# Die Tollende

# 1/93

# Ratte



# Inhalt

Die tobende Ratte – Ausgabe 1/93


Inhaltsverzeichnis / Impressum ..... 2
Vorwort / Comic ..... 3
Termine ..... 4
Protokoll der Mitgliedervollversammlung ..... 5
Die Vorstandsseite ..... 6
Das Rattennest ..... 7
..... 8
Meisterwerke der Phantastischen Literatur ..... 9
Das LARP–Sprachrohr ..... 10
(Anzeige) ..... 11
Devil (Ein Gedicht) ..... 12
Medien–News ..... 13
Kurzgeschichte: Das Band der Freundschaft ..... 14
..... 15
..... 16
Spiele–Microwelle ..... 17
..... 18
Die Glosse ..... 19
Messages and News ..... 20
Das Draccon 2 – Ein Erlebnisbericht ..... 21
..... 22
(Anzeige) ..... 23
Meldungen aus Erlensee I ..... 24
The Last Exit ..... 25
Black Hole ..... 26



Die Tobende Ratte ist eine Publikation der Arbeitsgemeinschaft Vereins–zeitschrift des 1. ERSG e.V. im Auftrag des Vorstandes.
Die in diesem Heft vertretenen Meinungen und Aussagen entsprechen nicht immer dem Standpunkt der Redaktion der Tobenden Ratte oder des Vorstandes des 1. ERSG e.V.. Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autoren selbst verantwortlich. Alle benutzten Pseudonyme sind der Redaktion bekannt.
Für möglicherweise aufkommende Unstimmigkeiten aufgrund der Inhalte der Beiträge kann seitens der Redaktion oder des Vorstandes des 1. ERSG e.V. keine Haftung übernommen werden.



## Impressum

Herausgeber :
1. Erlenseer Rollen–, Simulations und Gesellschaftsspieleverein e.V.
i.A.d.V. Torsten Fehr (tf)
Chefredakteur :
(V.i.S.d.P.:) André Weckeiser (aw)
Redaktion :
Patrick Iffland (pi)
David Rosenberg (dr)
Tim Scholz (ts)
freie Mitarbeiter :
Michael W.Beck (mwb)
Michael Rink (mr)
Martin Ruth (mru)
Matthias Wolf (mw)
Sascha Klacke (sk)
Layout :
André Weckeiser
grafische Gestaltung/Titelbild :
Pirat Art Studio:
Mathias Neumann (pirat)
Frank Silberling (fs)
Anzeigenverkauf und –verwaltung :
André Weckeiser
Druck und Gesamtherstellung :
1.ERSG e.V.
Vertrieb :
1. ERSG e.V.
Erscheinungsweise :
monatlich jeweils am letzten Samstag im Monat (Nachtcafé)
Urheberrecht :
1. ERSG e.V.
Redaktionsschluß :
1 Woche vor Erscheinungstermin
Verlag und Redaktion :
Schweizergasse 6
6454 Bruchköbel
Tel.: 06181/71723
Preise :
Vereinsmitglieder: kostenlos
Nichtmitglieder: 1,50 DM
Anzeigenpreise (DM) :
gewerblich: halbe 25,–, ganze S.50,–
privat: kostenlos

# Ist ja waaaaaaahnsinn !

Ich glaub' das einfach nicht! Ich hab' es wirklich geschafft. Die erste RATTE ist fertig, und ich auch! Wie soll das bloß weitergehen? Von dieser Ausgabe habe ich ca. 70% geschrieben, habe jeden Abend getippt und geschwitzt (inklusive einem ganzen Tag Urlaub, den ich mir extra genommen habe).
Doch was soll's. Ich kann auf eine schaffensreiche Zeit von zwei Wochen zurückblicken. Für die nächste Ausgabe werde ich fast vier Wochen Zeit haben, und hoffentlich werden einige Vereinsmitglieder mich unterstützen.
Die erste Ratte ist dicker geworden, als wir alle erwartet haben. Ruck Zuck waren 26 Seiten zusammen. In der Herstellung haben wir noch leichte Anfangsprobleme; so zum Beispiel ist diese Ausgabe noch in der alten Klammer-Methode geheftet und die Seiten sind kopiert, was wir einigen freundlichen Kopierern diverser Firmen zu verdanken haben. Ob die nächste Ausgabe gedruckt wird oder kopiert, steht noch in den Sternen. Fest steht, die Klammer-Bindung wird es ab der Februar-Ratte nicht mehr geben.
Warum eigentlich "Die tobende Ratte"?
Nun, man sollte es zwar nicht allen erzählen, doch soviel vorweg: Wer die 92er CON besucht hat, weiß, woher der Titel stammt. Für alle Abtrünnigen, die es nicht wissen (weil sie nicht auf der CON waren), kann ich nur empfehlen: sie sollten sich auf dem Nachtcafé blicken lassen, dort kann man bestimmt von dem einen oder anderen Vereinsmitglied etwas über den vielsagenden Titel dieses Schundblattes erfahren.
Das Titelbild ist übrigens nicht unbedingt so waaaaaahnsinnig (ich wiederhole mich) ernst zu nehmen, unser Zeichner war wohl gerade in einer MERS-Runde das 302.Mal gestorben und der Spielleiter war kinderfreundlich...

Wie dem auch sei.
Ich freue mich, das Thema Vereinszeitschrift neu beleben zu dürfen und warte auf konstruktive Kritik oder Beiträge. Denn, liebe Leser, soviel sei gesagt, auch wenn ihr absolut keine Artikel schreiben wollt, eine Leserbrief-Ecke wird es in der nächsten Ausgabe mit Sicherheit geben.
Also, ich warte...

Euer André






# TERMINE TERMINE *TERMINE* TERMINE TERMINE

**Naaaaatürlich gibt es dieses Jahr schon wieder Termine, die Spieler wissen müssen. Außerdem wird diese Terminseite ein fester Bestandteil der *tobenden Ratte* sein, auf der sowohl vereinsinterne, als auch offizielle Termine bekannt gegeben werden.**
**Nun denn, dann mal los....**

## *Samstag, 13. Februar - Brettspieleabend*

**Mit diesem Samstag wird der traditionelle Brettspieleabend im Verein, der früher schon einmal monatlich stattfand, wieder eingeführt. Er beginnt gegen 20.00 Uhr im Nachtcafé-Raum des 1.ERSG e.V. und hat natürlich keine Zeitbegrenzung (also Open End!).**
**Wenn ihr mal wieder so richtig auf dem Brett zocken wollt, kommt einfach vorbei. In Zukunft findet der Brettspieleabend jeden zweiten Samstag im Monat statt.**

## *19.,20. und 21. März - SpaceHulk MegaCampaign*

**An diesen drei Tagen (Freitag, Samstag und Sonntag) findet in den Vereinsräumen (allen drei!) des ERSG e.V. ein großes SpaceHulk-Turnier statt. Ähnlich wie bei der BattleTech Akademie werden die Kommandanten der Terminator Squads am Samstag Morgen von der Leitstelle eingewiesen und bleiben dann während der Missionen in Funkkontakt. Die Genestealer-Spieler werden von dem Patriarch der Genestealer eingewiesen und unterstützt.**
**Gespielt wird auf mindestens vier Platten und zwei Levels. Man kann sich mit seinen eigenen Squads anmelden und diese führen.**
**Anmeldeschluß ist der 13. März. Anmeldungen bitte schriftlich an den Verein oder telefonisch unter 06181/71723.**

