Die Tollende

2/93

Ratte



Inhalt

Die tobende Ratte – Ausgabe 2/93

Inhaltsverzeichnis / Impressum	2
Vorwort / Comic	3
Die Vorstandsseite	4
Das Nachtcafé	5
	6
Spiele–Microwelle	7
	8
Meisterwerke der Phantastischen Literatur	9
Das LARP–Sprachrohr	10
(Anzeige)	11
Kurzgeschichte: Das Geständnis	12
	13
Medien–News	14
Das Rattennest	15
	16
Fortsetzung: Das Band der Freundschaft	17
	18
	19
Gedicht: Es lebe Jugoslawien	20
Messages and News	21
Vermischtes	22
(Anzeige)	23
Ghost Dance	24
Termine	25
	26
The Last Exit	27
Black Hole	28

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 (hawk)
Martin Ruth (mru)
Paolo Rinaldi (pr)

Layout :
André Weckeiser

Titelbild :
Heidi Koch

grafische Gestaltung/Comic :
Pirat Art Studio:
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)

Redaktionsschluß :
2 Wochen 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

Es ist mal wieder geschafft !

Wieder liegen zwei streßvolle Wochen hinter mir, in der ich hätte tausend andere Dinge tun können, aber ich habe mich nun mal dieser Zeitung verschrieben. Ja, ihr habt richtig gelesen: Zwei Wochen! Soviel Zeit blieb uns diesmal für diese Ausgabe, und sie ist noch zwei stolze Seiten länger geworden als die erste Ausgabe. Wir können im Februar mit 28 Seiten protzen.

Das wäre natürlich ohne die Mithilfe von Nichtmitgliedern und der aufopferungsvollen Arbeit der Redaktionsmitglieder nie möglich gewesen, da auf unsere regulären Vereinsmitglieder kein Verlaß mehr ist, es gibt sie praktisch nicht mehr.

Doch nun noch etwas allgemeines: Ich möchte mich an dieser Stelle bei Martin Kliehm (!!!) vom 252 e.V. bedanken, der mich mit einer Diskette voll Terminen versorgt hat. Da dies nicht mehr auf die Termin-Seite gepaßt hat, nun an dieser Stelle.

Das Nachtcafé läuft mittlerweile recht gut wieder an, ich denke, die alten Besucherzahlen werden wir bald wieder erreicht haben. Nun aber noch eine andere interne Geschichte:

Bald ist wieder Sommer, die CON steht wieder an! Auch dieses Jahr wird es so sein, daß die Vereinsmitglieder Eintritt zahlen werden (und zwar mehr als der reguläre Besucher!), wenn sie für die CON nicht mitgeholfen haben. Alle anderen, die doch an solchen Vorbereitungen Spaß bekommen könnten, melden sich bitte bei mir unter der Redaktionsanschrift oder -telefonnummer.

Bedanken möchte ich mich noch bei allen, die mir sowohl positive, als auch negative (oder besser: konstruktive) Kritik haben zukommen lassen. Weiter so.

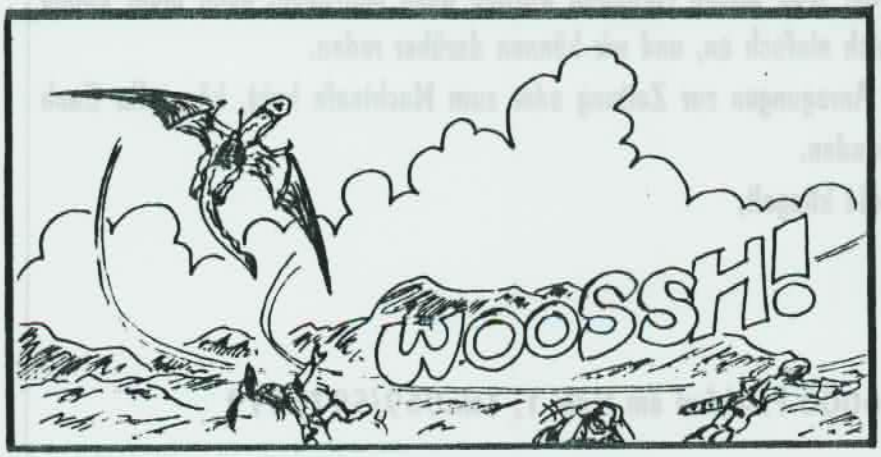
Ich warte immer noch verzweifelt auf Leserbriefe für die Leserbriefecke! Ich hoffe nicht, daß diese auch an der Bequemlichkeit der Mitglieder (=Leser) scheitert.

Bis dahin wünsche ich euch das Allerbeste und noch viel, viel mehr...

Ach, sollte es doch noch VM's (Abkürzung für Vereinsmitglied, Anm.d.Red.) geben, die an einer Mitarbeit interessiert sind, wartet ein kleiner Bonus, der noch nicht verraten werden soll!!!

Bis bald (im März)

Euer André





-- Die Vorstandsseite --

Hallo Leute!

Nachdem wir nun die Vorstandsseite in den festen Bestand unserer Ratte aufgenommen haben und Tim und Andre das letzte Mal diese Seite in Beschlag genommen haben, dachte ich mir, daß ich jetzt auch mal ein paar Worte an Euch verlieren werde.
Wie Tim das letzte Mal schon sagte, waren ja leider nicht sehr viele Mitglieder auf der letzten Hauptversammlung. Den neuen Vorstand konntet Ihr ja im Protokoll der Hauptversammlung nachlesen. Und so gibt es nun auch jemanden, der für Veranstaltungen zuständig sein soll und den Job "Veranstaltungsleiter" bekommen hat, nämlich ich. Während sich auf der Hauptversammlung die meisten einig waren, daß unser Verein einen Veranstaltungsleiter nötig hätte, wußte keiner so recht, was dieser nun wirklich genau tun sollte. Doch die Idee reizte mich, und ich erklärte mich bereit, den Job zu übernehmen. Und so kam es denn auch, denn die Mehrheit wollte es nicht anders...
Inzwischen habe ich mir so meine Gedanken gemacht, was meine genaue Aufgabe ist und wie ich diese in die Tat umsetzen kann. Ich werde die Termine für die Veranstaltungen in unseren Räumen planen und, soweit ich es zeitlich irgendwie schaffe, auch sonst gerne mitorganisieren, sowie sonstige anfallende Verwaltungsarbeiten übernehmen (Kaution kassieren, Räume nach der Veranstaltung nach dem Grad des Chaos überprüfen, etc.).
Vor allen Dingen hoffe ich, daß viele, die bisher vielleicht schon tolle Ideen hatten und nicht wußten, an wen sie sich wenden sollten, jetzt einen direkten Ansprechpartner haben. Ich könnte mir vorstellen, daß der eine oder andere von Euch bestimmt mal Lust hätte, einen kleinen Wochenend-Mini-Con mit einer bestimmten Thematik (wie demnächst z.B. Space Hulk oder BattleTech) oder einfach nur einen gemütlichen Abend zu organisieren. Es gibt doch genug Spiele, die man gerne mal im großen Maßstab spielen wollte, sich bisher aber nie so richtig die Zeit genommen hat. Oder Videofilme, die man gerne mal mit einer größeren Gruppe zusammen sehen würde. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Ich bin gerne bereit, jedem, der irgendeine solche Idee hat und nur noch nicht weiß, wie er sie realisieren soll, helfend unter die Arme zu greifen. Und solche Aktionen würden dazu beitragen, noch mehr Leben in unseren Verein zu bringen. Ruft mich einfach an, und wir können darüber reden.
Auch, wenn Ihr weitere Fragen oder Anregungen zur Zeitung oder zum Nachtcafe habt, könnt Ihr Euch gerne an André, Patrick oder mich wenden.
In der Hoffnung, daß mein Telefon bald klingelt,

Euer David

David Rosenberg, Adlerflychtstr. 3, 6000 Frankfurt am Main 1, Tel.:069/5978519

Die Nachtcafe-Seite

Und da bei uns jede Vereinsaktivität eine Seite in der Ratte nach sich zieht, läßt es sich nicht vermeiden, daß wir vom Nachtcafe-Team uns auch mal zu Wort melden.

