Die tobende Ratte

Ausgabe 3+4/93



Live-Rollenspiel !!

News, Geschichten und Gerüchte rund ums Spielen!

Aktuelle Termine!!

HEITERES UND NACHDENKLICHES VON SPIELERN FÜR SPIELER

Fortsetzung der beliebten Kurzgeschichte "Das Band der Freundschaft" von M.Rink

DIE VEREINSZEITSCHRIFT DES I.ERSG E.V.

INHALT

Die tobende Ratte ~ Ausgabe 3+4/93

Inhaltsverzeichnis / Impressum 2
Vorwort / Comic 3
Die Vorstandsseite 4
Neulich im Verein 5
(Anzeige) 6
(Anzeige) / „Con-Veranstalter im Abseits“ 7
Meisterwerke der phantastischen Literatur 8
private Kleinanzeigen 9
Das Sprachrohr des Live-Rollenspiels 10
(Anzeige) 11
Feedback 12
..... 13
Drachen 14
Außendienst-Informationen 15
..... 16
Fortsetzung: *Das Band der Freundschaft* 17
..... 18
..... 19
Medien-News 20
Termine 21
..... 22
..... 23
Messages and News 24
..... 25
„Im Westen nichts Neues“ 26
The Last Exit 27
Black Hole 28

Die tobende Ratte ist eine Publikation der Arbeitsgemeinschaft Vereinszeitschrift des 1.ERSG e.V. im Auftrag des Vorstands.
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 vFür möglicherweise aufkommende Unstimmigkeiten aufgrund der Inhalte der Beiträge kann seitens der Redaktion oder des Vorstandes des Ersten Erlenseer Rollen-, Simulations- und Gesellschaftsspielevereins e.V. keine Haftung übernommen werden.

Impressum

Herausgeber :
1. Erlenseer Rollen-, Simulations und Gesellschaftsspiele-verein e.V.
i.A.d.V. Thorsten Fehr (tf)

Chefredakteur :
(V.i.S.d.P.:)
André Weckeiser (aw)
Redaktion :
Patrick Iffland (pi)
David Rosenberg (dr)
Tim Scholz (ts)
freie Mitarbeiter :
Joachim Damm (joe)
Dieter Pabst (dpa)
Michael Rink (hawk)
Paolo Rinaldi (pr)
Andreas Beier (abe)

Layout :
André Weckeiser
Titelbild :
Frank Silberling (fs)
grafische Gestaltung und Comic :
Pirat Art Studio
Anzeigenverkauf und -verwaltung :
André Weckeiser
Druck und Gesamt-herstellung :
1.ERSG e.V.
Vertrieb :
1.ERSG e.V.
Erscheinungsweise :
monatlich jeweils am letzten Samstag im Monat
Redaktionsschluß :
2 Wochen vor Erscheinungstermin

Verlag und Redaktion :
Schweizergasse 6
6454 Bruchköbel
Tel.: 06181/71723

Preise :
Vereinsmitglieder: 0,00 DM
Nichtmitglieder: 1,50 DM
Anzeigenpreise (DM) :
gewerblich:
halbe Seite 25 DM
ganze Seite 50 DM
privat:
kostenlos