## *6. und 7. März - BattleTech*

**Zum nunmehr zweiten Mal treten die Truppen von Erlensee und Lahnstein gegeneinander an. Die Schlacht beginnt am Samstag, den 6. März, früh morgens in den Vereinsräumen des 1.ERSG e.V.**
**Natürlich kann mit eigenen Mechs und anderen Einheiten angereist werden. Anmelden kann man sich bei Ludger Eckert unter der Telefonnummer 06192/43540.**

1. Erlenseer Rollen-, Simulations- u. Gesellschaftsspiele Verein e.V.
Ravolzhäuserstr. 16
6455 Erlensee

Am Samstag, den 28.11.92 versammelten sich 23 Vereinsmitglieder zur ordentlichen Mitgliederversammlung des 1. Erlenseer Rollen-, Simulations- und Gesellschaftsspiele Verein e.V. in den Vereinsräumen in der Ravolzhäuserstraße 16 in Erlensee. Die Versammlung wurde satzungsgemäß mit Bekanntgabe einer vorläufigen Tagesordnung einberufen. Die Sitzung wurde um 14.30 Uhr, mit einer halbstündigen Verspätung eröffnet, die Führung des Protokolls oblag dem Schriftführer Tim Scholz. Nach der Begrüßung durch den 1. Vorsitzenden und Versammlungsleiter Jan Hulverscheidt lief die Versammlung nach folgenden Tagespunkten ab:

**Rechenschaftsbericht:**
Alle Vorstandsmitglieder gaben einen kurzen Bericht über ihr Tätigkeit während ihrer Amtszeit ab.

**Entlastung:**
Alle Vorstandsmitglieder wurden durch Handzeichen von der Mitgliederversammlung entlastet.

**Neuwahl:**
Nach Rücktritt des alten Vorstandes übernahm Jan Hulverscheidt die Wahlleitung. Die Wahl wurde Schrittweise mit jeweiliger Besprechung der Aufgabenbereiche der einzelnen zu vergebenden Ämter durchgeführt.
Wahl des 1. Vorsitzenden:
Zur Wahl stellten sich: Boris Bachmann, Joachim Damm und Sven Koebnick.
Gewählt wurde: Joachim Damm, mit 9 Stimmen
Wahl des 2. Vorsitzenden:
Zur Wahl stellten sich: Boris Bachmann, Sven Koebnick und Andre Weckeiser.
Gewählt wurde: Anrdre Weckeiser, mit 18 Stimmen
Wahl des 1 Beisitzenden, dem die Leitung des Nachtcafés übertragen wurde:
Zur Wahl stellten sich: Torsten Fehr und Patrik Iffland.
Gewählt wurde: Patrik Iffland, mit 11 Stimmen
Wahl des 2. Beisitzenden, dem die Leitung einer Vereinszeitschrift übertragen wurde:
Zur Wahl stellten sich: Torsten Fehr und David Rosenberg.
Gewählt wurde: Torsten Fehr, mit 17 Stimmen
Wahl des Kassenwartes:
Zur Wahl stellte sich Michael W. Beck, welcher auch einstimmig gewählt wurde.
Wahl des Schriftführers:
Zur Wahl stellte sich Tim Scholz, welcher auch einstimmig gewählt wurde.
Wahl des Ratsleiters, dem der Titel Veranstaltungsleiter übertragen wurde:
Zur Wahl stellten sich: Boris Bachmann, Sven Koebnick und David Rosenberg.
Gewählt wurde: David Rosenberg, mit 10 Stimmen

Nach der Wahl des neuen Vorstandes übernahm Joachim Damm die Aufgabe des Versammlungsleiters.

**Wahl zweier Kassenprüfer**

Zur Wahl stellten sich: Ludger Eckert, Thomas Michalak und Thorsten Schmiermund.
Gewählt wurden: Ludger Eckert mit 7 Stimmen
Thorsten Schmiermund mit 10 Stimmen

**Beitragserhöhung**

Es wurde, mit 9 Ja-Stimmen und 5 Nein-Stimmen, eine Beitragserhöhung befürwortet, der Satz wurde auf monatlich 12,- DM für regulär arbeitende Mitglieder und auf 8,- DM für Schüler, Studenten etc. festgelegt. Weitere Einzelheiten werden in einer Überarbeitung der Geschäftsordnung festgehalten.

Alle Abstimmungen wurden per Handzeichen durchgeführt.

Die Versammlung wurde um 17:00 Uhr geschlossen.

| 1. Versammlungsleiter | 2. Verssammlungsleiter | Protokollführer |
|---|---|---|
| Jan Hulverscheidt | Joachim Damm | Tim Scholz |

# -- Die Vorstandsseite --

Auch der Vorstand braucht eine Seite, auf der er offizielle Ankündigungen veröffentlichen kann. Gemäß unserer Satzung gilt beispielsweise ein Protokoll einer Vollversammlung (wie jenes auf Seite 5), das in der Vereinszeitschrift abgedruckt wird, als ordnungsgemäß zugestellt, sofern die Zeitschrift von jedem Mitglied gelesen wird. Da wir die *Ratte* an unsere Mitglieder verschicken, ist dieser Punkt hiermit erfüllt.
Persönlich freue ich mich, daß sich im Verein doch noch ein paar Leute gefunden haben, bei denen nicht alles verloren ist, was das persönliche Engagement angeht, und wir mit großer Motivation in das neue Geschäftsjahr gehen werden.
Doch nun will ich mal andere zu Wort kommen lassen, die Seite ist schließlich noch für andere Vorstandsmitglieder da.... (aw)

So, da hatten wir also wieder mal eine Vollversammlung

**Warum warst DU eigentlich nicht da?**

Wenn ich als Schriftführer meine Meinung äußern darf, war ich doch reichlich überrascht, daß wir den Vorstand überhaupt nochmals zusammenbekommen haben. Immerhin besteht der Vorstand aus sieben Personen, und von den 60-80 Mitgliedern (genau kann ich das nicht sagen, da die Mitgliederzahlen etwas Berg-und-Tal-Bahn fahren) waren zeitweise *dreiundzwanzig* anwesend.
Wie dem auch sei, wir haben es geschafft, nicht zuletzt, weil sich ein mutiger Mensch gefunden hat, der sich der Vereinskasse angenommen hat. (*Und weil ich mich wieder als Schriftführer hab wählen lassen...ich Idiot!*)
Nun denn, wir haben einen neuen ersten Vorsitzenden, tatatataaaaa; **Joachim Damm**, sowie einen Stellvertreter; **André Weckeiser**. Außerdem gibt es da noch den Nachtcafé-Spezialisten **Patrick Iffland**, den Zeitungsexperten **Torsten Fehr**, unseren Veranstaltungsleiter **David Rosenberg** und den bereits erwähnten und mit viel Lob überschütteten Kassenwart **Michael W.Beck**.
Und den Schriftführer.....
Man soll es nicht glauben, der neue Vorstand hat sich sogar schon einmal (Nein, sogar schon dreimal - Anm.d.Red.) zusammengefunden und wichtige Dinge geplant. Wunderliche Sachen werden da besprochen, die Zukunft des Vereins liegt in unserer Hand (hehe). Unter anderem wird euch bald eine überarbeitete Geschäftsordnung ins Haus flattern..
Und nun noch eine Neuigkeit!
Bei der Vollversammlung wurde mir so ganz nebenbei die Bibliothek aufgebrummt; das heißt, ich stand da ahnungslos im Raum, und plötzlich hatte ich eine Inventarliste und die Urfassung der Bibliotheksordnung in der Hand (It's a kind of magic magic magic magic...).
Gutmütig, wie ich nun mal bin, habe ich ihr angenommen; ihr werdet in Kürze eine überarbeitete Fassung bekommen. Bei Verständnisfragen könnt ihr den Bibliothekswart kontakten. Der Bibliothekswart ist, wie ihr vielleicht schon gemerkt habt, auch der Schriftführer, und das bin ich, und alle drei könnt ihr unter folgenden Zeichen erreichen:

