Olf gerne anschloß. Sie atmeten schwer und sehnten sich nach einem warmen weichen Bett.

Aus dem hell erleuchteten Haus trieben wohlige Gerüche nach draußen. Es roch nach gebratenem Huhn und saftigem Rindfleisch. Olf lief das Wasser im Mund zusammen, deshalb nahm er die letzten Meter mit einem kurzem Spurt. Hohk folgte dicht auf.

Olf öffnete die hölzerne Schwingtür und trat ein. Hohk schob sich hinterher. Ein Schwall von warmer, verbrauchter Luft überrollte die zwei pitschnassen Männer. Gebannt schauten sie auf die Szenerie, die sich ihnen bot.

Dies mußte der Innenraum einer Spelunke sein. An runden Eichentischen kauerten oder saßen Menschen, redeten, lachten, sangen, aßen, tranken. Sie alle machten einen geselligen Eindruck und ließen sich durch das plötzliche Auftauchen von Hohk und Olf nicht in ihrem Tun stören.

Eine lange Theke zog sich gegenüber des Eingangs von Wand zu Wand. Dahinter war ein äußerst fetter Wirt damit beschäftigt, Met und Wein nachzufüllen und Gläser zu reinigen. Rechts vom Eingang brutzelte über einem großen Feuer ein Schwein, das langsam an einem Spieß gedreht wurde. Links des Eingangs schließlich war der Raum dunkel gehalten. Dicke Vorhänge verdeckten den Blick auf mehr.

Ohne es recht gemerkt zu haben, hatte sich Hohk an das warme Feuer gehockt und ließ sich langsam trocknen. Er drehte sich nach Olf um, konnte ihn aber nicht entdecken. Hohk wollte schon aufspringen, als sich eine Person von der Theke löste und grinsend auf ihn zuschritt.

„Hier trink!“ forderte Olf seinen Freund auf und hielt ihm einen dampfenden Krug entgegen. „Heißer Wein! Tut gut!“

Vorsichtig, um sich nicht die Lippen zu verbrennen, setzte Hohk den Krug an den Mund und ließ etwas von der heißen Flüssigkeit seine Kehle hinunter rinnen. Trotzdem erwischte er beim ersten Schluck zuviel Wein, worauf er immer wieder nach Luft ringend hustete.

Olf lachte schadenfroh und nahm aus einem zweiten Krug einen kleinen Schluck. Hohk trank noch vorsichtiger weiter. Der heiße Wein schmeckte angenehm süß. Und bald schon erfüllte die leckere Flüssigkeit Hohks Inneres mit wohliger Wärme. Zufrieden rutschte er noch etwas näher an die Feuerstelle. Olf nahm neben ihm Platz.

Während Hohks Körper sich erholte, ließ er in seinem Geiste noch einmal das Geschehene ablaufen. Nachdem Olf und er sich vom Schlafplatz am Strand auf den Weg gemacht hatten, waren sie einen halben Tag über Wiesen und durch Wälder gewandert, bis sie in der Ferne die höchsten Türme Limitirs ausgemacht hatten. Sie hatten dann beschlossen zu rasten und am nächsten Morgen das letzte Stück des Weges zurückzulegen. Mitten in der Nacht fing es zu regnen an. Olf und Hohk hatten unter einer dichten Tanne Schutz gefunden. Sie warteten noch mehrere Stunden nach Sonnenaufgang, das der Regen enden würde. Doch den Gefallen hatte er ihnen nicht getan. Schließlich ignorierten sie den Regen und zogen los.

Kreechh! Ein Scheppern unterbrach Hohks Gedanken und ließ ihn zusammenfahren. An einem Tisch hielten sich drei angeheiterte Kumpanen die Bäuche vor Lachen und zeigten gackernd und johlend immer wieder auf einen kleinen Knaben, wohl der Küchenjunge, der am Boden kniete und sich hastig beeilte, Tonscherben aufzulesen. Wahrscheinlich hatte er mehrere Krüge fallen lassen, denn der Wirt stand schon hinter dem Jungen und verpaßte ihm eine schallende Ohrfeige, sehr zur Schadenfreude der drei Betrunkenen, die gleich noch etwas lauter gackerten.

Angetrieben durch die Schmähungen und erbost über den Verlust der Krüge mitsamt Inhalt hieb der Wirt immer fester auf den armen Jungen ein, der sich unter Schmerzen krümmte. Hohk hatte genug gesehen. Er packte den Einhornspeer, welcher ihm auf der Reise nach Limitir als Wanderstab gute Dienste geleistet hatte und sprang mit einem lauten „HE DA!“ auf den fetten Wirt zu.

Dieser wollte gerade wieder auf das wimmernde und schluchzende Kind einschlagen, stoppte aber in seiner Bewegung und schaute überrascht und mürrisch zugleich zu Hohk hinüber, während seine Hand knapp über dem Jungen schwebte.

„Was soll das, Mann?“ schnauzte der Wirt, wobei sein Gesicht sich vor Wut rot färbte.

Schlagartig verstummten alle Gespräche. Köpfe fuhren herum, Augenpaare richteten sich auf Hohk und den Wirt. Alle warteten gespannt auf das, was jetzt folgen würde.