Vorwort

Wieder mal haltet ihr eine nagelneue *Ratte* in den Händen. Aber das war nicht immer so! Genau das konntet ihr, zumindest die, die nicht beim Februar-Nachtcafé waren, nicht behaupten. Der Grund dafür ist ganz einfach.
Für alle diejenigen, die nicht zum Nachtcafé kommen und sich dort die *Ratte* abholen, muß diese verschickt werden. Das Porto pro Zeitung beträgt (nach **alten** Posttarifen) 2,40 DM, was fast das doppelte der Herstellungskosten ausmacht! Da letzten Monat die Kasse etwas knapp war, blieben die zu verschickenden Zeitungen halt liegen.
Aber es kam noch besser!
Wenn ihr die nächsten zwei Seiten lest, werdet ihr feststellen, daß es im Monat März einige Ereignisse gab, die vom Vorstand (und somit auch von mir) den ganzen Mann erforderten und meine Zeit für die Zeitung auf ein Minimum reduzierten.
Das Ende vom Lied war, daß nicht nur das März- (und auch das April-) Nachtcafé ausfiel, sondern auch die Ausgabe 3 der *tobenden Ratte* nicht pünktlich erscheinen konnte.
Die Redaktion hat dann beschlossen, daß das natürlich nicht noch einmal passieren darf und bringt somit für den April ein Doppelausgabe 3+4 heraus, in der auch die Beiträge für die 3 enthalten sind. Wir können also wieder auf stolze 28 Seiten blicken.
Das Porto-Problem ist noch ein Anderes. Momentan existiert ein Vorschlag im Vorstand, für alle die, die die Zeitung nicht abholen, eine Porto-Gebühr zu erheben (wahrscheinlich 1 DM pro Monat), aber das ist noch nicht beschlossen. Ich hoffe, damit ist eine Diskussion ausgelöst worden, die im Feedback ausgetragen wird! (Los, schreibt Leserbriefe!)
Ansonsten warte ich wie immer auf Beiträge für die Zeitung, die leider nur entweder von denen kommen, die immer was schreiben, oder denen, die neu im Verein sind und dementsprechend motiviert! Leider reicht das immer noch nicht!
Naja, noch ist meine Hoffnung nicht am Ende...
Ich wünsch' euch was

euer André



Die Vorstandsseite

An dieser Stelle kommt wie immer der Vorstand zu Wort. Da sich diesmal niemand anderes äußern will, werde ich hier nun etwas zu einer aktuellen Angelegenheit sagen, die ich im Vorwort nicht nur aus Platzgründen nicht näher behandeln wollte.
Vielleicht nehme ich dem nebenstehenden Bericht etwas vorweg, doch wie ihr vielleicht schon mitbekommen habt, gibt es im Vereinsheim eine Person, die sich dort als Besitzer des Anwesens aufspielt und durch sinnlose Traktierungen Vereins- und Vorstandsmitgliedern sowie deren Gäste belästigt.
Diese Person heißt H.-J. Freund, wohnt ein paar Häuser weiter in einem heruntergekommenen Hinterhof der Kewesta GmbH (er hat - hört, hört - dort ein Motorradgeschäft, in dem aber laut Aussage unserer vereinsinternen Motorradfahrer niemand etwas kaufen würde...!) und hat sich in der Vergangenheit einige tolle Dinge geleistet:
Er hat unrechtmäßig das Schloß der Haustür gewechselt, er hat unrechtmäßig die Vorhängeschlösser der Vereinsraumtüren (waren übrigens erst zwei Wochen alt!) gewaltsam entfernt und ist unrechtmäßig in unsere Räume eingedrungen.
Dort hat er nebenbei noch einen teuren Werkzeugkasten (ebenfalls Vereinseigentum) mitgehen lassen (ist bereits auf seinem Grundstück gesichtet und identifiziert worden) und hat zu guter Letzt noch die Tür hinter der Bühne komplett mitsamt Scharniere entfernt, sodaß jetzt jeder, der sich zum Garten Zugang verschaffen kann (und das ist, wie wir alle wissen, sehr leicht), in unsere Räume eindringen kann.
Soviel erst mal von offizieller Seite (d.h., folgendes ist der letzte Informationsstand des Vorstandes):
- Das Haus steht zum Verkauf und wird vom Rechtsanwalt Hovestadt, Hanau verwaltet.
- Vermieter ist somit das Anwaltsbüro Hovestadt (wohin auch weiterhin die Miete überwiesen wird!)
- Herr Freund wurde nach Angaben von Herrn Hovestadt als HAUSMEISTER angestellt und soll lediglich "ab und zu nach dem Rechten schauen"!
- Ein Wechsel des Vermieters wurde dem Vorstand nicht schriftlich (im Übrigen auch nicht mündlich!) mitgeteilt und ist somit auch nicht bekannt.
Das heißt im Klartext.
Gemäß Absprache mit Herrn Hovestadt durch unseren Anwalt (wir haben mittlerweile einen) hat Herr Freund die Haustür pünktlich zu öffnen (19.00 Uhr) und zu schließen (1.00 Uhr).
Herr Freund hat keinerlei Befugnis, unsere angemieteten Räume zu betreten, noch darf er Vereinsmitglieder bevormunden, ihnen Dinge sagen, die sie dürfen oder nicht oder gar anzeigen. Selbst wenn er die Polizei oder ähnliche Ordnungsorgane herbeiruft, ist weder diese, noch ER SELBST befugt, irgend etwas zu tun.
Das darf nur Herr Hovestadt, da ER unser Vermieter ist und ihm die Räume im rechtlichen Sinne gehören.
Liebe Vereinsmitglieder, laßt euch bitte auf keinerlei Diskussionen mit dieser Person ein und ignoriert ihn bestenfalls, da er in dem Haus NICHTS zu sagen hat.
Sollte es doch irgendwann Probleme geben, ruft bitte schleunigst ein Vorstandsmitglied an, damit dann dieses wiederum unseren Anwalt und gegebenenfalls andere Ordnungsorgane (Polizei, Ordnungsamt, Bauamt) hinzuziehen kann.
Eines sei noch gesagt:
Herr Freund wird demnächst einige Anzeigen (Diebstahl, Einbruch, Nötigung, etc.) von uns bekommen, die Staatsanwaltschaft ist bereits informiert. (Und bei manchen Dingen bezahlt das keine Rechtschutzversicherung!)