***Tim Scholz***
***Starkenburgring 2***
***6050 Offenbach***
***Technisches Wunderwerk: 069/841869*** (ts)

# Das Rattennest

*Natürlich erinnert sich noch jeder im Verein an den Vorgänger der* ***Ratte****, die SNZ, die auf der letzten Seite eine Aufstellung der Spielerunden besaß.*

*Wir haben uns nun gedacht, daß wir die Idee, über Aktivitäten der Vereinsmitglieder in der Zeitschrift zu berichten, weiter verfolgen, doch da sich auf die 'Zellen' der SNZ kaum jemand gemeldet hat und unserer Meinung nach diese 'Zellen' zuwenig Information beinhalteten, werden wir in der* ***Ratte*** *mehrere Seiten zur Verfügung stellen, in der unsere Vereinsmitglieder ihre Spielerunden beschreiben, vorstellen und mit der einen oder anderen Anekdote aufheitern können. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.*

*Das ganze wird sich* ***das Rattennest*** *nennen, natürlich im Zusammenhang mit dem Zeitschriftsnamen.*

*Also, seid nicht so wahnsinnig faul und laßt den Verein Verein sein, sondern macht euch bemerkbar und werdet aktiv. Wer nicht aktiv ist, sollte vielleicht über den Austritt nachdenken, denn für eine private Spielerunde daheim braucht man keinen Verein!*

*Mit anderen Worten, Spielerunden, die nicht im Verein stattfinden, haben im* ***Rattennest*** *nichts verloren, es sei denn, man kann sie aus irgendwelchen technischen oder anderweitigen Gründen* ***nur*** *zuhause durchführen!*

*Nun denn, seid fleißig, damit die große Rattenfamilie wächst und sich ihr Nest baut, indem sie ihre Spiele treibt.*

*In diesem Sinne....*

(aw)

# Das Rattennest

## *Die SpaceHulk-Runde*

**Da wir im Verein ja die große Holzplatte stehen haben, kamen einmal ein paar Verrückte zusammen, die meinten, sie müßten sich unbedingt bekämpfen, und zwar mit Hilfe von Würfeln, Figuren und einem Ordner voll mit Regeln.**
**So standen wir nun an der Platte und legten die Elemente. die dann das wohlbekannte Gangsystem eines SpaceHulk-Schiffes ergaben.**
**Nach mehreren Regeldiskussionen konnte das Spiel dann beginnen, das schließlich über fünf Stunden dauern sollte (normal, oder?).**
**Nun haben wir noch Platz für ein paar kampfbereite Terminator-Kommandanten, die jederzeit, ob mit oder ohne Squad, mitspielen können. Natürlich sind auch Genestealer-Spieler willkommen (hähähä).**
**Da wir nicht regelmäßig spielen, sollte man vielleicht vorher anrufen, wenn man kommen will. Unter der Nummer Ø6181/71723 sollte man mich zumindest abends zwischen 18 und 21 Uhr erwischen.**
**Nun denn, wärmt eure Assault-Cannon, wetzt die Force Axe und schärft die Krallen, waghalsige Todesmissionen warten auf euch.....**

# Meisterwerke der Phantastischen Literatur

## Joel Rosenberg - *Zyklus: Die Hüter der Flamme*

Der 1954 geborene Kanadier Joel Rosenberg veröffentlichte im Jahre 1983 das erste Buch des *Hüter der Flamme*-Zyklus unter dem Titel *Die Welt des Meisters*, das 1987 erstmals in deutscher Sprache erschien. Dem Titel nach ist das Werk schon ein Fantasy-Buch, doch ist es in seiner Art anders als der Großteil der bekannten Fantasy-Literatur.

Die Handlung beginnt in einem Studentenheim irgendwo in den USA in der heutigen Zeit. Die Hauptpersonen bestehen hier zumindest noch aus einer Rollenspielrunde von sieben Jugendlichen Studenten und Studentinnen und ihrem Spielleiter, einem Philosophieprofessor der dortigen Hochschule.

Als sie sich abends wieder einmal zum Rollenspiel zusammenfinden, versetzt sie ihr Spielleiter am Anfang des Spiels in die Fantasywelt, in der sie bisher gespielt haben. Von nun an sind sie nicht mehr sie selbst, sondern verkörpern ihre Spielcharaktere in Fleisch und Blut, mit allen Fertigkeiten und all dem Wissen. Nur die Erinnerung an die "andere" Welt ist geblieben.

Der Spielleiter, in Wirklichkeit ein mächtiger Magier, stattet sie noch aus und trägt ihnen dann auf, das Tor zwischen den Welten zu finden, um in "ihre" Welt zurück zu gelangen.

Die Personen finden dies alles erst noch sehr abenteuerlich und aufregend, doch als der Erste stirbt, wird aus der Sache tödlicher Ernst.....

Natürlich erleben die "Charaktere" zahlreiche Abenteuer, und der Zyklus ist mittlerweile auf sechs Bücher angewachsen, wovon das letzte Ende '92 erschienen ist.

Bemerkenswert sind auf jeden Fall die wirklich rollenspielgerechten Situationen und der Witz, der die Bücher zu einem wahren Lesevergnügen macht.

Für Rollenspieler ist der Zyklus ein wahres Muß!

## Wolfgang Hohlbein - *Der Enwor-Zyklus*

Einer der bekanntesten und wohl auch umstrittensten Fantasy- und SF-Autoren Deutschlands ist zweifelsohne Wolfgang Hohlbein. Seit seinem Durchbruch mit **Märchenmond** schreibt er ununterbrochen für die verschiedensten Verlage.

Neben den bekannten Werken sticht aber ein groß angelegter Zyklus besonders heraus; der **Enwor**-Zyklus. Neben dem ersten 1983 erschienenen Band mit dem Titel **Der wandernde Wald** umfaßt der Zyklus mittlerweile 13 Bücher und läuft erfolgreich weiter.

Erzählt wird die Geschichte von den zwei Satai Skar und Del, Kämpfer einer Kriegerkaste auf Enwor, dir dort Recht und Ordnung, sowie Moral und Grundsätze repräsentatieren. Nachdem Skar und Del nun erst lange durch die Welt reisen, trennen sich ihre Wege, und Skar kämpft alleine gegen die böse Hexe Vela an, die die Macht der Welt an sich reißen will. Dieser Kampf setzt lange verborgene Mächte von Enwor frei, und alte Sagengestalten tauchen wieder auf.

Schließlich bricht ein großer Krieg zwischen den Menschen und den Quorrl, einer Echsenrasse auf Enwor, aus, bei dem Skar das Land der Quorrl kennenlernt und erfährt, daß die Quorrl die eigentliche Ur-Rasse des Planeten Enwor waren und von den Menschen vertrieben wurden, als diese Generationen vorher der Planeten in Besitz nahmen....