„Laß den Jungen in Ruhe! Du hast ihn schon halb tot geprügel!“ durchbrach Hohk die unnatürliche Stille, die so plötzlich eingetreten war. Das zuckende und schluchzende Kind hob sein durch Schläge geschwollenes Gesicht und warf Hohk aus tränenunterlaufenen Augen einen dankbaren Blick zu.

„Dies hier ist meine Kneipe und das ist mein Küchenjunge!“ brüllte der Wirt zurück, wobei sein Wanst ähnlich zu wackeln und schwabbeln begann, wie der Junge zuckte. „Und in

meiner Kneipe darf ich tun und lassen, was ich will und erst recht meinen Küchenjungen züchtigen!“

Jedesmal, wenn der Wirt das Wort 'meinen' ausstieß, klopfte er bekräftigend mit seinem Zeigefinger auf seine Schwabbelbrust.

„Zwischen züchtigen und halbtot prügeln sehe ich aber einen kleinen Unterschied!“ erwiderte Hohk unbeeindruckt. Seinen Speer ließ er mit jedem Wort kleine Kreise ziehen.

Der Wirt erkannte die unausgesprochene Drohung, gluckste erschreckt auf und wich mit dem Rücken bis an die Theke zurück.

Hohk wartete noch einen kurzen Moment, dann schritt er langsam zu dem Küchenjungen und half diesem auf die Beine.

In dem Augenblick trat einer der drei Betrunkenen mit aller Kraft zu.

Hohk spürte einen stechenden Schmerz in der Seite und prallte, von dem harten Stiefeltritt voran gestoßen, neben dem Wirt an die Theke. Mit einem dumpfen Pochen stieß er mit dem Schädel gegen das stabile Eichenholz und rutschte benommen auf den Boden. Lachend und johlend erhoben sich nun alle drei Säufer und wankten auf ihr ausgewähltes Opfer los. Der fette Wirt lächelte schräge, verzog sich aber Sicherheitshalber hinter die Theke.

„Nu lasch unsch man 'n bischen Schpass habn“ lallte der Säufer, der Hohk auf die Bretter befördert hatte. Die beiden anderen murmelten zustimmend und ballten die Fäuste.

Doch bevor der am nächsten stehende ausholen und Hohk schlagen konnte, spürte er ein Tippen an der Schulter. Neugierig drehte er sich um und sah gerade noch, wie eine große Faust mit wahnwitziger Geschwindigkeit auf sein Gesicht zuschoß. Dann war es schwarz um ihn.

Überraschte Laute ausstoßend wandten nun auf die beiden anderen Betrunkenen Gestalten dem neuen Angreifer ihre ungeteilte Aufmerksamkeit zu. Sie erblickten einen Hünen vor sich, der sie mit wütender Miene aus blitzenden Augen anstarrte.

„Das hättet ihr lieber bleiben lassen sollen“ flüsterte Olf mit eiskalter Stimme. Unwillkürlich wichen die beiden Schläger ein paar unsichere Schritte zurück. Zornig setzte Olf nach und schlug den zweiten Mann bewußtlos. Anerkennendes und erregtes Gemurmel zog sich durch die Reihen der Zuschauer, verstummte dann wieder.

Hohk schüttelte benommen den Kopf und zog sich stöhnend an der Theke hoch. Besorgt hielt Olf in seinem Tun inne und betrachtete seinen angeschlagenen Freund. Dies nutzte der letzte Säufer, um sich mit einem Verzweiflungsangriff auf den überrumpelten Olf zu stürzen und ihn zu Boden zu ringen. Applaus und Anfeuerungsrufe hallten durch die Spelunke. Wetten wurden abgeschlossen, wer von den beiden Kämpfern nun gewinnen werde. Olf war im Nachteil. Er hatte die Geschicklichkeit seines Gegners unterschätzt. Dieser kniete nun mit seinem ganzen Gewicht auf Olf und schlug wie irr auf ihn ein. Schlag um Schlag prasselte auf Olf hernieder. Bald würde er die Besinnung verlieren.

Hohk nahm die Auseinandersetzung der beiden nur Schemenhaft wahr. Doch er erkannte die mißliche Lage seines Freundes. Er wollte sich schon blindlings ins Gemenge stürzen, als er von kräftigen Händen gepackt und an die Theke

gezogen wurde.

„Wo willst du denn hin?“ knurrte der Wirt mit gespielter Überraschung und zog Hohk noch fester gegen die Theke, als dieser sich aus der Umklammerung befreien wollte. So mußte Hohk hilflos mit ansehen, wie sein Freund von dem Betrunknen mit Hieben bearbeitet wurde.

Plötzlich huschte eine Gestalt mit feurigroter Mähne auf den Säufer zu und hieb ihm mit der Handkante gegen den Nacken. Wie ein gefällter Baum sank der Betrunkene zur Seite und rührte sich nicht mehr.