André Weckeiser
(stellvertretender Vorstandsvorsitzender)

© 1993 by I.ERSG e.V.

NEULICH IM VEREIN

Es begab sich wunderliches in einer lauen Vollmondnacht im März des Jahres 1993. Als eine kleine Gruppe der sogenannten Betteltacker (*hat mit BattleTech zu tun! Anm.d.Red.*) in den ach so wunderbaren Vereinsräumen des Ersten Erlenseer Rollen-, Simulations- und Gesellschaftsspielevereins e.V. eine Runde tackern (=*BattleTech'en! Anm.d.Red.*) wollte, fand sie sich vor verschlossenen Türen wieder. Dieser Umstand allein soll ja noch nicht weiter verwundern, aber auch der Schlüssel, welcher doch schon des öfteren im Einsatz war, konnte keine Abhilfe schaffen. Es war schon verwunderlich, unsere Tür hatte sich mit einem fremden Schloß eingelassen. Bei genauerer Beobachtung soll einem dann auch ein an der Tür angebrachtes Schild aufgefallen sein, auf welchem man angeblich lesen konnte: "Für Spieleverein ab 19:00 Uhr geöffnet".
Um 19:00 Uhr erschien dann auch ein Wesen, welches angeblich der neue Besitzer des Hauses in der Ravolzhäuser Straße 16 sein wollte und entriegelte freundlicherweise die Tür, auf daß die "Spieler" ihrer natürlichen Tätigkeit nachgehen konnten. So weit, so gut.
Aber eine knappe Stunde nach Mitternacht erschien das seltsame Wesen wieder und berief sich auf eine Klausel im Mietvertrag, die angeblich besagt, daß die Vereinsräumlichkeiten nur von 19:00 bis 0:59 Uhr genutzt werden dürfen.
Die tapferen Spieler aber blieben standhaft und ließen sich nicht von der Erscheinung vertreiben.
Das komische Geschöpf verließ daraufhin die Räumlichkeiten, aber nur um kurze Zeit später mit Verstärkung aus dem All zurückzukommen. Angesichts der noch ungeklärten Macht, die die kleinen grünen Männchen mit den weißen Mützen ausüben, gaben sich die Spieler dann doch geschlagen und räumten das Schlachtfeld. Einige von ihnen sollen sogar von den Außerirdischen verfolgt worden sein und wurden von ihnen genötigt, in kleine Röhrchen zu blasen, doch ich denke, sie sind alle mit heiler Haut davon gekommen.

Soweit das, was mir zu Ohren gekommen ist, die Angaben sind selbstverständlich ohne Gewähr, da ich nicht selbst Zeuge dieses unglaublichen Vorgangs sein konnte.