Der Zyklus besticht vor allem durch die detaillierte Ausarbeitung der Welt von Enwor, die ohne weiteres eine gute Rollenspiel-Grundlage sein könnte. Ein Solo-Rollenspiel-Buch gibt es bereits.

Sollte man nicht über die gewisse Durchhaltekraft beim Lesen verfügen, die man für einen großen Zyklus braucht, sollte man vom Enwor-Zyklus eher die Finger lassen.

(aw)

# Das Sprachrohr des Live-Rollenspiels

Nun gut, ich gebe zu, der Name ist etwas übertrieben, doch das sollte schließlich etwas mittelalterliches haben, und ein Sprachrohr war schließlich das Einzige, was die Marktschreier und Herolde im Mittelalter außer ihrer eigenen Stimme besaßen.
Nun gut.....
Vielleicht wundert ihr euch etwas. Was hat der Verein mit Live-Rollenspiel (kurz: LARP) am Hut? Ganz einfach. Wir wollen zum Beispiel ein eigenes Live-Rollenspiel veranstalten, und zwar im Sommer. Wer immer dort draußen Lust verspürt, bei so etwas mitmachen zu wollen, möge sich bitte bei mir melden. Momentan bin ich noch für das **Sprachrohr** zuständig, aber langfristig wird das jemand anderes übernehmen (schließlich kann ich nicht alles machen...).
Nun denn, liebe Freunde, meldet euch.
Außerdem werden wir im Verein demnächst einen Gewandungs-Workshop starten. Für alle Unbedarften unter euch; eine Gewandung (anderenorts beleidigend auch "Kostüm" genannt !) ist die Zusammenstellung der Kleider, die ein Live-Rollenspieler gewöhnlich trägt. Natürlich sollte diese so realistisch und kunstvoll wie möglich sein, doch die Möglichkeiten sind, wenn man keine Erfahrung hat, erst einmal begrenzt. Doch mit vielen kleinen Tricks und Kniffen ist schnell eine schöne Gewandung geschneidert.
Diese und andere Tips werdet ihr in dem Workshop erfahren.
Meldet euch einfach abends unter der Redaktions-Telefonnummer (steht im Impressum) und bombardiert mich mit Fragen.
Sollte dann noch immer etwas unklar sein, sollte man sich schon einmal auf ein kleines Schwertgefecht vorbereiten.
Ach ja, bevor ich es vergesse:
Im Zuge der Vorbereitungen für unser Sommer-LARP werden wir auch im Gewandungs-Workshop den Kampf mit dem (Polster-) Schwert üben. Damit man einigermaßen überlebt und andere damit reell auch nicht verletzt, werden wir etwas üben, denn auch Schwertkampf muß gelernt und geübt sein.
Also, vergeßt nicht, ich warte auf euren Anruf!

Gehabt Euch wohl, fröhliches Volk,

Herzlichst, Euer Torlan Tikkor

# Computersysteme Kiesling

**Hard - Software - Verkauf - Service - Reparaturdienst**

Hauptstraße 3 Am Viadukt
6454 Bruchköbel
Tel. 06181/7 49 00
Fax. 06181/7 95 56

## Wir konfigurieren IHR persönliches System!

Von 386/20 bis 486/XX
Festplatten - Controller - Streamer - Laufwerke
Netzwerke - Auf/Umrüstungen
Drucker - Scanner - Zubehör

Schauen Sie doch einfach mal 'rein

Torantriebe & Schrankensysteme

# Sven Johannemann

**06181 - 780800**

Hauptstraße 3, 6454 Bruchköbel

## Wir liefern:

Garagentorantriebe
Drehtorantriebe
Schiebetorantriebe
Schrankensysteme
Motorsteuerungen
Funkfernsteuerungen
Garagentore, Drehtore, Schiebetore

Schnell kommt der Tod
auf leisen Sohlen,
extra nur um dich zu holen.
Mit der blanken, scharfen Sense,
bringt er dich über die Grenze,
die den Tod vom Leben trennt,
ins Land das man als Jenseits kennt.

Mit feurig funkelnd, roten Augen,
erspäht er dich im Sterbebett,
mit langen, dünnen Knochenfingern,
reißt er dich an sich, grüßt dich nett:
"Hallo mein Freund ich wart schon lange,
nun hab' ich's doch endlich geschafft,
hat dich mein kalter, dunkler Hauch
nach langer Zeit dahingerafft."

Du rührst dich nicht,
bist starr vor Schreck,
du weißt nur eins, du willst hier weg.
Du siehst dein Leben in Sekunden,
schlechte Tage, schöne Stunden,
alles rast an dir vorüber,
du fühlst dich schwach,
bist bald hinüber.

Da plötzlich öffnet sich die Tür,
ein schöner Engel schwebt vor dir,
zum Tod sagt er:" Den leih ich mir,
wir sind in kürze wieder hier."
Dann nimmt er deine Hand
und spricht zu dir gewand:"

Komm, ich zeige dir die Welt,
sie ist grad so wie's mir gefällt.
Mord und Totschlag überall,
der Feind ist in der Überzahl,
wart nur noch auf den großen Knall.
Krieg soweit das Auge sieht,
ich freu mich sehr was da geschieht,
denn die ganzen schwarzen Seelen,
folgen bald meinen Befehlen.
Versprech mir von der Lage viel,
gewinne wohl das große Spiel,
zwischen mir und dem da oben,
will mich aber jetzt nicht loben.

Komm, ich zeige dir die Welt,
kannst alles haben nur für Geld.
Drogen, Waffen gehen gut,
weißt du was noch im Dunkeln ruht.
Korruption, Bestechungsgelder,
vernichten viele schöne Wälder.
Will nicht klagen, mir ist's recht,
wird mir gehör'n, wer dumm und schlecht.
Bin zufrieden mit dem Spiel,
bringt weiter mich ans große Ziel,
ein Universum nur für mich,
die neuen Regeln mache ich,
der da oben stört mich nicht.

Komm, ich zeige dir die Welt,
ein Fleck nach dem kein Hund mehr bellt.
Glaubst du noch daß ihr wichtig seid,
ich sag euch das ihr nichtig seid.
Denn ist die Runde erst vorbei,
bin ich für die nächste frei.
Was glaubst du was wir Götter machen, wir spielen weiter und wir lachen,
über Menschen die noch denken,
man könnt nicht ihren Willen lenken,
die glauben es sei gut und böse,
sie machen furchtbar viel Getöse,
das der da oben sie erlöse.

Komm, ich zeige dir die Welt,
sieh wer sich da zu uns gesellt,
der liebe Gott, wie ihr ihn nennt,
mit Rauschebart im Flatterhemd.
Er ist mein Gegner, nicht mein Feind,
wir kämpfen nicht, wie mancher meint,
wir spielen bloß zum Zeitvertreib,
komm setz dich dort, während ich schreib,
deinen Vertrag
zum Jüngsten Tag.
Ich hätt' dich gern auf meiner Seite,
es ist dein Tag,
entschied' dich heute.