Buhrufe hallten durch den Raum, Tische und Stühle rückten hin und her, als sich mehrere Männer, erbost über das unvorhergesehene Ende des Kampfes, erhoben und ihre Meinung zum Eingreifen der Gestalt zeigen wollten. Hohk rechnete mit dem Schlimmsten, als plötzlich ein Sinneswandel über die stark angeheiterten Männer kam. Alle setzten sich unsicher auf ihre Plätze zurück und harrten der Dinge, die da kommen mögen. Auch dem Wirt schien die Lust zum Kämpfen geschwunden zu sein, denn er zog sich von Hohk zurück. Dieser schüttelte noch einmal den Kopf und visierte dann Olf's Helfer an.

„Eine Frau!“ entfuhr es Hohk überrascht. Vor ihm lauerte, zum Kampf bereit, eine äußerst ansehnliche Frau mit langem feuerroten Haar, das ihr wild über die Schultern floß. Sie hatte schöne gewundene Hüften und eine gewaltige Oberweite.

Auf Hohk's Ausruf hin drehte die Rothaarige ihr hübsches Gesicht in seine Richtung und lächelte ihn überlegen an, während ihre grünen Augen Hohk schelmische Blicke zuwarfen.

Sofort fuhr sie wieder herum und betrachtete wachsam ihre Umgebung. Als die Frau sah, daß keiner der Anwesenden Interesse zeigte, sich mit ihr anzulegen, wurde sie lockerer. Sie spuckte demonstrativ aus und fauchte dann, wie zuvor Hohk gesprochen hatte, in die Stille der Spelunke. „Feiges, besoffenes Pack! Immer Streit suchen, immer auf die Schwachen! Und wenn einer es nicht schafft, dann eben gemeinsam! Ihr kotzt mich an! Wenn ich euch sehe, sehe ich Dreck!“ Wieder spuckte die temperamentvolle Frau aus. Dann wandte sie sich Hohk zu.

„Hilf deinem großen Freund und geh mit ihm nach draußen!“

Hohk nickte verstehend und tat wie ihm geheiß.

„Und nimm auch den Jungen mit!“ forderte sie. Mit einem bösen Seitenblick auf den Wirt gerichtet.

Auch dies befolgte Hohk ohne Umschweife. Schließlich torkelten die drei angeschlagenen Vertreter der männlichen Gattung wie Betrunkene aus der Spelunke und atmeten die stinkende Luft des Bezirkes ein.

Kurze Zeit später tauchte die hübsche Retterin hinter den dreien auf und gebot ihnen, ihr zu folgen. Es ging durch breite Straßen und dunkle Gassen über Treppen und Mauern, bis das Gespann eine kleine Scheune erreichte, in der es trocken und warm war. Es roch angenehm nach frischem Stroh. Und die vier ließen sich einfach auf einen solchen Haufen fallen, wo sie erschöpft und müde augenblicklich einschließen.

(Fortsetzung in der nächsten Ausgabe ...)

[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

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

Alle Termine werden VOLLKOMMEN OHNE GEWÄHR auf sachliche oder inhaltliche Richtigkeit veröffentlicht. Der Grund dafür ist, daß viele Termine nur mündlich in der Redaktion ankamen oder teilweise über zehn Ecken aus irgend welchen wilden Bereichen des Internets gezogen wurden. Also vorher besser anrufen oder schriftlich nachfragen!
Viel Spaß beim Besuchen!

06.01. - 07.01. (CON)

Drei Magier Con in Saarbrücken. Infos bei Uwe Wille unter eMail willie@hit.handshake.de oder Tel.: 0681/49502 oder bei Meline Sede, Tel.: 0681/397527.

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 e.V. Infos unter Gemeinschaft des Rings e.V., c/o Marcus Ludwig, Hauptstraße 5, 61194 Niddatal, Tel.: 06034/8758.

13.01. - 14.01.96 (SCA)

St. Mathieu's Day Tourney - Feiertags-Turnier zwischen autorisierten SCA-Kämpfern in der Grafschaft Turmstadt zu Drachenwald. Austragungsort: US-Kaserne Warner Barracks in Bamberg. Infos bei Doris Rubruck (Lady Solveig), Feldstraße 7, 91052 Erlangen, Tel.: 09131/23762 oder eMail: dsrubruc@phil.uni-erlangen.de.

16.01.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

16.01. - 20.01.96 (CON)

Ochsenfurter Spieletage - Spiele-Erfinder-Werkstatt, Spielturniere, Spieleseminar, Ausstellung, Flohmarkt, Workshops mit bekannten Spieleautoren der Stadtbibliothek Ochsenfurt. Infos bei Winfried Betz, Scheckenbachstr.15, 97199 Ochsenfurt, Tel.: 09331/4829.

19.01. - 21.01.96 (SCA)

Cold Steel Revisited - Fighting Event in der Baronie Knight's Crossing zu Drachenwald. Austragungsort ist der

Contact Center in der US-Kaserne Funari Barracks in Mannheim. Infos bei Thomas J. Smith, Kirchgartenstr. 30a, 69126 Heidelberg, Tel.: 06221/390348.

23.01.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

30.01.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

01.02. - 07.02.96 (Sonst.)

Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg.

02.02. - 04.02.96 (LARP)

Haus Seelenfrieden - Cthulhu-Horror-LARP, Ort: Himmighausen, Preis: 110,- DM. Die Handlung spielt im Jahr 1926. Infos bei Goldene 20er-Team, c/o Sabine Soelter, Tel.: 0521/881789.