Es begab sich im Januar des Jahres 1993, daß einige vom Volk (Verein) gewählte Vertreter vor der fast unlösbaren Aufgabe standen, in unseren volkseigenen Räumen die Atmosphäre eines Casinos heraufzubeschwören. Nachdem wir wochenlang recherchierten, wie ein Originalcasino auszusehen hat und wie dessen Besucher zu verköstigen sind, kam es zu einem denkwürdigen Tag in der Geschichte unseres Vereins.
Am 28.01 dieses Jahres trafen sich zwei Mitglieder der Führungsriege einer Geheimgesellschaft namens "Orga-Team" an einem dubiosen Treffpunkt, um eine wahnwitzige Besorgungsaktion zu starten. Diese sollte zu einem späteren Zeitpunkt als "AKTION GOLDEN TOAST" in die Geschichte des Vereins eingehen.
Nach diversen herben Fehlschlägen, kam es zu dem Erwerb von 200 Scheiben GOLDEN TOAST. Zur Komplettierung der Versorgungslage, wurden noch diverse Knabberartikel, Schnäpse und sonstiges hinzugefügt.
Ein weiteres Besorgungsproblem stellten die Jetons dar. Nach dem Besuch verschiedener Spieleläden, hatte das Orga-Team nur Kleinstmengen dieser lebenswichtigen Plastikchips gesichtet. So stand bis zu dem Termin des Nachtcafes die pünktliche Casino-Eröffnung auf der Kippe. Erst durch Erkundungsstreifzüge in Feindesland (Bayern) und einer spontanen Hilfsaktion eines Nichtvereinsmitgliedes konnte der reibungslose Ablauf des Abends gesichert werden.

Dank der unbezahlbaren Hilfe einiger uns leider nicht namentlich bekannten Vereinsmitglieder, wurde es zu einem riesengroßen Aufwand, die Vereinsräume auf ein benutzbares Niveau zu heben. Aber so gegen 18.00 Uhr hatten wir es schließlich geschafft. Nebenbei wurden noch die Exemplare der Erstausgabe der tobenden Ratte fertiggestellt. Nun konnte man in Ruhe die ersten Gäste erwarten.

Irgendwann gegen 20.00 Uhr startete dann schließlich der Casino-Betrieb. Es wurde Poker, Black Jack, Roulette und Crabs gespielt. Wir bemühten uns auch um gepflegte Garderobe. Leider war der Türsteher etwas nachlässig und ließ auch einige zwielichtige Gestalten eintreten. Es wurde munter gespielt, gebaggert (schönen Gruß an alle), gegessen und getrunken. Um 0.00 Uhr standen, nach einer spannenden Auszählung, unsere Sieger fest.
Der inoffizielle Teil wurde noch etwas fortgesetzt. So gegen 7.00 Uhr morgens zogen sich auch die letzten Härtefälle in ihre Schlafsäcke zurück. Um die Mittagszeit wurde der Raum wieder in einen benutzbaren Zustand versetzt und die letzten Schnapsleichen entsorgt.
Wir, das Nachtcafe-Orgateam, denken, daß wir einen Riesenerfolg mit unserem 1. Nachtcafe hatten. Und alle, die es verpaßt haben sind natürlich selbst dran Schuld. Also beim nächsten Mal rechtzeitig den Terminkalender informieren.

Und jetzt haben wir noch ein paar Danksagungen an ein paar liebe Menschen zu richten, ohne die dieses Nachtcafe nicht in dieser Form möglich gewesen wäre:

Wir danken,

Uli für das Ausleihen der genialen Filze, Würfelz und und und

Rudi Ehm für die spontane Jetonrettungsaktion

Paolo für das spontane Mithelfen inklusive Black Jack

Törtchen für die absolute Rundumhilfe- immer und überall

Acky für das gleiche wie Törtchen

den netten jungen Damen, die das Baggern ermöglichten

Frau A. Rosenberg für das stiften der Kartenspiele

Allen Vorstandsmitgliedern für alles, allen anderen, die in irgendeiner Form mitgeholfen haben und allen Besuchern für eine Menge Spaß

Bis zum nächsten Mal, Euer Nachtcafe-Team

(pi / dr)

Die Spiele-Microwelle

Trotz reger Diskussionen über die neuen Zusatzregeln in der letzten Ausgabe der *tobenden Ratte* möchte ich doch die Microwelle mit der Koppelung von SpaceHulk und Star Quest fortsetzen, damit die Spieler, die sich einst erst die Star Quest-Packung und dann SpaceHulk zugelegt haben, das Material auch voll in SpaceHulk nutzen können, schließlich hat Star Quest damals auch seine mindestens 60 Märker gekostet...

Die Waffen

Sieht man sich die Star Quest-Figuren (die übrigens von Games Workshop hergestellt wurden!) genauer an, bemerkt man, daß sie andere Waffen tragen als die Terminator Armour es in SpaceHulk vorschreibt. Welche Waffe von Star Quest nun welcher Waffe in SpaceHulk entspricht, soll Thema der nächsten Abschnitte sein.

Die Nullzeit-Kanone

Rein optisch entspricht diese natürlich voll und ganz der Assault Cannon, als diese ist sie auch zu benutzen. Obwohl man an der Figur nicht erkennen kann, ob der Kämpfer einen Power Glove trägt, schreibt das Regelwerk von SpaceHulk vor, daß jeder Marine damit ausgerüstet ist.

Der Black-Hole-Blaster

Diese Waffe kann man getrost als Flamer einsetzen, alle weiteren Regeln für den Heavy Flamer gelten nach wie vor. Auch dieser Marine ist mit einem Power Glove ausgestattet

Der Holo-Werfer

Hier haben wir nun eine Waffe, die in ihrer Optik keiner Waffe von SpaceHulk entspricht oder auch nur nahekommt. Man kann sie getrost weglassen. Wer aber doch noch eine Idee hat, schicke sie bitte an die Redaktion, der beste Vorschlag wird mit einem kostenlosen Star Quest-Regelwerk belohnt (Waaaaahnsinn!)

Der Mini-Laser

Marines mit Mini-Laser sind nun als Storm Bolter-Marines zu benutzen, auch sie besitzen einen Power Glove.

Die Spiele-Microwelle

Die Waffen des Captains (Commander)

Nimmt man die Auswahl der drei Ansteck-Waffen für den Commander, so erscheint das K.O.-Schwert mit Servo-Handschuh als das einzig Sinnvolle. Das K.O.-Schwert entspricht hier dem Power Sword eines SpaceHulk-Sergeants und der Servo Handschuh dem Power Glove mit Grenade Launcher. Die restlichen Waffen von Star Quest kann man dann doch beiseite legen.

Zur Ausstattung

Zuerst einmal sei genannt, was bei SpaceHulk aus dem Star Quest-Set nicht benutzt werden kann.

Da wären zum Beispiel die Abzeichen für Haupt- und Nebenziel, sowie für den Stand der Marines und Gegenspieler. Für SpaceHulk ist das völlig unwichtig. Auch mit den Spielfeld-Platten von Star Quest ist das so eine Sache. Man kann natürlich die Platten an die Gänge anbauen, doch ohne ist es schöner und aufregender.

Die Markier-Geräte, die bei Star Quest für die Lebensenergie des Commanders gedacht waren, kann man wiederum sehr gut benutzen. Die Leiste von 0 bis 6 ist wie geschaffen dafür, verbrauchte CP's anzuzeigen, die andere Leiste ist unwichtig.

Die Blips sind natürlich wie die Genestealer-Blips zu benutzen, man sollte nur die Zahlen vergessen; ein Blip bedeutet immer eine Figur. Auch hier bewegen sich die Blips mit sechs Feldern pro Runde. Man sollte aber darauf achten, den Blip für den Dreadnought nur in einem Raum zu plazieren, da das sonst unglaubwürdig wirkt.

Die Türen sind auch eine sehr sinnvolle Ergänzung zu Space Hulk. Hatte man doch bisher das lästige Problem, bei jedem Bulkhead erst im Szenario nachzuschauen, da sich die Tür optisch nicht von den anderen unterscheidete, so kann man nun die gelb umrandeten Türen aus dem Star Quest-Set dafür (und nur dafür) benutzen. Für die grau umrandeten Türen kann man sich je nach Szenario etwas anderes einfallen lassen.