Genauere Recherchen haben ergeben, daß das Haus immer noch nicht verkauft ist, und das seltsame Wesen fungiert nur als Hausmeister für den Club der Erbengemeinschaft. Der Austausch des Schlosses war wohl rechtmäßig (*war es nicht! Anm.d.Red.*), und auch diese schreckliche Klausel im Mietvertrag existiert, allerdings von 11:00 bis 0:59 Uhr.
Nichtsdestotrotz war das wohl eine ungeheure Schlechtigkeit. Es scheint doch tatsächlich Menschen zu geben, die sich die halbe Nacht um die Ohren schlagen, nur um um nulluhrneunundfünfzig anderen den Spaß zu verderben.
Ich auf jeden Fall finde das Unmöglich, und als Mitglied des Vorstandes werde ich auf jeden Fall versuchen, diesen Vorfall zu klären.

Euer Schriftführer

Letzte Meldungen:
Das seltsame Wesen ist doch im Begriff, das Haus zu kaufen.
Gegen die Polizei läuft ein Anklageverfahren.
Die Tür hinter der Bühne wurde entfernt, das heißt, jeder kommt ungehindert in den Verein.
Die Schlösser, unsere Schlösser wurden gewaltsam entfernt (ein Werkzeugkasten ist abhanden gekommen)
Rechtliche Schritte wurden eingeleitet.
Ein neuer Vertrag wird gerade ausgehandelt (Wichtigste Punkte: Nutzung von 15:00 Uhr bis 2:00 Uhr, Ablauf des Vertrags 30.06.1993 mit anschließender Räumung, 8000,- DM Abfindung auf das Vereinskonto)

© 1993 by I.ERSG e.V.

Wir laden ein zum
Fünften Spieletreff
der AWO auf dem Wasserschloß Wülmersen
vom 16.07.93 bis zum 18.07.93

Wülmersen? Was ist das? Zunächst einmal die Ruine eines 900 Jahre alten Wasserschlosses, das im Laufe seiner Geschichte so oft zerstört und wieder aufgebaut wurde, daß vom Wasserschloß nicht mehr viel zu sehen ist. Bis vor einigen Jahren verfiel die Ruine immer mehr, dann nahm sich der Ausbildungsverbund des Landkreises KASSEL (AUF) ihrer an. Zum Teil durch Jugendliche, die dabei Fertigkeiten aller Art erlernen, und zum Teil durch spezialisierte Firmen wurde das Schloß weitgehend wieder aufgebaut. Noch ist nicht alles fertiggestellt, aber einige Räume, die sanitären Anlagen und ein paar Kellergewölbe können schon genutzt werden. Dies hat sich in den vergangenen Jahren als Kulisse für Brett- und Rollenspiele aller Art bewährt. Das ist das "andere" Wülmersen; die Spieletreffs, die wir organisieren. Wir hoffen, daß sich auch dieses Mal wieder an die hundert Spieler in den alten Mauern wohlfühlen werden.

Wo liegt Wülmersen? Ca. 40 km nördlich von Kassel, zwischen Trendelburg und Bad Karlshafen. Mit der Anmeldebestätigung bekommt ihr eine Wegbeschreibung, nach der man es durchaus finden kann.

Nachtlager: Man kann mit Schlafsäcken in den Räumen der Burg übernachten oder auf einer Wiese daneben zelten. Auch für Wohnmobile ist Platz vorhanden. Es gibt in der Burg Toiletten, Duschen und Möglichkeiten zum Abwaschen. Wer möchte (z.B. Familien mit kleinen Kindern) kann auch in Pensionen in der Umgebung unterkommen, die Adressen geben wir euch auf Anfrage. Pensions-Gäste erhalten kein Frühstück auf der Burg.

Marschgepäck: -Schlafsack, Luftmatratze oder Isomatte
-ggf. Zelt
-Eßbesteck & Geschirr (Es gibt bei uns kein Plastikbesteck oder Pappteller)
-viele Spiele (Rollenspiele, Brettspiele und Gesellschaftsspiele)
-massenhaft gute Laune
-phantastische Gewänder und Ausrüstung sind sehr Erwünscht!
(Es geht natürlich auch ohne!)

Waffen aller Art sind absolut verboten!