06.02.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

13.02.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

16.02. - 20.02.96 (Sonst.)

Ein gar seltsam närrischer Troß - mittelalterlicher Wandertroß durch den Hunsrück mit vielen organisierten Aufenthalten und dortigen Vorführungen. Infos bei Wolfram Gäfgen, Bürgermeister-Daub-Straße 2, 55411 Bingerbrück, Tel.: 06721/34569.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

20.02.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

22.02. - 25.02.96 (LARP)

Hobensolms II - LARP des 252 e.V. für ca. 100 Spieler, Preis: 180,- DM. Infos bei Sven Schloten, Inheidenerstr. 5, 60385 Frankfurt.

27.02.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

02.03. - 03.03.96 (CON)

6. Convention der Phantasie - Spielecon mit Brettspielen, Rollenspielen, Vorträgen und Workshops im Jugendzentrum Essen in der Papestraße. Infos bei: Hort der Phantasie e.V., Reulsbergweg 24, 45257 Essen, Fax: 0201/480767.

05.03.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

12.03.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

15.03. - 17.03.96 (SCA)

Spring Crown Tourney - Das diesjährige königliche Frühlingsturnier von Drachenwald wird diesmal von der Festung Infimus Mons Aureus zu Drachenwald ausgerichtet. Austragungsort ist ein Gebäude in Sacile, Italien. Infos bei Johnny Manning unter 0039-43494067 oder eMail an manningj@mdg31.mednet.af.mil.

19.03.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

22.03. - 24.03.96 (Sonst.)

8. Science-Fiction-Tage Nordrhein-Westfalen - größte SF-Buch-Börse Deutschlands, Thema: Religion. Ort: im Auxilium in Düsseldorf, Kölner Straße hinter dem Hbf. Infos bei Heinrich Sporck, Am Sonnenberg 38, 44879 Bochum, Tel.: 0234/461390.

23.03.96 (SCA)

Feast of Fools - Brot und Spiele auf dem Festmahl der Baronie Knight's Crossing zu Drachenwald. Wettbewerbe für zeitgemäße und unzeitgemäße Gewandungen. Verschiedene Spiele und Festmahl am Abend. Infos bei Jörg Dahm, Johann-Jakob-Astor-Str.37, 69190 Walldorf, Tel.: 06227/3290 oder eMail: joerg.dahm@sap-ag.de.

26.03.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

30.03. - 31.03.96 (MAM)

Ostermarkt auf der Ronneburg - alljährlicher Ostermarkt auf der Ronneburg bei Büdingen/Hessen. Wie immer größtenteils mittelalterlich, jedoch nicht komplett (der Veranstalter weist ausdrücklich darauf hin!). Infos beim Förderkreis Burg Ronneburg, Burg Ronneburg, 63471 Ronneburg, Tel.: 06048/7180.

31.03.96 (MAM)

historischer Ostermarkt in Mülheim-Kärlich. Infos bei „Wir in Mülheim-Kärlich“, E. Lochmann, Reihe Bäume 1, 56218 Mülheim-Kärlich.

02.04.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

04.04. - 10.04.96 (LARP)

Adventure Mysteria auf dem Zeltplatz „Nasser Fleck“ in Ober-Weisel bei Butzbach. Veranstaltet vom Mystica e.V. nach den Hausregeln Schwert & Magie rev. Ed.. Preis je nach Überweisung 110 - 160 DM sowie für NSCs 100 DM. Infos bei Volker Riehl, Schillerstraße 23, 61250 Usingen, Tel.: 06081/15880.

05.04. - 08.04.96 (MAM)

Oster-Kloster-Fest in 16247 Michen. Historischer Markt mit Umzug. Infos bei Spilwut, 16230 Senftenhütte 38, Tel.: 03336/4428

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

05.04. - 08.04.96 (LARP)

Agony I auf der Burg Bilstein, veranstaltet vom VLAD e.V., Kosten 175,- DM inkl. Vollverpflegung. Infos bei Oliver Loheit, Sprosserweg 3c, 31303 Burgdorf.

06.04. - 14.04.96 (MAM)

Leipziger Ostermesse in 04207 Leipzig. Historischer Markt. Infos bei Hirschhorner Handelskontor, Hauptstraße 37, 69430 Hirschhorn, Tel.: 06272/6927.

09.04.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

16.04.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

23.04.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

26.04. - 05.05.96 (MAM)

Baumblütenfest in Werder an der Havel. Historischer Markt. Infos bei Tradition Veranstaltungen GmbH, Schillerstraße 38, 18439 Stralsund, Tel.: 03831/280689.

27.04. - 30.04.96 (MAM)

Walpurgisfest in 38879 Schierke auf dem Brocken im Harz. Ansprechpartner ist Roman Streisand von Spilwut, 16230 Senftenhütte 38, Tel.: 03336/4428.

27.04. - 01.05.96 (MAM)

Historisches Weinfest in 63911 Klingenberg am Main. Infos beim Fremdenverkehrsamt, Erich Schoch, Rathausstraße 9, 63911 Klingenberg, Tel.: 09372/13311.