Die Karten

Wie die Ausrüstungs-, Befehls- und Ereigniskarten modifiziert werden, damit man sie für SpaceHulk nutzen kann, ist ein so ausführlicher Abschnitt, daß ich ihn in der nächsten Ausgabe gesondert abhandeln möchte. Soviel sei aber schon gesagt: Die Karten bringen einen völlig anderen Aspekt ins Spiel!

Bis hierher danke ich euch mal wieder für euer Interesse und hoffe, ihr werdet diese Erweiterung mit der nächsten Ratte-Ausgabe vervollständigen. Kritiken und Verbesserungsvorschläge sind wie immer willkommen und werden als Leserbrief abgedruckt.

(aw)

John Ronald Reuel Tolkien - *Zyklus: Der Herr der Ringe*

Es konnte ja nicht lange dauern, früher oder später mußte dieses dreibändige Werk auf diese Seite. ***Der Herr der Ringe*** ist für den Fantasy-Leser und -Rollenspieler mittlerweile fast die Bibel unter den Büchern, und man kann J.R.R.Tolkien dankbar sein, daß er den Mut hatte, dieses Buch Ende der sechziger Jahre zu veröffentlichen, denn es gilt als der Wegbereiter für die Phantastische Literatur im Fantasybereich und insbesondere für das Fantasy-Rollenspiel.
Nun, muß ich noch viel Worte über den Inhalt verlieren? Jeder weiß, daß das erste Buch *Die Gefährten* mit den gefährlichen Abenteuern des Hobbits Frodo Beutlin beginnt und durch intelligente Verstrickungen der Ereignisse immer mehr Personen dazukommen, bis in den weiteren zwei Büchern schließlich die daraus resultierenden Ringkriege beschrieben werden.
Tolkien versteht es doch fast durchgängig, den Leser in seinen Bann zu schlagen, obwohl es vom rein literarischen Standpunkt her doch so manchen besseren Schriftsteller gibt.
Und damit wären wir bei:

Terry Brooks - *Der Shannara-Zyklus*

Wahrscheinlich werden mich eingefleischte Tolkien-Fans dafür schlagen, daß ich Brooks mit Tolkien auf einer Seite bespreche, doch das hat seinen Grund. Terry Brooks war nämlich bei seinem Zyklus um Shannara von dem *Herrn der Ringe* sehr inspiriert, was aber kein Fehler ist. Er hat nämlich die Elemente keineswegs übernommen, sondern lediglich gewisse Dinge, die heute zur Fantasy dazugehören, neu durchdacht und benutzt. Alleine die Idee, daß sich das Zwergenvolk weiter entwickelt hat und heute *nicht* mehr unter der Erde lebt, sondern eher eine Aversion dagegen besitzt, ist sehr interessant.
Bestechend aber ist neben der gut durchdachten Story vor allem der gute Erzählstil, den Brooks von einigen bekannten Fantasy-Literaten hervorhebt.
Nun aber zum Inhalt:
Die ersten drei Bücher behandeln die Abenteuer des jungen Shea Ohmsford, der als letzter Sproß des Königs Shannara dazu auserkoren ist, das Schwert von Shannara zu suchen und damit den bösen Lord der Zauberer abzuwehren, der den Frieden der Länder stört.
Darauf folgte ein weiterer dreibändiger Abschnitt im Shannara-Zyklus, der Generationen später spielt. Diesmal ist der Ellcrys, der beschützende Baum der Elfen in Gefahr und kann nur von einer jungen mutigen Elfin gerettet werden, die der Ellcrys selbst auswählt...
Schließlich folgen noch 11 (Elf?) weitere Bücher, die fast immer im Abstand von drei Büchern Generationen nach dem vorherigen Abschnitt stattfinden.
Man sollte diesen Zyklus genauso wie den *Herr der Ringe*-Zyklus einfach gelesen haben, deshalb habe ich mich in dieser Ausgabe auch für diese Werke entschieden.
Natürlich dürft ihr euch beschweren, wenn ihr das anders seht (oder zustimmen, wenn ihr wollt...), schließlich wollen wir bald eine Leserbriefseite einrichten, nur dazu fehlen bisher die Leserbriefe...
In diesem Sinne

(aw)

Das Sprachrohr des Live-Rollenspiels

Höret, höret...

Für alle die unter euch, die schon immer eine Gewandung haben wollten, aber nicht wußten, woher, wie, was und so weiter, haben wir eine neue Einrichtung ins Leben gerufen:

Den Gewandungs-Workshop

Dort könnt ihr alles erfahren über Leder- und Stoffverarbeitung, Schnittmuster, Schuhwerk und Zubehör bis hin zur Selbstgemachten Polsterwaffe, sowie einer fachkundigen Anleitung im Eigenbau eines Kettenhemdes. Letzteres wird nämlich eine freundlicher Recke übernehmen, der namentlich der Redaktion bisher unbekannt ist, aber fest zugesagt hat.

Treffen ist immer Mittwochs ab 19.30 Uhr in den Vereinsräumen, dort ist fröhliches Nähen angesagt!

Wer aber vorher noch telefonisch Erkundigungen anstellen möchte, kann dies durchaus tun unter der Nummer 06181/71723 (André) oder im Spieleladen *Rumir's Magic* in Hanau.

Und nun, edles Volk, gehabt euch wohl

Euer Torlan Likkor

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

Schauen Sie doch einfach einmal 'rein
Wir freuen uns auf Ihren Besuch

Achtung: Jetzt in neuen Räumen !!

Hospitalstr. 16, Tel.: 06181/257 847

Geständnis

Das Vorspiel: In der Folterkammer

"Hört auf, ...hört auf..., ich sagte; *Hört auf!* Ich will ja gestehen, fangt erst gar nicht an. Danke, ihr könnt eure Folterknechte wegschicken und den Richter holen, aber bitte erlaubt, daß nur der Richter und ihr, Henker, anwesend seid, wenn ich spreche."

Das Hauptspiel 1. Teil: Etwas später im Richtersaal

"Seid gegrüßt, Richter, und Dank, daß ihr meiner Bitte entsprochen habt. Ich werde aus Dank eure Zeit nicht verschwenden und kein falsches Wort sprechen. Also, das war so...
Ich hatte von Symendic, so zumindest nannte sich der Zauberer mir gegenüber, die Aufgabe aufgezwungen bekommen, die Zeremonienflöte eines Priesters zu entwenden. Als dieser Priester bei dem Kommando des Goldtransportes dabei war, dachte ich, daß sie wohl kaum das Gold zurücklassen würden, um mich und die Flöte zu verfolgen. Ach, habe ich schon erwähnt, daß Symendic mir mit dem Tode drohte.
Nun, ich schlich mich heran, als aus der Taverne zu meiner Linken ein besoffener Bauernjüngling trat. Er rempelte mich an, beschuldigte mich, ihn bestehlen zu wollen und stieß mich von sich.
So geriet ich mit einem Betrunkenen aus der Kaschemme rechts der Straße zusammen, und er und seine Gefährten beschimpften mich mit Worten, die ich hier nicht wiedergeben möchte. Als ich vor ihnen floh, erwischte mich noch ein Regierungsbeamter in Eile. Er hatte versucht, durch die Menschenmenge durchzuschlüpfen.
So geschah es, daß ich unter die Füße des Priesterkommandos geriet und im Fallen mein Kurzschwert zog. Doch damit nicht genug, schneidet doch mein Schwert - das ich nur zum Schutze hob - in einen der Goldbeutel hinein, und der Inhalt ergoß sich über mich. Sofort sprang ich auf, sah die Flöte vor mir , griff zu und rannte los."

Das Zwischenspiel: An der Mauer

"Ich rannte, bis ich an einer Mauer zusammenbrach und zu Boden sank. Halb erholt sah ich auf, als mich dieser Wahnsinnige, der anscheinend alles gesehen hatte, ebenso schnaufend einholte. Er erklärte mir, daß mir großes Unheil drohe, bevor ich etwas unternehmen konnte. Ich rannte weiter die Mauer entlang, wie ihr vielleicht versteht.

Nur fünf Schritte weiter kollidierte ich mit der nächsten Person, es schien um mich dunkel zu werden, denn es war Symendic. Er nahm die Flöte und gab mir die beiden Goldbeutel, von welchen die Priester sagen, ich hätte sie ihnen gestohlen. Der Magier verschwand in der Menge, und ich torkelte weiter."