Verpflegung: Cola, Fanta, Wasser, Saft und Malzbier werden wir zum Selbstkostenpreis auf dem Gelände verkaufen. Im Conbeitrag inbegriffen sind Frühstück und das mittelalterliche Gelage am Samstag. Da wir nur die genannten Mahlzeiten stellen und die nächsten Geschäfte ziemlich weit entfernt sind, solltet ihr euch ansonsten selbst versorgen.

Spielregeln

-nochmal: **Waffen aller Art sind absolut verboten!**
(Sollten wir wider Erwarten eine Waffe entdecken, wird sie eingezogen!
Messer gelten als Eßbesteck; bitte benutzt sie entsprechend.)
-bitte keine Besäufnisse
-das Befahren des Burghofes ist nicht gestattet
-Rauchen und offenes Feuer sind in allen Gebäuden verboten (Brandgefahr)

Bei Zuwiderhandlungen machen wir vom Hausrecht Gebrauch!
Im Klartext: Wer sich nicht an unsere Regeln hält, der fliegt raus!

© 1993 by I.ERSG e.V.

Programm

Jede Menge Spielrunden in Eigenregie und außerhalb als "Höhepunkte":

Freitag: ab 16.00 Uhr Anreise
21.00 Uhr Begrüßung am Kamin
Samstag: von 9.00 bis 11.00 Uhr Frühstück
13.00 Uhr Beginn des Liverollenspiels
19.00 Uhr Festbankett
später Auflösung des Liverollenspiels und Siegerehrung in Form eines mittelalterlichen Bänkelspiels
Sonntag: von 10.00 bis 12.00 Uhr Frühstück
danach gemeinsames Aufräumen der Burg
bis 16.00 Uhr Abreise

Kosten: Bei Anmeldung (angemeldet ist man erst, wenn man bezahlt hat) bis zum 15.06.93 bezahlt man von Freitag bis Sonntag 20 DM und von Samstag bis Sonntag 15 DM, incl. dem mittelalterlichen Gelage und FRrühstück. Nach diesem Zeitpunkt erhöhen sich die Beiträge auf 25 DM bzw. 20 DM. Wer Außerhalb untergebracht ist, sowie Kinder von 6 bis 12 Jahren zahlen 10 DM weniger.

Anmeldung: Bitte bis zum 15.06.93 bei **Astrid Briehle / Berlinerstraße 5 / (noch) 3549 Niederlistingen / Tel. 05676/1096**
-Telefonische Anfragen bitte zwischen 18.00 und 21.00 Uhr.
-Bei schriftlichen Anfragen Rückporto nicht vergessen.
-Bei Anmeldung unbedingt eure neue Postleitzahl angeben.

Der Conbeitrag ist auf folgendes Konto zu überweisen:
Joachim Krönke / Kreissparkasse Hofgeismar / Blz.: 520 525 76 / Kto-Nr.: 100 152 552 / Stichwort "Wülmersen" nicht vergessen!
Wer bis zum 01.07.93 noch keine Bestätigung bekommen hat, sollte sich unbedingt nochmal melden.

(Diese Informationen wurden aus der Einladung der Veranstalter wörtlich übernommen. Die Redaktion distanziert sich von dieser Einladung und übernimmt keinerlei Gewähr.)

Con-Veranstalter im Abseits!

Wenn man bedenkt, daß zu einer ordentlichen Gewandung nicht nur Schuhe, Wams und Umhang gehören, sondern auch charakterspezifische Ausrüstungsgegenstände, kann man das Waffenverbot von Wülmersen nicht akzeptieren. Genauso wie zur Darstellung eines Druiden Beutel und Fläschchen gehören, so trägt jeder Waldläufer und Elf einen Bogen, Zwerge eine Axt und Abenteurer ein Schwert.
Spieler, die sich große Mühe mit Gewandung und Waffen machen, werden in Wülmersen eiskalt abserviert.
Nicht die verantwortungsvollen Waffenträger, sondern Feuerwerkskörper schmeißende Idioten waren es im letzten Jahr, die für Aufregung sorgten, indem sie fast ein Feld in Brand steckten. Solche Subjekte dürfen ohne jegliche Einschränkung teilnehmen?
Wenn es die Veranstalter nicht einmal schaffen, solche Personen von einer Con zu entfernen, dafür ihre Bemühungen in die falsche Richtung lenken, entfernen sie sich nicht nur von der Szene, sondern stellen sich selbst ins Abseits.