30.04.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

04.05. - 05.05.96 (MAM)

Ritterturnier und Schlacht auf der Burg Freienfels in 35796

Freienfels. Veranstalter sind die Freien Gilden. Infos bei Fred Struben, Alte Schmelz, 65606 Vilmar, Tel.: 06474/1279.

07.05.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

14.05.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

18.05. - 19.05.96 (MAM)

mittelalterliches Schmiedefest - erstmaliges Treffen von Betreibern und Interessenten des alten Schmiedehandwerks auf der Burg Ronneburg bei Büdingen/Hessen. Infos beim Förderkreis Burg Ronneburg, Burg Ronneburg, 63471 Ronneburg, Tel.: 06048/7180.

21.05.96 (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. Infos bei Joachim Damm, Tel+Fax: 06047/7293.

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 Vorstandsseite

hat. Dieser Ausgabe standssseite.

In der Hektik der letzten und dieser Ausgabe bin ich doch wieder derjenige, der die meiste Arbeit abbekommen halb schreibe ich auch in die wieder den Beitrag zur Vor- Und was hat sich seit der letzten Ausgabe im Verein getan?

Zur Zeit schlagen wir uns mit dem Hausmeister-ehepaar herum, da wir (die Besucher des Dienstag-Treffs) angeblich den Raum immer in einem unordentlichen Zustand hinterlassen würden. Letztlich handelt es sich dabei jedoch um ein oder zwei Kaffeetassen, die nach dem Spülen auf der Spülablage vergessen wurden, statt sie in den Schrank zu räumen!

Also, liebe Dienstags-Gäste: Ihr seht, mit welchen trivialen Dingen wir uns bis zur Stadtverwaltung hoch herumschlagen müssen, deshalb greift uns unter die Arme und stellt alles wieder da hin, wo es war.

Ansonsten steht der Verein in den planerischen Startlöchern. Wofür?

Zum ersten wollen wir das Nachtcafé wieder zu dem machen, was es in Erlensee war, nämlich ein Themenabend, der sich in der Regel um Themen aus dem Spiel, Fantasy oder verwandtem Bereich dreht.

Da wir den Clubraum in der Mehrzweckhalle nur an Werktagen bekommen können (an Wochenenden soll die Halle zahlenden Kunden zur Verfügung stehen, wobei der Freitag hier zum Wochenende gezählt wird), haben wir Kontakt mit den Betreibern des JUZ Bruchköbel aufgenommen.

Diese hatten uns über Uli und dem Rumir's Magic schon mal gefragt, ob wir nicht ein Rollenspielabend machen wollen, da die Räume im JUZ am Wochenende ungenutzt sind (Aha!).

Also wollen wir sehen, daß wir die Räume dauerhaft am Wochenende bekommen können.

Zum zweiten steht im Juli das Roßdorfer Dorffest an, auf dem alle Vereine einen Stand haben und sich darstellen.

Da das für uns das erste Dorffest ist, wollen wir natürlich einen guten Start bekommen und einen

tollen Stand bieten.

Laut der derzeitigen Planung wird unser Standplatz direkt am alten Rathaus sein, sozusagen mitten im Zentrum des Dorffestes. Dort wollen wir ein (mittelalterliches) Zelt stellen für die schattensuchenden Besucher sowie Tische und Bänke davor, wo jeweils gespielt werden kann.

Außerdem werden wir einen Wettbewerb mit einem Würfelschätzglas durchführen, wo recht annehmbare Preise verteilt werden. Ansonsten werden sicherlich diverse Vereinsmitglieder in Gewandung über das Fest gehen und Stimmung verbreiten.

Da dies alles nicht zwei Leute organisieren und durchführen können, ist wie immer eure freiwillige Mithilfe gefragt, da auch jeder teilnehmende Verein an den Verpflegungsständen Standdienst hat.

Also fragt mich oder den Joe (oder jedes andere Vorstandsmitglied), was ihr helfen könnt. Wenn wir viele Leute sind, die helfen, wird der Standdienst auch kürzer und sicherlich auch viel lustiger werden.

Leider ist der Dienstag immer noch sehr vage besucht. Für alle, die immer noch nicht wissen, wann der Verein sich regelmäßig trifft, seien die Terminseiten empfohlen, wo auch die Vereinstermine stehen.

Natürlich können auch interessierte Nicht-Mitglieder kommen, um zu spielen, zu schauen oder sich Informationen oder Anregungen zu holen.

WIR BEISSEN NICHT!

In diesem Sinne,

Euer

André



Messages und News

Danke für die Spiele, Uli
Andi

**HEEEY, IHR FAULEN
REDAKTIONS MITGLIE-
DER !!!**

Schreibt ihr mir auch mal was,
oder mache ich die Zeitung jetzt
doch alleine?

Ihr wißt schon, wer ...

Birkel,
vielen Dank für die reich-
liche Hilfe, was das Kas-
senbuch betrifft.

Der Kassenswart

**WOLZ VOR DER HUETTE IST
BESSER ALS BRETTER IM
SCHRANK !**

gez. Midgardrunde Welsh

Lieber Andi!

*Von allen anderen vom Vor-
stand und vom Verein:*

**GUTE
BESSERUNG!**

**In Memoriam
Konzernmanager
Arasaka
(Biochemiezweig)**

P.S.: Wir sind keine Öko-Ter-
roristen. Ich wollte die nur auf-
halten!