Ein alter Mann tritt auf dich zu,
er blickt dich an, du spürst die Ruh',
die dich durchströmt,
dein Geist versöhnt,
mit sanfter Wärme dich verwöhnt.
In seinen Augen spiegelt sich,
der Glanz des Lebens, aber dich
suchst du vergebens.
Dann nimmt er deine Hand,
und führt dich über Land,
das als Erde dir bekannt,
dabei spricht er sehr gewandt:"

Komm, ich zeige dir die Welt,
wo jeder lebt wie's ihm gefällt.
Die ganze Schönheit der Natur,
sie schwindet zwar allmählich nur,
doch bleibt von ihr bald keine Spur.
Zerstört nur alles mit Chemie,
ihr seid des Satans liebstes Vieh,
die Dummheit, die begreif ich nie.
Der Teufel will das Spiel beenden,
und doch liegt es in euren Händen,
euer Leben zu verschwenden.

Komm, ich zeige dir die Welt,
wo keiner auf den andren zählt.
Jeder denkt zuerst an sich,
daß ihr noch da seid wundert mich,
Zusammenarbeit kennt ihr nicht.
Luzifer, wie ihr ihn nennt,
spielt das Spiel recht ungehemmt,
wohl weil er keine Gnade kennt.
Ich hoff' von ihm dich zu befreien,
begrüß' dich gern in meinen Reihen.

Komm, ich zeige dir die Welt,
in der sich jeder selbst verhehlt.
Ist dir schon mal aufgefallen,
keiner will den Krieg,
wohl aber den Sieg.
Hört doch auf euch festzukrallen,
nichts wird hindern euch im fallen,
bis ihr unten liegt.
Sieh das Kind dort stirbt vor Hunger,
andern Ortes ißt man Hummer,
verstehst du mich, das macht mir Kummer.

Komm, ich zeige dir die Welt,
für die sich nun die Frage stellt,
wie lange existiert sie noch,
und ist der Einsatz nicht zu hoch.
Für uns seid ihr nicht viel,
Figuren für das Spiel,
ihr seid so furchtbar blind,
wie eine Maus im Labyrinth.
Genießt doch das Leben,
wie's euch gegeben,
ihr wollt immer nur mehr,
das gibt doch nichts her,
wir sind entfernt verwand,
nutzt doch euren Verstand,
hier hast du meine Hand.

So nimmt alles seinen Lauf,
der Radiowecker weckt dich auf,
die Frühnachrichten sind grad drauf
Komm, ich zeige dir die Welt.....

(ts)

# Medien News

Tja, Freunde der Fantasy und der Science–Fiction, die Medien wie Film und Fernsehen bieten uns natürlich nicht gerade überragende Beiträge, doch ab und zu kommt doch mal ein guter Film heraus, den man doch vorstellen sollte.
An dieser Stelle möchte ich doch alle Mitglieder bitten, falls ihr einen Film sehen solltet, der vorstellungswürdig ist, dann schreibt ein paar Zeilen und schickt diese an die Ratte–Redaktion.
Entweder, ihr tippt etwas im WinWord–Format, falls ihr einen PC habt, oder ihr schreibt irgend etwas mit der Hand, ich werde das dann abtippen.
Wenn natürlich jemand bereit ist, diese Rubrik auf Dauer zu übernehmen (was natürlich unheimlich toll wäre), dann gebe ich diese gerne ab. In jedem Fall könnt ihr mich auf dem Nachtcafé auf dieses (oder andere) Thema ansprechen.

**Dracula**
Glaubt man den (sehr zahlreichen) Vorankündigungen, wird dies der nach Nosferatu am engsten an der Romanvorlage inszenierte Dracula, der bisher gedreht wurde.
Auch die Besetzung kann sich sehen lassen:
Da wäre Winona Ryder, die vielleicht schon einigen in "Meerjungfrauen küssen besser (Schnulz)" aufgefallen ist, sowie Oscar–Preisträger Anthony Hopkins, weltberühmt durch "Das Schweigen der Lämmer".
Nun, ich habe mir diesen Film (logischerweise) noch nicht angeschaut, da er erst Anfang Februar anläuft, doch ich möchte an dieser Stelle allen Lesern die Premiere wärmstens empfehlen.

Ansonsten habe ich für diese Ausgabe noch nicht viel zu bieten, ab der nächsten Ausgabe wird das bestimmt besser!
Großes Spieler–Ehrenwort (Hahahahahahahahaha.....)

(aw)

# Das Band der Freundschaft

Hohk schwebte durch eine Wiese mit mannshohem Gras. Tief atmete er die kühle, würzige Luft ein, die ihn in sanften Brisen umgarnte.
Obwohl Hohk unbekleidet 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 erschaudern. 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 Felldecke 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 umher gestreift 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 Olfs 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 verschnaufte 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."
Olfs betretene Miene machte zuerst einem verblüfften Gesicht 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 Holzeimer 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 verharrte 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 Olfs Baumhaus. *Werde ich sie jemals wiedersehen?*
Je weiter sich Hohk von seinen Eltern entfernte, umso 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 werdem es schon bewältigen!" wiederholte Hohk ernster.
Olf nickte verständnisvoll, und zusammen liefen die zwei Abenteurer hinaus in die neue Welt, hinein ins Unbekannte.

...Und nächsten Monat folgt die berühmte Fortsetzung, dies ist nämlich eine Fortsetzungsgeschichte (hähähä)

(mr)

# Die Spiele-Microwelle

Wieso Microwelle? Ist doch klar, in der Microwelle werden abgestandene Sachen wieder aufgewärmt. Also wollen wir abgestandene Spiele wieder aufwärmen, indem wir für sie neue Regeln herausbringen. Das heißt, hier können neue Regeln abgedruckt werden, die müssen aber nicht von uns stammen, sondern jeder kann die abdrucken lassen.
Nun, wie dem auch sei, ich möchte hier den Anfang machen mit:

***Modifikationen zur Koppelung von SpaceHulk und Star Quest***

*Die Figuren und Werte:*
Gegenüber SpaceHulk bietet Star Quest einige Figuren mehr, die zwar auch bei anderen GW-Spielen vorkommen, bei SpaceHulk aber nicht eingesetzt werden. Wenn man nun aber so dumm (!) war und sich vor SpaceHulk erst das deutsche Star Quest zugelegt hat, ärgert man sich, die zahlreichen Teile des Star Quest nicht nutzen zu können. Die folgenden Modifikationen sollen helfen, die Teile richtig einzusetzen.

*Die Gridlinge*
Diese kleine widerspenstige Ork-Art ist wegen ihrer kleinen Statur und der leichten Kleidung bzw. Bewaffnung recht schnell und wendig. Aus diesem Grund habe ich ihre Bewegungen mit denen der Genestealer gleichgesetzt, somit besitzt ein Gridling pro Runde 6 Aktionspunkte. Da er keine Rüstung trägt, hat er bei einem Vergleichswert von 6 eines Genestealers bei der Panzerung einen Wert von 4, d.h. er wird schon bei einer 4 getötet, wenn ein Marine-Spieler einen Stormbolter-Schuß ausführt. Bei den anderen Waffen kann man sich am Genestealer-Wert orientieren und entsprechend modifizieren, was ich mir im Einzelnen sparen möchte.
Ein Gridling trägt meistens nur eine leichte und dürftig zusammengeflickte Schußwaffe, deshalb hat er nur einen Feuerwert von 1W6. Der Effekt entspricht einem Stormbolter. Für den Nahkampf besitzen Gridlings keine Waffen.