Das Hauptspiel 2. Teil. Gefangen und Verurteilt

"Dann verwechselte mich dieser blöde Sklavenhändler mit seinem entlaufenen Sklaven und ließ mich einfangen. Das gelang ihm nur, weil mich ein Krieger für den Taschendieb hielt, welcher ihn beraubt hatte; er schlug mich nieder. Bald darauf wurde von einem anderen Suchtrupp der echte Sklave gebracht, und ich wurde der Stadtwache übergeben.
Nun bin ich hier, unschuldig, zum Diebstahl gezwungen und vom Glück verlassen... . Vom Pech verfolgt, zerschunden und fast tot warte ich auf euer strenges Urteil. Bedenkt, daß ihr heute abend beim Kartenspiel in die Augen meines Vaters blicken werdet. Sein wütender und tödlich strenger Blick wird auf euch liegen und in den Schlaf verfolgen. Bedenkt die Art meines Vaters, der immerhin als Oberhaupt der Dieb... äh Händlergilde vorsteht.
Ich flehe euch an um Gnade, um ein gerechtes Urteil."

Das Nachspiel. Viel später in einem noblen Gasthaus

"Ich kann euch nur Beglückwünschen für solch ein gerechtes Urteil. Daß ihr meinem Sohn geglaubt habt. Ich selbst habe es nicht glauben können, aber stellt euch vor, der Regierungsbeamte kam zu uns und entschuldigte sich dafür, daß er meinen Sohn angerempelt hat. Und stellt euch vor, Richter, er bestätigte den Ablauf bis zur Flucht von den Priestern. Es ist ein gerechtes Urteil, da hat mein Sohn doch noch Glück gehabt.
Übrigens, ich erhöhe um Drei, es scheint, daß ihr nun das Pech meines Sohnes habt. Ich werde euch beide Goldbeutel abnehmen, die ihr als Gerichtskosten eingezogen habt..."

(mru)

Medien-News

Nochmals zu "Bram Stoker's Dracula" von Francis Ford Coppola.

Nun läuft er also seit ein paar Wochen, der mit Spannung erwartete neue "Dracula" von Coppola, für den die Werbetrommel wirklich machtvoll gerührt wurde.

Wie der volle Titel bereits ausdrücken soll, tritt der Film mit der Absicht an, seinem literarischen Vorbild endlich Gerechtigkeit zu tun. War ich durch die Lektüre einiger Interviews mit Coppola und Jim Hart (Drehbuchautor und eigentlicher Initiator dieser neuen Filmversion) bereits vorgewarnt, so gab sich der Film dann leider erfolgreich die beste Mühe, diese Befürchtungen zu erfüllen.

Kurzum, der Film ist beeindruckend schlecht.

Was den Respekt gegenüber Bram Stoker's Original angeht, so kann von einer Vorbildgetreuen Umsetzung eigentlich keine Rede sein, der Begriff Vergewaltigung wäre in jeder Hinsicht angebrachter. Die Interpretationswut Hart's ist eigentlich nur durch eine bloß oberflächliche Kenntnis des Romans zu erklären, was sich besonders in der charakterlichen 180°-Umdrehung einiger wichtiger Figuren (Dracula, Van Helsing, Mina Harker z.B.!) schmerzlich bemerkbar macht.

So beschränkt sich dann der Respekt gegenüber der Vorlage auf die Übernahme des Handlungsablaufs und einige (meistens falsch interpretierte oder aus dem Kontext gerissene) wörtliche Zitate.

Außerdem, und vor allem denjenigen gegenüber die den Roman nicht gelesen haben, muß ebenfalls erwähnt werden, daß der Film einen viel unverzeihlicheren Schwachpunkt besitzt:
Er ist langweilig!

Es handelt sich um einen Horrorfilm ohne Horror, mit meistens blassen, farblosen Charakteren (Harker, Seward, z.B.), die eine emotionale Beteiligung des Zuschauers fast unmöglich machen. Nur Dracula und Van Helsing wird ausreichend Raum (auch zeitlich) für eine tiefergehende Charakterisierung geboten.

Positiv zu vermerken bleibt eigentlich nur, daß man (fast) jeden der ca. 25 Mio. $ die für Bauten (alles im Studio!), Spezialeffekte, Kostüme etc. ausgegeben wurden, auf der Leinwand zu sehen bekommt.

Das ist jedoch eine bißchen wenig, um den Weg ins Kino zu rechtfertigen.

Fazit (Als Alternative zum Kinobesuch): Für die, die das Buch noch nicht kennen: In den Buchladen gehen und eine Ausgabe davon kaufen.
Für die, die es bereits kennen: In die nächste (gute) Videothek gehen und sich "Near Dark" von Kathryn Bigelow ausleihen.

(pr)

Das Rattennest

Ich bin echt enttäuscht von euch! Das mußte mal gesagt werden. Es gibt doch nicht nur eine Spielerunde, die die Vereinsräume benutzt, und selbst die hat sich noch nicht für das Rattennest bemerkbar gemacht! (Also, Marc, hau rein!)
Wie dem auch sei, da wir ja jetzt soooo viel Platz haben, werden wir das Nachtcafé gewissermaßen als Rattennest vorstellen, bzw. das Nachtcafé-Team stellt selbst vor:

(azv)

Nun ja, wie ihr alle wißt, findet das Nachtcafé jetzt immer am Ende des Monats (letztes Wochenende) statt. Für die kommenden Monate möchten wir nun die geplanten Themen vorstellen.

Februar: Die Nacht der Wahnsinnigen

Tja, was soll man da noch sagen! Eigentlich darf man ja nicht viel verraten, nur soviel; es wird ein Heidenspaß!! Wer das versäumt, ist selber schuld.

März: Die Transvestiten-Night

Wer wollte nicht schon immer mal gerne das andere Geschlecht sein? Auf diesem Nachtcafé könnt ihr es! Die Männer kommen als Damen und die Damen als Herren (und wehe nicht!).

April: Literatur-Café

Ja, dieses Nachtcafé wird wohl etwas beschaulicher werden, denn jeder, der gerne liest oder sonst mit Literatur etwas zu tun hat, kann an diesem Abend Passagen aus seinem Lieblingsbuch vorlesen oder auch eigene Geschichten vortragen. Anschließend werden wir dann einige Diskussionsrunden leiten...

Mai: Fantasy-Kneipe

Endlich ist es soweit. Die bekannte Schenke 'Zur tobenden Ratte' öffnet wieder ihre Pforten! Geladen ist alles, was Gewandung hat oder sonst irgendwie Spaß an mittelalterlichem Flair hat.

So, weitere Termine folgen bald, das müßte erst einmal reichen. Sollten noch Rückfragen sein, bitte an Patrick Iffland 06055/3989 oder Thorsten Fehr 06185/7840.

Das Rattennest

Der Bemal-Workshop

Welcher Rollenspieler hat nicht schon mal etwas von Zinnfiguren gehört. Nicht, daß viele Spieler und Spielleiter diese gerne zum Veranschaulichen von gewissen Situationen benutzen, nein, sehr viele sammeln diese Figuren leidenschaftlich.

Nun ist natürlich eine Zinnfigur im Regal noch lange nicht so schön anzusehen, wenn sie nur grau in grau dasteht. Es gibt Leute, die diese Figuren sehr kunstvoll bemalen können (und viele, die meinen, sie könnten es...urrrgh!).

Sollte man nun auch schon versucht haben, diese Technik anzuwenden und ist dabei gescheitert, daß die Farbtöpfe verklebten oder die feinen Rillen einer Figur hoffnungslos verlaufen sind, weil man mit dem Pinsel doch nicht so recht weiß, was man machen soll (Nein, nicht schwingen!!), dann sollte man den Bemal-Workshop im Verein konsultieren.

Er findet momentan recht regelmäßig Dienstags ab 19.30 in den Vereinsräumen statt und wird von Mike und André veranstaltet. Früher war noch Jan dabei, doch den hat es ja jetzt nach Hamburg verschlagen, somit fehlt einer...

Wir versuchen uns neben den "normalen" Bemaltechniken auch an Airbrush (Wie sprühe ich Mike einen 0.001mm großen Farbklecks auf die Nasenspitze...) und Modell- und Dioramenbau.