Enrico-Fernandez Guzman
Rubberduck

Ich schick' Dir dann auch was
für die Zeitung ...

JA JA, den Spruch kenn' ich!
... kommt bloß nix.

Ein geplagter Chefredakteur

Das ist auch der Grund da-
für, daß in dieser Ausgabe
diese Seite unter anderem mit
einer Grafik gefüllt werden
mußte. Aber ich hoffe noch...



(Fortsetzung von Seite 5)

der Akademie Oktagon, konnte ein weiterer Versuch vereitelt werden, indem nämlich mit den eingeschmuggelten silbernen Vierzackscheiben ein neues Zeitfeld geformt worden wäre.

Nach meinem Dafürhalten seid Ihr nun, oh Aga, der alleinig Tatkräftige hier, um die Böswilligen hinter diesen Gefahren festzunageln wie auch um einen offenen Kampf zwischen den roten Tikoniern und den schwarz-grünen Cer-Teluriern durch weises Verhandeln zu verhindern.

Ich werde derweil das Angebot Eurer Gattin wahrnehmen, sie im beheizten Dampfbad zu beschützen ...

FILMKRITIK

Nostradamus, Roger Christian, USA 1993

Der 1503 geborene Michelle de Nostradame entstammt einer Familie getaufter Juden, was er selbst aber erst anlässlich der Verbrennung der Magd seines Vaters erfährt. Schon im zarten Kindesalter wird er von Visionen geplagt, die ihn als reifen Mann berühmt machen werden.

Zunächst studiert er in Avignon Literatur, Geschichte, Grammatik und Rhetorik, nach Abschluß dieser Studien wendet er sich nach Montpellier, um hier in der Tradition seiner Familie - beide Großväter waren ebenfalls Ärzte - Medizin zu studieren. Durch sein für die damalige Zeit enormes Wissen auf diesem Gebiet gilt er bei den Professoren als Besessener und Chaot.

Kurze Zeit später bricht in Montpellier die Pest aus und Michelle de Nostradame macht sich mit seinen Rosenpillen als Pestarzt einen guten Namen. Seine Bemühungen um Sauberkeit und seine nicht nur auf Aderlässen basierenden Behandlungsmethoden machen ihn der Inquisition suspekt. Nur der Zufall, daß der Inquisitor selbst erkrankt ist, rettet ihm das Leben. Einige Zeit später wird Nostradamus von dem in der damaligen Zeit sehr berühmten Dr. Scalinger auf sein Landhaus eingeladen. Dort lernt er seine erste Frau, Marie Albertine, die Assistentin Dr. Scalingers und selbst eine gute Naturwissenschaftlerin, kennen.

Dr. Scalinger weiht Nostradamus

in sein Geheimnis, einen Club von Wissenschaftlern, denen auch verbotene Bücher zur Verfügung stehen, ein. Er ermuntert Nostradamus zu seinen Visionen und zeigt ihm einen Weg auf, die Visionen zu kontrollieren.

Nostradamus läßt sich in der Nähe Scalingers als Arzt nieder, um zu lernen, was ihm zu lernen möglich ist. Seine Frau forscht in der Naturwissenschaft weiter. Beide haben zusammen drei Kinder.

Bald wird auch die Inquisition wieder auf Nostradamus aufmerksam; er wird von seinem Gönner und Lehrer Dr. Scalinger unter dem Vorwand der Pest nach Arles geschickt. Er läßt, ohne etwas zu ahnen, Frau und Kinder zurück. Bei seiner Frau wird eines der verbotenen Bücher gefunden, was die Familie noch mehr in Gefahr bringt. Kinder und Frau werden im Hospital festgehalten und erkranken an der Pest. Als Nostradamus wieder auftaucht, kann er für seine Familie nichts mehr tun.

Er muß sich weiterhin versteckt halten, ebenso wird es für Dr. Scalinger gefährlich. Dieser schickt Nostradamus zusammen mit den verbotenen Büchern zu Nostradamus' Bruder nach Salon. Dort läßt sich Nostradamus schließlich als Arzt nieder und lernt bei einer seiner Untersuchungen seine zweite Frau kennen. Auch mit ihr hat er zwei Kinder. Bald darauf zieht er sich zurück und widmet sich seinen Visionen, die er während er sie erlebt, aufschreibt und die schließlich von seiner Frau sauber abge-

schrieben werden. Eines Nachts sieht er den Tod seines eigenen Königs, Heinrichs II., voraus. Er veröffentlicht seine Visionen verschlüsselt und gerät dadurch erneut in Lebensgefahr. Aber er hat diesmal eine gebildete und vor allem mächtige Verbündete, die Königin von Frankreich.

Der auf Video erhältliche Film *Nostradamus* möchte mit filmischen Möglichkeiten einer Biographie des für seine Visionen berühmten Arztes geben. Natürlich kann man da keine große Authentizität, was seine Visionen betrifft, erwarten oder eine bis in Detail gehende Analyse seines psychischen Zustandes bei der Belastung durch eben jene Visionen. Natürlich ist es auch nur ein Versuch, seine Visionen für den Zuschauer verständlich darzustellen, von der Wirklichkeit sicher weit entfernt, aber als Eintieg in das sicher immer wieder aktuelle Thema *Nostradamus* ein guter Beginn.