*Die Orks:*
Die Orks sind gegenüber den Gridlingen weitaus kräftiger und von breiterer und schwererer Statur, und sie sind dadurch auch nicht so wendig. Sie haben pro Runde nur 4 Aktionspunkte, sind durch ihre zähen Gewänder aber etwas widerstandsfähiger, wodurch sie erst bei einem Stormbolter-Wert von 5 getötet werden.
Da sie oft sowohl einen Blaster, als auch eine Nahkampfwaffe bei sich tragen, besitzen sie für beide Kampfarten einen 1W6-Wurf, wobei sie im Nahkampf wie ein Sergeant nur parieren können.

*Die Androiden:*
Die als Begleitschutz für den Dreadnought vorgesehenen Androiden sind äußerst flinke und zähe Maschinen. Sie sind fast schneller und wendiger als die Genestealer, besitzen somit pro Runde 6 Aktionspunkte, wobei eine Vierteldrehung keinen AP kostet. Da sie nur aus Metall bestehen, braucht man schon eine Stormbolter-6, um sie zu bezwingen.

Die Waffe, die sie bei sich tragen, ist eine kombinierte Schuß/Stichwaffe (wie man an der Figur gut erkennen kann), mit der sie einen Schußwert von 2W6 und einen Nahkampfwert von 1W6 haben, wobei sie im Nahkampf auch angreifen können!

*Der Dreadnought*

Diese Maschine ist sicherlich die gefährlichste aller Gegner, alleine weil sie schon drei Waffen auf einmal einsetzen kann. An jeder Seite des Torsos trägt der Dreadnought eine auf einem Arm befestigte Waffe. Auf der einen Seite hängt eine Assault Cannon, auf der anderen Seite ein Heavy Flamer, die den gleichen Effekt besitzen wie die Assault Cannon, bzw. der Heavy Flamer eines Marines. Zusätzlich ist der Dreadnought mit zwei eingebauten Stormboltern bestückt. Er kann während seines Zuges erst die schweren Waffen, dann noch die Bolter abfeuern. Für alle Aktionen besitzt er 8 Aktionspunkte. Im Nahkampf kann er sich nur mit seinen großen Metallfüßen wehren; treten und darüberlaufen ist möglich! Für derartige Aktionen wirft man mit 2W6.
Bezwingen kann man den Dreadnought nur Etappenweise. Der erste erfolgreiche Treffer (immer nur eine 6) zerstört die erste schwere Waffe, der zweite Treffer die andere schwere Waffe, der dritte Treffer die Stormbolter; ab diesem Punkt kann sich der Dreadnought nur noch verteidigen. Der vierte Treffer schließlich zerstört ihn. Hat man nur die schweren Waffen zerstört, kann sich der Dreadnought immer noch mit den Stormboltern wehren.

*Die Chaos-Kämpfer*

Zu dem Star Quest-Set gehört auch ein Satz Figuren, der sich im Regelwerk *Chaos Kämpfer* nennt. Ich persönlich finde diese Bezeichnung schwachsinnig (Chaos nennt man alles Böse, für das man keinen besonderen Namen findet...), meine Empfehlung ist es daher, diese Figuren als Traitor Terminator einzusetzen, da sie anders keinen Sinn ergeben. Die Traitor Regeln finden sich im Deathwing-Regelbuch.

Nun denn, soviel zu den Figuren. In der nächsten Ausgabe wird diese Serie fortgesetzt, dann folgt eine Abhandlung über die Star Quest-Waffen sowie die Einsatz- und Ausrüstungskarten. Damit immer noch nicht genug ist, wird sich diese Regelerweiterung über mehrere Ratte-Ausgaben hinausziehen, denn da gibt es ja noch Blips, Zielgeräte, verschiedene Türen, die Spielfeldplatten, die anderen Erweiterungen (Eldar usw.) und Abzeichen für Erfahrungspunkte und so weiter und so weiter...für heute reichts.

(aw)

# Glossar

Ich möchte die Gelegenheit nutzen, und an dieser Stelle ein paar warme Worte los werden. In diesem unseren Verein hat sich in letzter Zeit einiges getan. So wurde zum Beispiel unser alter "Vorstand" abgelöst (oder sollte ich sagen : abgesetzt?). Seitdem sind die Vereinsaktivitäten fast auf den Nullpunkt abgesunken.

Das einzige, daß zur Zeit etwas Licht am Horizont zu sein scheint, ist das Nachtcafé. Ein paar unentwegte Streiter haben sich gefunden, und bereiten seit geraumer Zeit einen netten Abend vor. Dieses Nachtcafé ist eine einmalige Gelegenheit, eine fast ausgestorbene Spezies zu beobachten: das VEREINSMITGLIED.

Manche mögen jetzt sagen, ICH habe schon mal Eins gesehen. Das mag ja alles stimmen, aber zu diesem Zeitpunkt war der Löwenanteil der Arbeit mit Sicherheit schon längst getan. Diese seltene Spezies ist nicht nur selten, sondern auch seltsam. Kaum ist die Veranstaltung beendet, so ist es auch schon verschwunden, und das Gehege ist dreckig wie die Sau. Fakt: die Aufräumarbeiten bleiben wieder mal den Wärtern überlassen.

Leute, des geht aach annerster. Es ist auch euer Verein, und je mehr IHR tut, desto mehr ist im Verein los. So gibt es eine Gruppe, die Bettelmännchen an der Platte verschiebt, eine Gruppe die verzweifelt versucht, diverse Zinnminiaturen zu bemalen und andere Gruppen, die in die Rolle wackerer Helden (bzw. Heldinnen) schlüpfen und sich einen netten Tag machen. Wenn ihr bei einer solchen Gruppe Verrückter mitmachen wollt, so teilt dies schriftlich dem André oder dem Mike mit. Dies gilt natürlich auch für den Fall, daß ihr neue Leute für eure Gruppe sucht. Übrigens, solchen und/oder anderen Aktivitäten könnt ihr im Vereinsheim nachgehen. Ja doch, es steht noch (wenn auch nicht mehr lange).

Nach fast jedem dieser Treffen sieht es in unserem Vereinsheim aus, wie auf dem Schlachtfeld. Darum rufe ich hiermit die Initiative "Unser Vereinsheim soll schöner werden" ins Leben. Auch wenn wir irgendwann einmal ein neues Domizil unser eigen nennen, wollen wir uns die Zeit hier so angenehm wie möglich machen. Doch nun zu den schönen Dingen des Lebens: Wir haben eine neue Zeitung. Die tobende Ratte (klingt gut, newoahr) wurde von unserem allseits beliebten Bleistiftbarden André ins Leben gerufen. Bislang haben er und ein kleiner Kreis anderer Personen die Zeitung mit Druckerschwärze gefüllt (gelogen, ist nur kopiert).

Jeder ist hiermit aufgerufen, seinen Senf hierzu abzugeben (fragen Sie Herrn André). Denn nur so können wir die Ratte am Leben halten, also gebt reichlich, oder euch wird reichlich gegeben und zwar aufs Ohr.

Jetzt aber mal wat janz anneres. Man will uns aus dem Haus haben. Ein Monster namens VERMIETER (AC -10 Hitpoints 299 Thac0 -8 => Werte für AD&D) hat uns den Kampf angesagt. Sein erster Angriff bestand darin, uns den Zugang zu den Toiletten zu untersagen !!!!! Wer weis, was als nächstes kommt (gewinnt einen Wochenendaufenthalt auf einer Basiliskenfarm).

Aber wie immer gibt es ja noch die gute alte Kavallerie. In diesem Fall ist das das erste Vorstandsregiment unter der Leitung von Hauptmann Joe Damm, die unserem Verein zur Hilfe eilen. Es ist geplant, das Domizil unseres Vereins nach Bruchköbel zu evakuieren. Wie mir Hauptmann Damm versicherte, sind bereits ernsthafte Anstrengungen in diese Richtung unternommen worden.