Mitzubringen sind eigene Figuren, sowie Pinsel und Farben (sofern vorhanden), wer überhaupt keine Ahnung hat, kann ja mal die elektronische Buschtrommel schwingen unter 06181/71723.

(aw)

Das Band der Freundschaft (von Michael Rink)

Die Überfahrt

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

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

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

"Ja?"

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Ich bin Olf.", sagte der Größere.

"Und ich heiße Hohk.", schloß sich der Kleinere an.

"Gut!" Zugjo legte das Netz zur Seite und rieb sich die schwieligen Hände. "Das hätten wir. Jetzt sagt mir bitte noch einmal, wohin ihr wollt, ich glaube, ich hatte mich vorhin verhört."

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

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

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

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

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

Schweigen folgte.

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

Immer noch Schweigen.

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

"Wir haben bestimmt genug zu tauschen", knurrte Hohk wütend.
"Und wir sind keine kleinen Babys, die sich nicht zu wehren wissen. Und höre mir zu, Zugjo. **ICH WILL DA RÜBER!**" Die letzten Worte hatte Hohk hinausgeschrien. Zugjo hob abwehrend die Hände.
Schnell packte Olf seinen Freund und sprach selbst weiter.
"Ihr müßt verstehen, Fischer Zugjo. Sie sind nicht der erste Fischer, den wir aufgesucht haben. Und nicht der erste Fischer, der uns ausgelacht hat. Hohk meint es nicht so, wenn er brüllt. Er ist nur etwas... gereizt. Versteht Ihr? Wenn ihr uns nicht zum Festland bringen könnt oder wollt, dann sagt es uns und wir gehen."
Zugjo fühlte sich schäbig. So schäbig wie seine Hütte. "Es tut mir leid, daß ich euch ausgelacht habe, wirklich! Aber wegen der Fahrt..." Zugjo kratzte sich grübelnd am Kopf. Olf und Hohk schauten einander kurz an und erhoben sich.
"He, wartet!", rief Zugjo schnell. Doch die zwei jungen Männer blieben nicht stehen, sondern entfernten sich weiter.
"Also gut!", gab sich Zugjo geschlagen. "Ich bringe euch zum Festland!"
Sofort saßen Olf und Hohk wieder neben Zugjo, der sich jetzt übers Ohr gehauen fühlte. Es dauerte nicht lange, und die drei hatten sich über den Preis für die Beförderung geeinigt. So erhielt Zugjo Hohks Seil, mit dem er seine Hütte neu befestigen konnte. Außerdem einen Dolch von Olf, da sein eigener stumpf und angebrochen war.
Am nächsten Morgen sollte die Fahrt beginnen.

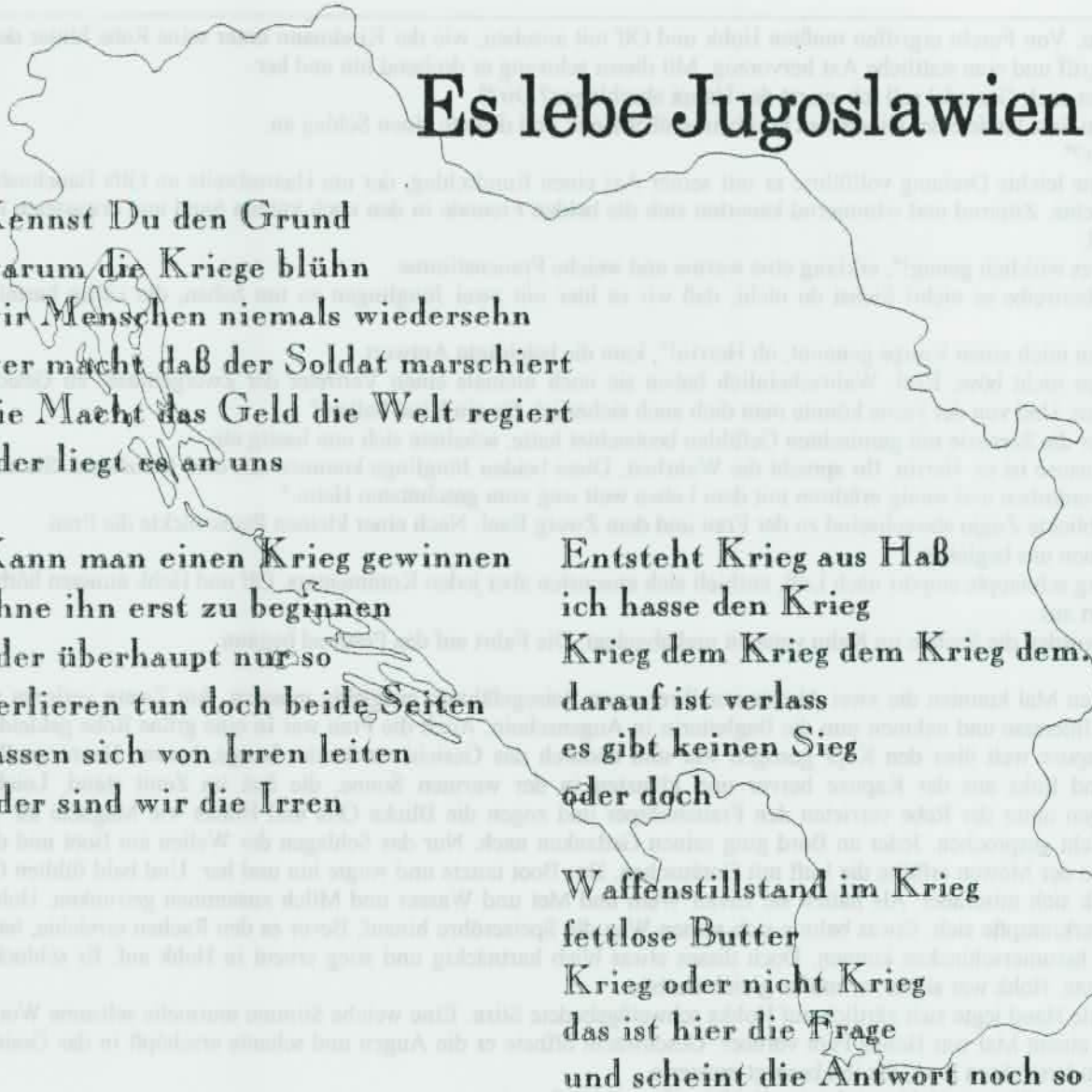
Hohk trieb auf dem mannshohen Gras dahin und schaute zufrieden in den sternbedeckten Himmel. Der Mond kroch Stück für Stück das Himmelsgewölbe hinauf und strahlte in einem matten Glanz. Hohk ließ sich immer weiter tragen und genoß die frische, würzige Luft, die ihn umgab. Er fühlte sich sicher und geborgen. In seinem Traumland konnte ihm nichts geschehen, denn er bestimmte, was geschehen sollte. Eine Sternschnuppe fiel vom Himmel und verglühte langsam, bis sie ganz verschwunden war.
Plötzlich ertönte eine weit entfernte Stimme von irgendwo her.
"Heile mich!"
Erschrocken ob dieser unerwarteten Störung setzte sich Hohk auf und suchte die wogende Wiese nach der Quelle der Stimme ab.
"Heile mich!" Da war es wieder. Diesmal aber schwächer und kaum zu verstehen.
"Wer ist da in meinem Traum?", rief Hohk in die Nacht hinaus. Gebannt lauschte er. Hohk hielt sogar den Atem an, doch er vernahm nur das Heulen des Windes, und das Rauschen der hohen Gräser. Die Stimme blieb stumm.
Olf rüttelte Hohk leicht an der Schulter.
"He, Träumer! Zugjo will los."
Mit einem Stöhnen erwachte Hohk und blinzelte verschlafen.
"Los doch, beeil' dich! Wir müssen fahren!"
Müde raffte sich Hohk aus seiner Sandmulde auf und streckte sich. Dann gähnte er herzhaft und erhob sich schwerfällig. "Ist gut. Ich bin gleich soweit."
So schnell er konnte, packte Hohk seine Sachen zusammen, während Olf ihn dabei immer wieder antrieb.
Schließlich war alles verstaut, und die beiden Freunde wandten sich Zugjo, der am Kahn auf sie wartete, zu. Aber anstatt einer Person standen gleich drei an dem Holzboot und diskutierten heftig.
"Die waren vorhin aber noch nicht da.", beschwor Olf.
Hohk erkannte eine Frau und ein Kind mit einem äußerst breiten Rücken, die bei Zugjo standen. Das Kind gestikulierte und drohte mit den Händen, während es auf Zugjo einredete. Die Frau hielt sich zurück. Hohk bemerkte, daß Zugjo mit hochrotem Kopf und beschämter Miene mit seinem Fuß im Sand herumspielte.
"Komm! Laß uns sehen, was da vor sich geht!", beschloß Olf und ging zu dem Dreiergespann. Hohk folgte kurz hinter ihm.
"... hatten ausdrücklich ausgemacht, nur die Herrin und ich, du Trottel", drangen Wortfetzen an Hohks Ohren. Die Stimme mußte dem Kind gehören, denn es fuchtelte wie wild mit den Armen in der Luft herum.
"... Und jetzt sagt ihr uns, zwei Reisende begleiten uns. Pah, das sind wahrscheinlich irgendwelche Wegelagerer, die sich auf dem Festland vergnügen wollen, habe ich recht!"
"Nein, hast du nicht, du Knirps!", tönte Olf erbost. Und zur Frau zugewandt sagte er: "Sie sollten ihrem Sohn ein bißchen Benehmen beibringen, gute Frau. Bei uns zu Hause zeigt man Ehrfurcht vor dem Alter."
Mit einem Satz stand das Kind vor Olf und funkelte ihn zornig an.
"Wen nennst du einen Knirps, du Lump?"
Olf riß verdutzt die Augen auf und machte zwei unsichere Schritte nach hinten, wobei er Hohk, der hinter ihn gelaufen war, unsanft zur Seite stieß.
"He, was hast du, Olf. Du wirst doch keine Angst vor einem Knaben haben."
"Knabe? Ha! Daß ich nicht lache!"
Das Kind umrundete Olf behende und stellte sich protzig vor Hohk.
"Schau mich an, Bettlerpack, sehe ich aus wie ein Knabe?"
Hohk traute seinen Augen nicht. Vor ihm stand ein kleiner Mann mit einem dafür um so größeren Vollbart, der knallrot das wütende Gesicht umrahmte, aus dem unter knallroten buschigen Augenbrauen zwei schwarze Augen aufblitzten. Er hatte ein breites Kreuz und einen muskelbepackten Körper. Gekleidet war er in eine grüne Robe, deren Kapuze vorhin noch das Gesicht des Mannes verdeckt hatte. Des Mannes Stirn lag auf ungefähr gleicher Höhe mit