Auch wenn nicht jedes Detail eines Lebens in einem Film Platz hat, so zeigt dieser Film doch genug des damaligen Lebens, um einen Einblick in jene Zeit zu gewähren.

Die Ausstattung der *Nostradamus*-Biographie läßt sich durchaus sehen. Kleidung und Ausstattung sind der Zeit durchaus angemessen. Auch was Pest und andere wichtige Ereignisse der Zeit anbetrifft, ist für ein angemessenes Ambiente gesorgt. Erwartet man keine Perfektion, wie sie in einem Buch geboten wird, ist der Film durchaus sehenswert und informativ. (db)

BUCHTIP

BUCHTIP

BUCHTIP

BUCHTIP

Hermann Hesse: *Narziß und Goldmund*
erschienen im Suhrkamp- Taschenbuch-Verlag 1975

Im Mittelpunkt des Buches steht die Freundschaft zwischen Goldmund und seinem fast gleichaltrigen Lehrer Narziß und die Folgen dieser Begegnung. Goldmund wird von seinem Vater, einem einflußreichen Kammerherrn, zunächst als Schüler in das Kloster Mariabronn gebracht. Der Vater äußert den Wunsch, sein Sohn möge in dem Kloster als Mönch verbleiben, nachdem jener die Schule abgeschlossen hat. Auch der Sohn scheint im Sinne des Vaters ähnliche Wünsche zu hegen, ohne einen überzeugenden Grund dafür zu kennen. Erst Narziß, Goldmunds junger Lehrer, erkennt, daß jener nicht als Mönch und Gelehrter glücklich werden kann. Zunächst wehrt sich Narziß gegen die aufkeimende Freundschaft, kann ihr aber dennoch nicht widerstehen, da er durch sein junges Gelehrtentum selbst im Kloster ein Außenseiter ist.

Narziß erkennt, daß seinem Freund ein wichtiger Teil seiner Kindheit verlorengegangen ist und ruft sie ihm unter vielen Schwierigkeiten in seine Erinnerung zurück. Schließlich kommt zu tage, daß Goldmund nur zur Sühne der angeblichen Sünden seiner Mutter, eine von seinem Vater fest vertretene Ansicht und Forderung, als Mönch im Kloster bleiben soll. Goldmund erinnert sich seiner Mutter als einer wunderschönen, wilden Frau aus dem fahrenden Volk, die seinem „spießigen“ Vater, dem Kammerherrn, nur Schwierigkeiten in seinem festen Lebensablauf gemacht hat.

Goldmund sieht nun, daß das Kloster nicht auf Dauer eine Heimat für ihn sein kann und folgt zum gegebenen Zeitpunkt dem Ruf seiner Mutter, wie er es selbst bezeichnet. Narziß hat inzwischen die Gelübde abgelegt und ist endgültig in den Orden eingetreten. Für ihn beginnt nun auch ein Leben mit einer Karriere als Wissenschaftler und Kleriker. Sein Ziel, Goldmund zu sich selbst zu führen, hat er zusammen mit dem vorläufigen Ziel der Freundschaft zwischen beiden erreicht.

Goldmund verläßt das Kloster in einer Nacht und

wandert zunächst von Frau zu Frau, um alles über Liebe und das Leben der fahrenden Leute zu erfahren. Schließlich kommt er wieder einmal an einem Kloster vorbei und geht zur Beichte. Er entdeckt in der Klosterkirche eine Marienfigur aus Holz. In Ihm entsteht der dringende Wunsch, selbst solche Kunstwerke zu schaffen, und so macht er sich auf den Weg, den Erschaffer dieser Figur zu finden und bei ihm zu lernen. Es gelingt ihm, den Meister, einen berühmten Holzschnitzer, zu überreden, ihn als Lehrling zu akzeptieren.

Aber selbst an diesem Ort hält es Goldmund nach der Vollendung seines ersten großen Kunstwerkes nicht allzu lange, auch wenn der Meister ihn gerne in seiner Werkstatt halten möchte.

Goldmund macht sich wieder auf die Wanderschaft und erlebt als reifer Mann Pestzeit und andere Katastrophen dieser Zeit ...

Die Handlung des Romans „Narziß und Goldmund“ ist trotz ihres mittelalterlichen Ambientes faszinierend aktuell und zeitlos. Mit wenig anderen Akzenten könnte die gleiche Geschichte auch in unserer Zeit spielen. In keiner Zeit vorher spielte das „zu sich selbst finden“ und die Selbstverwirklichung eine größere Rolle als heute. Narziß als einen Art Psychologe und vor allem Menschenkenner führt Goldmund auf die Spur seiner selbst und erlöst ihn damit aus einer erzwungenen Selbstaufgabe.

Aber nicht nur die Frage der Selbstverwirklichung macht diesen Roman lesenswert, sondern auch ganz vordergründig das Ambiente. Hermann Hesse gelingt es mit einer großen sprachlichen Schönheit, eine mittelalterliche Atmosphäre zu erschaffen, die den Leser durchaus in ihren Bann zu ziehen versteht.