Wir werden sehen, wie es weiter geht. Fest steht jedenfalls eines: Uns kriegt man nicht klein !!! ( oder????? )

(mwb)

# News und Messages

Torlan grüßt den Rest der DRACCON-Freunde

Erfurt grüßt den Rest der Welt !!!
gez. Dragon Prayers-Ost

An alle, die dabei waren:
"TÜR ZU !!!"
gez. Dragon Prayers on tour

Schande über Thorsten, der uns nichts zu trinken geben wollte.
gez. Joe + Acky

Das Nachtcafé, das Nachtcafé
das ist noch lange nicht passé
Wir haben sehr viel Spaß gehabt,
das Bier ist wieder hoch geschwappt.
Die Chips haben wir doch verloren,
das Bier in uns ist fortgegoren.
Am nächsten Morgen war'n wir krank,
Nachtcafé kommt wieder-
Gott sei Dank!!!
Prost, Acky

Auf Linie aus Limogläsern
Skol !

Die Jägergeister der Woche gehen auf alle AD&D Spieler, ...
Weil sie, genau wie die Geister keinen Humor haben.!?!?!
gez. Jägergeister Wulfenzottel

SINNLOOOOOOS !!!!

Mit besonderem Gruß an Conny:
***Nieder mit AD&D!!!!!!!!!!!!***
gez. Illuminati von Brechkübel

Gruß an André, der sogar schon lesen und am Computer schreiben kann.
gez. "Du weißt schon warum du mich zum ersten gewählt hast!"

Dringend gesucht:
Geldgeber für 2 Verrückte, die Richtung Osten wollen, weil da glänzt es so schön golden, da muß ein riesiger Schatz liegen!
gez. Goraz

*Flap, flap, flap...Hicks !!!!*

Und weeeeeeeeeehe, es benutzt einer im Verein die Toilette, dann....
kommt der böse, böse Anwalt und ...?!?!?!?

Wir wünschen unserem Barbaren im Norden viel Glück.
gez. "Alle die ihn gernhaben"
*und alle Ex-Ehefrauen!!!!*

**Och Jooooh !**

*Des is a runnergesezde Fermmezeiddung*
*gez. die Fermmeleiddung*

# Das Draccon 2

Ein Erlebnisbericht

Wie wahrscheinlich allgemein bekannt, handelt es sich bei einem DRACCON um das von der Drachenschmiede organisierten Live-Rollenspiel. Nach dem ersten DRACCON im Sommer '92 fand durch den großen Andrang ein zweites (mittlerweile auch ein drittes...Anm.d.Red.) statt.
Die Organisation des Treffens übernahm diesmal nicht DragonSys, die das erste DRACCON erfolgreich durchgeführt hatten.
Damit begann alles Übel ...

Das DRACCON 2 fand diesmal nicht auf einer Burg statt, sondern auf einem freien Gelände mitten in einem Wald in der Pfalz. Die Laufzeit des LARPs war auf drei Tage (Freitag, Samstag und Sonntag) angesetzt.
Der Freitag bestand eigentlich nur aus Vorbereitungen; die Leute reisten an, richteten sich, wohlgemerkt ohne Gewandung am Leib und mit vorgefahrenen Autos, in den Zelten ein und meldeten sich bei der Spielleitung an.
Dies dauerte fast den ganzen Nachmittag und Abend an, was viele eingefleischte Live-Rollenspieler verärgerte, denn vom Spiel war am Freitag nichts zu merken.
In der Nacht rächte sich dann noch DragonSys bei der Drachenschmiede, die wohl Ärger miteinander haben (Gerüchte...), zumindest kamen eine Gruppe nicht angemeldeter Spieler des Nachts als Orks in das Lager und starteten einen Angriff. In dieser Nacht wurden viele reguläre Charaktere "getötet", doch am nächsten Morgen folgte seitens der Spielleitung nur der lakonische Hinweis, die Sache sei nicht angemeldet gewesen, somit nicht passiert; kein Charakter sei gestorben...!
Daraufhin reisten am nächsten Tag schon einige Spieler erbost wieder ab.
Der Samstag verlief ohne große Höhepunkte, außer, daß man viele nette und neue Leute kennengelernt hat. Daraufhin entschlossen sich ein paar Spieler am Abend, ihre Charakter "abreisen zu lassen" und haben sich in das NSC-Lager übergesetzt.
Als Orks verkleidet kehrten sie in der Nacht zurück und brachten endlich die erwartete Spannung in das bisher dahinplätschernde Spiel. Die Wettkämpfe, die zum sehr zerstückelten Szenario gehörten, sind nicht weiter erwähnenswert, da sie im Prinzip nur Beschäftigungstherapie darstellten.

Mit anderen Worten, die Nebenaktionen einiger vereinzelter Spieler bestimmten mal wieder das LARP, vom Szenario war nichts zu merken. Ein Spieler, der bereits das DRACCON 1 besucht hatte, erzählte mir, das Szenario des DRACCON 1 wurde nur übernommen und zerstückelt, die

Bruchstücke wurden für das DRACCON 2 benutzt. Leider hat sich dieser Eindruck bestätigt.
Ein weiterer Punkt waren die Kosten! Das DRACCON 1 kostete für fünf Tage 245,– DM, das DRACCON 2 für drei Tage 135,– DM. In diesem Preis inbegriffen sollte sein: Die Treffengebühr (Miete für den Platz usw.), Versicherung der Spieler und die volle Verpflegung.
Nach einem Gespräch mit Markus Hailer, dem Geschäftsinhaber der Drachenschmiede, stellte ich fest, daß die Gewinnspanne, die bei einem DRACCON angesetzt wird, sehr hoch liegt, was aber bei weiterem Nachhaken mit der Begründung der zu bezahlenden Arbeitsstunden und NSCs belegt wurde.
Komisch ist nur, daß die NSCs nicht bezahlt wurden, sondern die Hälfte der Teilnahmegebühr zahlen mußten.
Ich denke, Leute mit einem kleinen Geldbeutel oder hohem spieltechnischen Anspruch sollte man ein DRACCON nicht empfehlen.
Bedanken sollte man sich bei den Spielern, die das DRACCON 2 überhaupt durch ihren persönlichen Einsatz ermöglicht haben.

Vielleicht sieht man sich ja mal auf irgend einem anderen LARP.
In diesem Sinne...