Olfs Brust. Von Furcht ergriffen mußten Hohk und Olf mit ansehen, wie der Kindmann unter seine Robe hinter dem Rücken griff und eine stattliche Axt hervorzog. Mit dieser schwang er drohend hin und her.
"Wem von euch Gesindel soll ich zuerst das Haupt abschlagen? Dir?"
Mit einem Satz landete der Kindmann breitbeinig über Hohk und deutete einen Schlag an.
"Oder Dir?"
Durch eine leichte Drehung vollführte er mit seiner Axt einen Rundschlag, der um Haaresbreite an Olfs Bauchnabel vorbeizischte. Zitternd und wimmernd kauerten sich die beiden Freunde in den noch kühlen Sand und erwarteten ihr Schicksal.
"Jetzt ist es wirklich genug!", erklang eine warme und weiche Frauenstimme.
"Exel! Übertreibe es nicht! Siehst du nicht, daß wir es hier mit zwei Jünglingen zu tun haben, die völlig harmlos sind?"
"Sie haben mich einen Knirps genannt, oh Herrin!", kam die beleidigte Antwort.
"Sei ihnen nicht böse, Exel. Wahrscheinlich haben sie noch niemals einen Vertreter der Zwergenrasse zu Gesicht bekommen. Und von der Ferne könnte man dich auch sicherlich für ein Kind halten."
Zugjo, der die Szenerie mit gemischten Gefühlen beobachtet hatte, schaltete sich nun hastig ein.
"Aber genauso ist es, Herrin. Ihr sprecht die Wahrheit. Diese beiden Jünglinge kommen aus dem Mooswald. Sie sind noch unverdorben und wenig erfahren mit dem Leben weit weg vom geschützten Heim."
Flehend blickte Zugjo abwechselnd zu der Frau und dem Zwerg Exel. Nach einer kleinen Pause nickte die Frau.
"Sie können uns begleiten."
Der Zwerg schnappte empört nach Luft, enthielt sich ansonsten aber jeden Kommentars. Olf und Hohk atmeten hörbar erleichtert aus.
Schnell wurden die Sachen im Kahn verstaut und abgelegt. Die Fahrt auf das Festland begann.

Zum ersten Mal konnten die zwei Abenteurer ihre neuen Reisegefährten ausgiebig mustern. Am Zwerg verloren sie bald das Interesse und nahmen nun die Begleiterin in Augenschein. Auch die Frau war in eine grüne Robe gekleidet, deren Kapuze weit über den Kopf gezogen war und dadurch das Gesicht verdeckte. Lange, braune Haare quollen rechts und links aus der Kapuze hervor und glänzten in der warmen Sonne, die fast im Zenit stand. Leichte Rundungen unter der Robe verrieten den Frauenkörper und zogen die Blicke Olfs und Hohks wie Magnete an. Es wurde nicht gesprochen. Jeder an Bord ging seinen Gedanken nach. Nur das Schlagen der Wellen am Boot und das Kreischen der Möwen erfüllte die Luft mit Geräuschen. Das Boot tanzte und wogte hin und her. Und bald fühlten Olf und Hohk sich miserabel. Als hätten sie zuviel Wein und Met und Wasser und Milch zusammen getrunken. Hohks Magen verkrampfte sich. Etwas bahnte sich seinen Weg die Speiseröhre hinauf. Bevor es den Rachen erreichte, hatte es Hohk herunterschlucken können. Doch dieses etwas blieb hartnäckig und stieg erneut in Hohk auf. Er schluckte und stöhnte. Hohk war sicher, er müßte gleich sterben.
Eine kühle Hand legte sich zärtlich auf Hohks schweißgebadete Stirn. Eine weiche Stimme murmelte seltsame Worte. Und mit einem Mal war Hohks Pein vorüber. Geschwächt öffnete er die Augen und schaute erschöpft in das Gesicht einer wunderschönen Frau, die ihn besorgt musterte.
"Ein Engel!", flüsterte Hohk mit letzten Kräften, dann schlief er ein.

Hohk stand auf einem schneebedeckten Berggipfel und spähte durch die Nebelschwaden und Wolkenfetzen über das weite Land. Ihm war nicht kalt. Obwohl mit jedem Atemzug kleine Wölkchen aus Hohks Mund entflohen, war er von einer inneren Wärme erfüllt. Vor sich in der Luft materialisierte sich plötzlich ein wunderschönes Gesicht. Hohk erkannte die Frau wieder, die engelsgleich über ihn gewacht hatte und die schreckliche Übelkeit von ihm genommen hatte. Sie hatte langes, braunes Haar, das ihr fast bis zu den Hüften reichte. Aus ihren dunklen Augen sprach Güte und Liebe. Ihr wunderbarer Mund lächelte Hohk an, obwohl die wohlgeformten Gesichtszüge so etwas wie Sorge auszudrücken schienen.
"Mein Traum!", flüsterte Hohk verzaubert.
Da verschwand das Bild so plötzlich, wie es erschienen war, und eine flehende Stimme ertönte.
"Heile mich!"
Hohk erkannte die Stimme wieder. Er hatte sie in seinem letzten Traum schon vernommen.
"Heile mich!", erklang es wieder. Diesmal etwas leiser.
Hohk lief los. Er rannte den steilen Berghang hinab in die Richtung, aus der er die Stimme zu hören geglaubt hatte.
"Heile mich!", wiederholte die Stimme jetzt lauter.
Hohk erhöhte das Tempo. Er wünschte sich Flügel und erhob sich eilig in die Luft. Wie ein Falke schoß er über die Hügel hinweg und kämpfte sich Stück für Stück an die immer näher kommenden Hilferufe heran.
"Heile mich!", dröhnte es bereits in Hohks Ohren.
"Ich komme! Ich helfe dir!", brüllte Hohk zurück.
Vor ihm erhob sich nun ein gewaltiges Massiv. Mit unverminderter Geschwindigkeit schraubte Hohk sich in die Höhe und jagte über die Gipfel hinweg. Geradewegs in den Schlund eines gewaltigen Drachens. Zwei gigantische Zahnreihen klafften auseinander. Ein unglaublich fauliger Gestank nach Schwefel und Ruß raubte Hohk beinahe die Sinne. Ein Schrei höchster Angst entfuhr Hohk, während er auf das Maul des Drachen zuraste. Todesgewiß schloß er seine Augen...