Goldmund als Vagabund jener Zeit erlebt in vollen Zügen alle Vor- und Nachteile seines Lebens dieser Epoche. Auch das viel ruhiger verlaufende Leben Narziß' ist von seiner Zeit geprägt. Als Gelehrter ohne Vermögen gibt es für ihn keinen anderen Weg, als den durch die Klosterhierarchie.

Mittelalterliches Ambiente gepaart mit einem der

BUCHTIP

BUCHTIP

BUCHTIP

BUCHTIP

Hauptthemen der heutigen Zeit machen diesen Roman zu einem lesenswerten und anspruchsvollen Buch, das durchaus seine Leser zu fesseln vermag.

Erschienen ist dieses Buch unter anderem als Taschenbuch unter der ISBN-Nummer 3-518-36774-9 im Suhrkamp Taschenbuch Verlag. (db)

Anne McCaffrey: *Dragons Dawn* aus der Reihe *Dragon Riders of Pearl* erschienen bei Ballantines Books 1988

Dragons Dawn ist das erste Buch einer Science-Fiction-Fantasy Reihe mit dem Titel „Dragon Riders of Pearl“.

Die meisten der von den Menschen bereits eroberten Planeten, wie Sirius I und die Erde sind so überbevölkert und gefährlich geworden, daß eine Gruppe von ausgewählten Menschen allen Berufsklassen auf einem neu entdeckten Planeten zunächst nur probeweise angesiedelt werden. In den ersten Monaten und Jahren ist man in der neuen Welt auf

dem Planeten Pern sehr damit beschäftigt, soziale Strukturen zu errichten und die Natur zu erforschen. Nicht alles, was von den bereits bekannten Planeten mitgebracht wurde, überlebt und so müssen die Siedler auf das Potential des Planeten zurückgreifen.

Bald schon stellt sich heraus, daß der Planet in regelmäßigen Abständen die Flugbahn eines Meteoriten kreuzt, der undefinierbares, kurzlebige und organisches Leben auf den Planeten fallen läßt, welches das Leben auf dem an dem Platz auf Pern vernichtet, wo es auftritt.

Nur eines der einheimischen Tiere kann sich aktiv und mit Erfolg gegen die Zerstörung wehren: kleine Firelizards.

Mit Hilfe der Gentechnik werden die Firelizards zu einem Riesenwachstum angeregt. Damit sind die Drachen von Pern geboren

Erschienen ist das Buch unter der ISBN-Nummer 0-345-36255-1 im Verlag Ballantines Books. (db)

ABONNEMENT-AUFTRAG

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

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:

Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Kontonummer

Bankleitzahl

Bankinstitut

Gegen Rechnung

Scheck liegt bei

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

Datum Unterschrift

Nachbestell-Service



Unicornus Ausgabe 5
Oktober - Dezember 1995
DM 5,00

Das Magazin über historische Begebenheiten und allerley Spielereien

Kennziele von mittelalterlichen
Mäxchen, Rollenspiel- und
Kriegsspiel- und
Eberstirnspiel-
Veranstaltungen;
Wissenswertes
und
Nützliches
aus der
Mittelalter-
und
Spiele-Szene
sowie
mancherlei Ahtellen
aus den Zeiten
des neuen
Menschlichen
Bewusstseins
EINHORN e.V.

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

Unicornus Ausgabe 6
Januar - März 1996
DM 5,00

Das Magazin über historische Begebenheiten und allerley Spielereien

Kennziele von mittelalterlichen
Mäxchen, Rollenspiel- und
Kriegsspiel- und
Eberstirnspiel-
Veranstaltungen;
Wissenswertes
und
Nützliches
aus der
Mittelalter-
und
Spiele-Szene
sowie
mancherlei Ahtellen
aus den Zeiten
des
Menschlichen
Bewusstseins
EINHORN e.V.

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

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

Bei größeren Bestellungen wäre es ratsam, mit der Redaktion (siehe Impressum) schriftlich oder telefonisch Kontakt aufzunehmen.

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

In der nächsten Ausgabe ...

Rollenspiel und Live-Rollenspiel im Internet
und anderen Online-Diensten

Übersicht regelmäßiger Veranstaltungen
von Spielvereinen o.ä. in Europa

und der letzte Teil der Geschichte
Das Band der Freundschaft

**Die nächste Ausgabe erscheint
am 06.04.1996**



Quellenhinweise:

Titelbild, Seite 1 - „Mittelalterliche Schule“, unbekannter Künstler des 13. Jahrhunderts (aus: Geschichte des Mittelalters von A. Kosminski),
Seitenrahmen, Seite 1 - Teil der Illustrationen zu Sebastian Brants „Narrenschiff“ von Albrecht Dürer, 1494,
Titellogo, Seiten 1, 17 und 24 - Heidi Koch, 1988 (© by EINHORN e.V.),
Comic, Seite 3 - „Latex-Schwert“, Piper, 1994 (© by Piper),
Greifen, Seite 18 - „Alexander als Luftschiffer“, Holzschnitt von H.L. Schäuufflein, 1063,
Ritter mit Fahne, Seite 23 - Zeichnung aus The Crown Prints April 1994, Kingdom of Caid, 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.