(aw)

# MECHFORCE

# GERMANY

## 3054
### in der Inneren Sphäre tobt ein gnadenloser Krieg...

*Seid ihr bereit für die ultimate Herausforderung ? Verteidigt die Innere Sphäre gegen Kerenskys Fluch oder seid selbst ein Teil der Clan-Streitkräfte. Nehmt an den Solaris Wettkämpfen teil und werdet der beste Mechkrieger der Inneren Sphäre. Zeigt auf dem Feld, was ihr könnt und kämpft gegen die nationale und internationale Elite! Seht das gesamte bekannte Universum für nur etwa 19 Pfennig am Tag !!!*

## DAS GESAMTE BEKANNTE UNIVERSUM FÜR NUR 19 PFENNIG AM TAG !

## 01.04.93
### Deutschland bekommt seine eigene Mechforce...

*Endlich ziehen wir mit Nordamerika, Großbritannien, Schweden und Japan gleich. Ab dem 01.04. 1993 gibt es auch in Deutschland einen offiziellen BATTLETECH Fanclub mit all den Goodies, die dazugehören. Nationale und internationale Turniere, Chapter-Listen, eine Clubzeitung, die neuesten Informationen aus der internationalen BATTLETECH-Szene regelmäßig fre Haus und vieles mehr !*

## WIR BIETEN DAS VOLLE PROGRAMM!

**Nach eurer Anmeldung erhaltet ihr die offizielle Hausmappe für euer Haus oder euren Clan, zusammen mit den Competition-Rules, dem offiziellen MECHFORCE GERMANY-Ausweis und den Papieren für euren persönlichen MECHFORCE-Mech. Die regelmäßig escheinende MECHFORCE Zeitschrift geht euch automatisch und kostenlos zu. Ihr habt die Möglichkeit, Dogtacs mit dem Namen eures Kriegers oder Kommandanten anfertigen zu lassen und habt natürlich exclusiv Zugriff auf alle BATTLETECH-Artikel, die nur bei der MECHFORCE erhältlich sind. Artikel wie z.B. spezielle Battlemech-Transportbehältnisse, Würfel mit Hausabzeichen und, und, und.**

**Weiterhin gibt es ( neben verschiedenen offenen Cons) Turniere und Szenarien nur für Mitglieder. Ebenfalls geplant sind Soldbücher, Solaris-Championships, eine offene deutsche Meisterschaft und internationale Turniere. Ihr könnt selbstverständlich auch ein Chapter gründen und meldet euch als Lanze an.**
**Übrigens: MECHFORCE GERMANY Mitglieder erhalten bei Bestellung bei der MECHFORCE 15% Rabatt auf BATTLETECH-Produkte (von der Zinnfigur bis zum Buch!)**

***Seid ihr bereit für diese Herausforderung?***
**Dann fordert noch heute euren Mitgliedsantrag an. Für nur DM 6,-- im Monat seid ihr mitten in der Action. Bitte legt einen frankierten Rückumschlag bei.**

## IN KÜRZE AUF DEINEM PLANETEN!

MECHFORCE GERMANY

FORTES FORTUNA IUVAT

**MECHFORCE GERMANY - BROICHER WALDWEG 183**
**4330 MÜHLHEIM/RUHR 1 - TERRA**

# Das Hauptquartier der **Erlensee - Highlanders** gibt bekannt :

Am 06.12.3025 führten die Lahnstein Ballistics einen hinterhältigen Angriff auf unser Hauptquartier auf Erlensee I durch. Da unser Oberbefehlshaber dies irgendwie geahnt hat, hat er sich einen kleinen Söldnertrupp namens S.M.A.T. Team angeheuert, um unsere Defensivtruppen zu verstärken.

Leider hat er es versäumt mit Major Peiko, dem Befehlshaber des S.M.A.T. Teams einen schriftlichen Vertrag abzuschließen. So kam es den wie es kommen muß, das Team lief unter dem Stichwort "Operation Nikolaus" zum Feind über ( mit eben jenem hatte Major Peiko nämlich einen Vertrag).

Knecht Ruprecht, der Scherge des Nikolaus, muß unserem Oberbefehlshaber wohl kräftig eins aufs Haupt gegeben haben, denn nun ging es gar fürchterlich rund. Lieutenant Eckard, seines Zeichens Chef der Luftwaffe mußte sämtliche existierenden und nicht existierenden Einheiten der Luftflotte aktivieren und gegen den Feind werfen. Durch ein göttliches Geschick wurde unser Befehlshaber aber dann doch noch gebremst, und es kam nicht zu diesem Overkill.

Letzten Endes gelang es uns doch noch den Feind aufzuhalten und ihm empfindliche Verluste beizubringen. Am Ende mußten sich die Lahnsteiner mit einem Unentschieden zufrieden geben und ( nach einem kleinen Gelage ) unverichteter Dinge wieder abziehen.

Nach dem mäßigen Abschneiden beim Überfall der Lahnstein Ballistics hat sich in der Führungsstruktur unserer Einheit einiges geändert. Der bisherige Oberbefehlshabende Boris Bachmann wurde seines Kommandos enthoben. Er führt nun das Kommando der 2. Mechkompanie.

Neuer Oberbefehlshabender ist Lieutenant Colonel Mike McLaren (Michael Beck). Chef der Logistik ist jetzt Lieutenant Ralf Bauerfeind. Kommandeur der Panzer Kompanien ist nun Colonel Jan Hulverscheid.

Wir verfügen zur Zeit über drei volle Kompanien Mechs, zwei Kompanien Panzer und eine Kompanie Luft - Raumjäger sowie vier Landungsschiffe.

Das Gefecht gegen Lahnstein forderte auch auf unserer Seite einige Verluste an Mensch und Material. Daher suchen wir für unsere Einheit noch fähige Mechkrieger, Techs, Medtechs, Jägerpiloten und anderes Personal. Dieses Stellenangebot ist für Frauen und Männer gleichermaßen gedacht. Wenn sie sich für diesen Job interessieren, sollten sie folgende Voraussetzungen erfüllen:

1. Teamgeist
2. Kameradschaftssinn
3. Ein wenig taktisches Gespür
4. Ein wenig Zeit

Bewerbungen mit den üblichen Unterlagen bei Rumirs Mechshop in Hanau auf Erlensee I einreichen.

Kommt reichlich, den im März des Jahres 3026 werden wir den Lahnstein Ballistics einen kleinen Gegenbesuch abstatten.

Des weiteren ist geplant, sich dem Söldnerdachverband nämlich der Mechforce Germany anzuschließen. Außerdem befindet sich unser zweites Bataillon gerade im Aufbau.

Am 01.02.3026 eröffnet unsere neue Kriegerakademie ihre Pforten. Diesbezügliche Bewerbungen bitte ebenfalls an Rumirs Mechshop zu Händen Michael Beck oder Markus Kaiser abgeben.

Verteiler

| | |
|---|---|
| Public Relations André Weckeiser | 1x |
| Rumirs Mechshop Uli | 1x |
| HQ | 1x |

(mwb)

# das helden-syndrom

ihr seid seit wochen durch unzaehlige dungeons unterwegs. die tausendste wiederbelebung habt ihr auch gluecklich ueberstanden. nun duerstet euch nach noch mehr gold und erfahrungspunkten. es ist wieder an der zeit eine horde orks abzumetzeln. aber was ist, wenn der 786. euch den garaus macht ? ah ja ! scheiss spielleiter ! aber wir haben ja immer unsere wiederbelebungsmaschine sprich: kleriker dabei. wie koennte jemals alter und schwaeche an eurem helden nagen ?

habt ihr jemals darueber nachgedacht einen helden mit schwaechen und problemen zu spielen. vielleicht spielt ihr mal einen kaempfer, der schon etliche jahre auf dem buckel hat, der vielleicht auch angst hat sein schwert zu ziehen und mal vor einem kampf zurueckschreckt.

vielleicht waere es eine interessante erfahrung mal einen depressiven oder schizophrenen helden zu spielen. oder seid ihr selbst etwa perfekt ?

ihr werdet sehen, dass ihr mit der zeit viel mehr tiefe in euren charakter bringt und einen ganz neuen spass am spielen gewinnt. dinge wie gold und macht werden fuer euch nicht mehr das wesentliche im spiel sein.

(pi)

# The last



# Exit