Es lebe Jugoslawien



Kennst Du den Grund
warum die Kriege blühn
wir Menschen niemals wiedersehn
wer macht daß der Soldat marschiert
die Macht das Geld die Welt regiert
oder liegt es an uns

Kann man einen Krieg gewinnen
ohne ihn erst zu beginnen
oder überhaupt nur so
verlieren tun doch beide Seiten
lassen sich von Irren leiten
oder sind wir die Irren

Entsteht Krieg aus Haß
ich hasse den Krieg
Krieg dem Krieg dem Krieg dem...
darauf ist verlass
es gibt keinen Sieg
oder doch

Waffenstillstand im Krieg
fettlose Butter
Krieg oder nicht Krieg
das ist hier die Frage
und scheint die Antwort noch so klar
man find sie oft nicht sonderbar

Tim Scholz

News and Messages

Mike !!!
Bitte Bitte Bitte Bitte....
Laß mir mal meine Diskette zukommen!!
Tim Scholz

Sorry!
Kießling schreibt man natürlich mit "ß"!
Es soll nicht wieder vorkommen!!

Klarstellung:
Das Kind auf dem Titelbild der *tobenden Ratte 1/93* wurde von der Ratte gerade vor einem Ork gerettet! Leider kann man durch den Schwarz-Weiß-Druck nicht erkennen, daß es sich bei dem Blut am Dolch um *grünes* Blut handelt!
Was kann die Ratte dafür, daß sie so klobige Finger hat! Außerdem lacht das Baby.

Mike, räum deinen Müll weg!!!!

Von wegen, BattleTechies räumen immer auf !!!!

Achtung Paolo:
Der Zug geht in die Kurve!

Gruß an alle Vampyre
Auch wenn der Film nich so berauschend war!
And special thanks to our billet dealer !!!!!

Von wegen *gelobtes Land !!!!*
Ihr werdet schon noch sehen, was ihr euch einghandelt habt!
Ha!
Euer "ich-mach-den-Zweiten-nur-damit-Du-den-Ersten-machst"

Herzlichen Dank an Heidi Koch, die keiner kennt, die unseren Verein aber mit dem tollen Einhorn-Emblem bereichert hat

Beim nächsten Nachtcafé könnt ihr euren Bagger zuhause lassen !!!!

VERMISCHTES

Tja, ihr lieben Leute, an dieser Stelle befindet sich normalerweise das Glossar, doch das muss diesen Monat leider ausfallen da unser lieber Mike mit seinem Blinddarm Probleme hatte und deshalb im Krankenhaus lag. Von dieser Stelle aus gute Besserung von der gesamten Redaktion !!!

Nachdem schon in Essen '92 die Gerüchteküche brodelte, daß die *Spielbox* eingestellt werden soll, hat sich jetzt doch noch ein Retter gefunden. Der W.Nostheide Verlag wird ab 1993 die Spielbox übernehmen.

Die *Spielwelt*, jene bekannte Spielezeitschrift ist eingestellt. Sie wurde voll und ganz in die *WunderWelten* integriert und als Komplettausgabe auf den Essener Spieletagen '92 erstmals vorgestellt.

Wer entwirft das schönste Fantasy-Schwert? Unter diesem Motto läuft momentan ein Wettbewerb, der von dem *Schwertring Deutschlands e.V.*, dem Live-Rollenspiel-Ausstatter *Historia Aktive* und der *ZauberZeit* initiiert wird. Der beste Schwert-Entwurf wird in Schaukampf-tauglicher Qualität geschmiedet. Die Entwürfe schickt ihr bitte an: *Schwertring Deutschland e.V., Externsteinstr.31, 4934 Horn, Tel.: 05234/1871*

Falls es immer noch Vereinsmitglieder gibt, die es nicht wissen: Der Vorstand bemüht sich momentan sehr intensiv um neue Vereinsräumlichkeiten in *Bruchköbel*, das ist der Nachbarort von Erlensee. Damit im Verein auch weiterhin nicht diese Resignation herrscht, möchten wir an dieser Stelle mitteilen, daß wir momentan vier (4!) Alternativen gefunden haben, die allesamt genial sind.
Sollten nun immer noch Leute keinen Bock auf den Verein haben, sollten sie schleunigst AUSTRETEN !!!!

Computersysteme Kießling

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

Ghost Dance

Was soll das alles nun wieder bedeuten ? Warum denn nun "Ghost Dance" ? Aber ich denke, das ist eine gute Umschreibung für die Musik, die ich euch im folgenden vorstellen möchte. Rollenspieltechnisch ist sie wohl nur für Vampire oder Cyberpunk zu verwerten, aber was soll's !

Cop Shoot Cop **Consumer Revolt**

Absolut brachiale Musik - Holzhammer voll in die Fresse. Keine Gitarren, aber dafür zwei Bässe. Ein Schlachtzeug aus Schrott, optimale Musik für Space Hulk oder Cyberpunk. Dies ist die Zukunft schon heute. Vergeßt Ministry !

Einstürzende Neubauten **Tabula Rasa**

Die neue Neubauten ist da und jeder sollte sie haben ! Sie ist etwas verdaulicher geworden. Es gibt sogar Liebeslieder, aber keine Angst es geht oft genug typisch neubautentypisch zur Sache. Für die Wenigen, die die Neubauten nicht kennen. Die Musik ist bizarr und schwierig, die Texte ebenso. Aber, wie soll man das ganze jemandem beschreiben, also unbedingt anhören.

Malhavoc **Premeditated Murder**

Sehr krachige und brutale Industrial Musik, die teilweise Techno-Einflüsse hat. Der Gesang ist ziemlich nervig und wird wohl so manchem Hörer den Spaß verderben. Es sind aber ein paar echt gute und brauchbare Stücke mit dabei. Wenn ich schon dabei bin, dann muß ich gleich noch die Vorgänger-LP "Release" empfehlen. Das Stück Release zum Beispiel ist ein absoluter Hammer.

Ministry **Psalm 69**

Was soll ich zu Ministry noch erzählen, außer daß es wohl die ideale Musik für Cyberpunk und Space Hulk ist .

Das Ich **Die Propheten**

Und noch eine deutsche Band und zwar aus der Gruft-Szene. Dramatische deutsche Texte und teilweise recht seltsame Töne. Absoluter Knaller ist das Stück "Gott ist tot". Textlich stellt es die gleiche Stimmung, wie mein absolutes Lieblingsrollenspiel "Vampire" dar. Musikalisch ist es das treibendste und härteste Stück der Platte. Als weitere Anspieltips empfehle ich einfach noch "Kain und Abel". Prädikat sehr depressiv und wertvoll.

Joy Division **Substance**

Wie schon von den White Wolf-Jungs empfohlen ist Joy Division die ideale Vampire-Musik. Auf Substance sind so geniale Stücke, wie Transmission, She`s Lost Control und Love will tear us apart. Letzteres dürfte einigen von euch in der Paul Young-Version bekannt sein. Tip von mir: Vergeßt sie !!!

Bauhaus **Alles Mögliche**

Eine weitere Band, die eine ideale Begleitmusik für Vampire gemacht hat. Absolut gut sind z.B. "She`s In Parties" und "Bela Lugosi`s Dead". Richtig gruftig düstere Atmosphäre und absolut depressive Musik, die einem die Gänsehaut auf den Rücken treibt und für manch traurige Szenerie die ideale Begleitung darstellt.