Fazit: Stiftung Con-Test rät: Der Veranstalter sollte lieber Kindergeburtstage ausrichten, als sich an derartige Projekte heranzuwagen, da sie mehr als drei Nummern zu groß für ihn sind!!!

gez.: Joachim Damm
(leidgeprüfter Wülmersenbesucher)

© 1993 by I.ERSG e.V.

Meisterwerke der phantastischen Literatur

Robert Asprin - Hilfe, Dämonen!

Selten habe ich so viel Spaß beim Lesen gehabt wie bei Asprins »Ein Dämon zuviel!«. Auf eine witzig-zynische Weise schreibt er eine Story, die der Leser durch persönliche Erfahrungen und Gedanken manchmal erst beim genaueren Lesen zur Komik umwandelt.
Zum Inhalt:
Ein junger, diebisch veranlagter Magierlehrling bekommt von seinem Meister einen leibhaftigen Dämon vorgeführt. Durch tragische Umstände kommt jedoch der Meister direkt nach der Beschwörung ums Leben und läßt seinen zu Tode verängstigten Lehrling mit diesem "Wesen" allein.
Wie die beiden mit dieser Situation fertig werden (und was daraus an weiteren Handlungen erfolgt), solltet ihr selbst lesen.
Und sollte euch der erste Band (nur noch als Sammelband »Dämonenfutter« erhältlich) gefallen, empfehle ich die (bis jetzt erschienenen) anderen Bände:

Ein Dämon auf Abwegen
Ein Dämon kommt selten allein
Ein Dämon macht noch keinen Sommer
Ein Dämon mit beschr. Haftung
Ein Dämon für alle Fälle
Ein Dämon dreht durch
Ein Dämon auf Achse

und die Nummern (in Folge wie oben):
Bastei-Lübbe

20109
20084
20085
20086
20110
20137
20144
20198

(abe)

Terry Prachett - Menschen sind auch nur große Nomen

Nach langer Wartezeit hat der Autor Terry Prachett wieder zugeschlagen. Am Anfang des Jahres kam die schon 1990 in Großbritannien erschienene *Nomen*-Trilogie nun auch in Deutschland heraus.

Nomen sind kleine, ca. 10 cm große Wesen, welche seit ungefähr 15.000 Jahren auf unserer Erde verweilen. Die allgemeine Bevölkerung würde sie vielleicht als Kobolde oder Gnome bezeichnen, obwohl ihre Existenz total von der allgemeinen Meinung abweicht.
Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Nom beträgt ca. 10 Erdenjahre, wobei ein Erdenjahr gleichbedeutend ist mit 10 Nomenjahren. Daraus resultiert, daß die Nomen ein sehr viel schnelleres Leben führen, als dies bei Menschen der Fall ist. Der Geschwindigkeitsunterschied zwischen einem Nom und einem Mensch ist vergleichbar mit dem eines Trabants 601 S de Luxe und einem BMW 850iS. Ansonsten haben Nomen die gleichen, oder fast gleichen Sorgen und Probleme wie wir auch.

Terry Prachett beschreibt in seiner Trilogie das Leben des Nom Masklin. Dieser durchwandert im Laufe der Bücher einen Kulturwandel von der Steinzeit bis zum interstellaren Raumflug mit einigen Problemen. Ist ein Kaufhaus das ganze Universum, oder gibt es auch ein "draußen"? Das "Ding" begleitet ihn auf Schritt und Tritt (ich hasse ironische "Dinger"!!).
Es wird in der von Terry Prachett üblichen Art des versteckten Humors und Ironie beschrieben. Ein sehr ungewöhnlicher Stil, aber hat man erstmal die ersten 10 Seiten geschafft, hört man erst am Ende wieder auf.
Wer den Scheibenwelt-Zyklus mit Freude gelesen hat, dem ist auch diese Trilogie sehr zu empfehlen. Allen anderen ist diese ganz andere Art der Fantasy/SF ans Herz zu legen, wenn sie den üblichen Handelsablauf von "Abenteurer erfüllt große Aufgabe gegen den Rest der Welt" müde sind.