(pl)

***7.März* : Dragons Call, Dunstable, Beds, UK**

"Harken Ye Wanderers / For I Speak to Ye all / Listen Most Carefully / For the True Dragons Call / Then Gather Your Weapons / And Stride Proud and Tall / To a Place Called Dun's Table / And the Great Queensway Hall!"
Genialer Einladungstext! Dahinter verbirgt sich ein großes Treffen für SF, Fiction, Fantasy, Rollenspiele, Wargames, Brettspiele, PBM, Live-Rollenspiele und Skirmish and Battle mit Demos, Participation Games, Miniaturenwettbewerb, Flohmarkt, Kostümwettbewerb, Snacks und viel kostemlosen Parkraum. Geöffnet ist am Sonntag von 10 bis 18 Uhr, der Eintritt kostet £ 1.-, für Halblinge 50p und Nichts für Ältere Leute. Die Queensway Hall ist etwa 36 km nördlich von London von der M1 Abfahrt Dunstable zu erreichen, nach dem Doppelkreisel hinauf in die High Street North und die erste Straße rechts (Queensway), an der T-Kreuzung links auf den Parkplatz.

Kontakt: The Lorien Trust, c/o James King, 28 Brewers Hill Road, Dunstable, Beds, United Kingdom.

13. + 14. März 1993: MART 11, Mannheim

Der Ort steht noch nicht genau fest;

Kontakt: Fantasy Unlimited e.V., Postfach 10 10 01, 6800 Mannheim 1, tel. 0621-304113.

3. + 4. April 1993: 5. FanCon "FaRoT Braunschweig"

Das vom Braunschweiger Jugendamt im Jugendzentrum "Roxy", Welfenplatz 17, ausgerichtete Treffen lief letztes Jahr noch unter dem öden Namen "Braunschweiger Rollenspielertreffen", nun ist ein sicher besserer, wenn auch mit dem PhanCon verwechselbarer Titel gefunden. Eine Besonderheit ist der Autor/innenwettbewerb um die "Braunschweiger Schelmin" unter dem Motto "Fantasy gegen Gewalt" (Einsendeschluß 15. März) und die Vergabe des Braunschweiger Fantasy Awards. Sonst gibt es die üblichen Spielrunden, den Miniaturenwettbewerb, eine Tauschbörse, Workshops und Gesprächsrunden, einen Illustrations- (!) und einen Gewandungswettbewerb sowie Live-Rollenspiel.

Kontakt: Jugendamt Braunschweig, Gerd Hansmann, Eiermarkt 4-5, 3300 Braunschweig, tel. 0531-4703328.

3. + 4. April 1993: Grießbrei II, Griesheim bei DA

In Zusammenarbeit mit der Jugendpflege der Stadt Griesheim veranstaltet der 252 e.V. jenes mittelgroße Treffen in der Hegelsberghalle in Griesheim, Sternstraße. Es gibt eine Menge Rollenspiele, hausgemachtes (und preiswertes) Essen und FREIEN EINTRITT! Dennoch wäre es schön, wenn sich ein paar Spielleiter zur besseren Planung voranmelden würden. Es ist von Samstag 9 Uhr bis Sonntagabend Non-Stop geöffnet, kostenlose Übernachtungsmöglichkeiten gibt es auch, außerdem die jährliche Mitgliederversammlung des 252 e.V.

Kontakt: Henning Zeus Zipf, Bessunger Str. 33, 6103 Griesheim, tel. 06155-1209.

8. - 12. April 1993: Helicon, Jersey, Channel Islands

Helicon ist das Britische Nationale Science Fiction Treffen 1993 und der 1993 European SF-Convention im Hotel de France. Erwartet werden etwa 1250 Gäste zu dem üblichen SF-Con Programm (Theater, Maskerade, Filme, Filking = SF-Folksongs, Spiele, Bankett, Bookroom, Debatten, Parties und vieles mehr). Die Attending Membership kostet £ 25,-.

Kontakt: Helicon, 63 Drake Road, Chessington, Surrey KT9 1LQ, United Kingdom

17. + 18. April 1993: Teck Con III, Kirchheim/Teck

Der Rollenspielclub Teck und der Esslinger 252-Zweig veranstalten gemeinsam den dritten Teck-Con im Jugendhaus Linde, Alleenstr. 90, 7312 Kirchheim/Teck. Gespielt werden Rollen- und Brettspiele aller Art Non Stop (kostenlose Übernachtung mit Schlafsack oder einfaches Durschspielen ist möglich), ein LARP, CoSims uvm. Der Eintritt kostet 3 bzw. 5 DM und ist für angemeldete Spielleiter und Helfer frei!

Kontakt: Michael Hirschmann, Tel.: 0721/44 213 oder Jens Oesterle, Plochinger Str. 104/1, 7300 Esslingen, Tel.: 0711/312 209

Es lebe das Patriarchat!

Ich höre schon Einige Wenige empört aufschreien: "**Chauvinist**". Aber halt erst weiterlesen, dann urteilen. Eigentlich will ich hier auch ein Überdenken der veralteten Strukturen anregen und keine chauvinistische Propaganda verbreiten.

Erinnert euch doch mal an die Länder und Städte, die ihr mit euren Spielcharakteren durchquert habt. Wieviel Länder habt ihr gesehen, die nicht von guten oder bösen Königen oder Zauberern beherrscht wurden. Wie oft bestand eure Mission daraus irgendwelche Prinzessinnen aus Verließen zu retten oder die Welt vor wahnsinnigen Magiern zu retten. Aber vielleicht kommt bei euch irgendwann der Punkt, an dem ihr euch sagt, genug des Ganzen es ist an der Zeit neue Länder zu sehen.

Stellt euch ein Land vor in dem eine matriarchalische Gesellschaftsform existiert und Männer nur als Soldaten und Handwerker in Gildehäusern leben. Ihr kommt aus einer fremden Kultur in dieses Land und würdet euch natürlich mit dieser Kultur nicht zurechtfinden. Daraus könnten spannende Probleme und Konflikte entstehen.

Oder, wie wäre es mit einer anarchistischen Gesellschaft in der Volksräte regieren, die periodisch gewählt werden. Auch Aristokratien haben durchaus mehr Möglichkeiten, als nur einen herrschenden König. Wie wär's denn mal mit einer intriganten Adelsgesellschaft, die auf den Thron spekuliert. Oder einer Bauernrevolte, die sich in einen Bürgerkrieg ausweitet.

Die Geschichte der Menschheit bietet hier ideale Beispiele, wie die französische Revolution oder auch das römische Imperium. Aus beiden kann man mit etwas Mühe wunderbare Fantasy-Settings entstehen lassen. Also legt euch mal ins Zeug und entstaubt eure Geschichtsbücher und blast den Staub der Klischees von euren Kampagnen.

Als gute Anregung möchte ich euch zwei Bücher von Joy Chant empfehlen, die für Fantasy eigentlich recht ungewöhnlich sind.

Zuerst wäre da **der Mond der brennenden Bäume**

Eine tolle Geschichte über einen naturverbundenen Nomadenstamm, die Khentorei, die mit ihren Einhörnern durch das Land ziehen. Irgendwann geraten sie dann in einen Konflikt mit einer überheblichen und dekadenten Rasse, den Goldenen.

Wunderschön erzählte Geschichte mit einer ungewöhnlichen Handlung. Wärmstens zu empfehlen.

Als weiteres **Wenn Voiha erwacht**

Eine wunderschönen Liebesgeschichte über eine unmögliche Liebe in einer Gesellschaft, die keine Außenseiter zuläßt (kommt einem irgendwie bekannt vor, nicht wahr)

So, ich hoffe, daß ihr mit dem Zeugs, was ich hier verzapfe, ein bißchen was anfangen könnt und wünsche euch bis zum nächsten Mal viel Spaß.

P.S. Schreibt doch mal ein paar Kritiken oder Anregungen. Z.B. ob 's euch überhaupt interessiert.

Zeit genug

Ich warte
jede Sekunde wird endlos
wird zur endlosen Qual

heute werde ich es vollenden
es beenden

ich habe Städte entstehen sehen
und zerfallen
ich habe Menschen erblühen sehen
und zerfallen
ich habe alles überdauert
bin nie zerfallen
ich warte auf den Sonnenaufgang
um zu zerfallen

tausend Jahre sind Zeit genug
für ein Leben
Zeit genug..