Erschienen ist die Trilogie mit den Büchern *Trucker, Wühler* und *Flügel* im Heyne Verlag unter ISBN 06/4970-4972 zum Preis von 9,80 DM pro Stück.

(dpa)

© 1993 by I.ERSG e.V.

Der Barbar hat seine Höhle verlassen und ist gen Norden gezogen. Zurück bleiben sechs Dutzend leere Phiolen, vier leere Fässer und diverser Kleinkram.
Der Hoflieferant sucht dringend eine neue Gärküche und Abstellkammer. Andernfalls gibt es auf der nächsten CON und bei Dragon Prayer Gelagen keinen Honigzauber mehr. Schnief. Heul!
Eure Zaubermaus
06185/7454

Das "Kleingedruckte":
1. Bisher sind noch keine Gegenmittel gegen die Sucht des dauerhaften Tragens gefunden worden. Deshalb geben wir den Rat, sich vor dem Kauf beim Arzt und Apotheker testen zu lassen, ob diese Sucht auftreten könnte !!
2. Wir geben keine Garantie auf Kugelsicherheit (noch keine Testperson gefunden!)

Informationen im Gewandungs-Workshop oder bei Rumir's Magic in Hanau
More Informations at your local chainmail-dealer.

Andreas Quitt
Baumweg 2
6450 Hanau 1



Ein Kettenhemd, was ist das eigentlich ??

OK, ist eigentlich klar! Wer schon einmal ein mittelalterliches Rollenspiel gespielt hat, der dürfte davon gehört haben.

- Auf jeden Fall ist es verdammt langwierig und -weilig, eines nach Maß herzustellen
- Es macht sich gut an der Wand
- Aber auch am Körper eines Kostümbesessenen ist es sehr kleidend
- von der Produktionszeit her (ca. 150 Std.) müßte es noch dazu sehr teuer sein (aber das könnte niemand mehr bezahlen)
- es ist pflegeleicht (auch wenn man sich bekleckert)
- und zu guter Letzt: Die Rittersleut im Mittelalter trugen es zum Schutz vor Schwertern anderer Raufbolde

Fassen wir zusammen:

Du brauchst ein Kettenhemd !!!

Für das August-Live-Rollenspiel (siehe "Das Sprachrohr des Live-Rollenspiels" - nächste Seite) gibt es natürlich auch eine Kontaktadresse der Veranstalter:

DragonSys Verlag
Winner Zeile 26
8500 Nürnberg 30
Tel.: 0911/503418

Wer an dem LARP teilnehmen möchte, schickt einfach eine Postkarte mit seiner Adresse an DragonSys und bekommt dann Infomaterial zugeschickt.

© 1993 by I.ERSG e.V.

Das Sprachrohr des Live-Rollenspiels

Hallo, liebe Freunde und Gefährten

ich will ja nicht zuviel vorweg nehmen, aber im Live-Rollenspielbereich tut sich doch wieder einiges!
Nun aber erst zu etwas anderem.
Vor einigen Wochen habe ich im Verein den Gewandungs-Workshop ins Leben gerufen, ohne wirklich zu wissen, was wir dort praktisch machen werden, außer, daß es etwas mit LARP (LiveActionRolePlaying = Live-Rollenspiel, Anm.d.Red.) zu tun haben wird.
Der erste Workshopabend fiel dann erst einmal aus, weil bekannterweise der verhaßte neue Hausbesitzer des Vereinshauses die Tür verriegelt hatte und uns unrechtmäßigerweise den Zutritt verwehrte.
Ich setzte mich dann mit den Leuten in Verbindung, die an diesem Abend mit großer Verwunderung vor der verschlossenen Tür des Vereinsheimes standen und eine geschlagene Stunde auf mich warteten (Sorry nochmals, Jungs). Wir beschlossen dann, bis zur Klärung der Nutzungsumstände der Vereinsräume auf den Laden *Rumir's Magic* umzusteigen, den uns der Inhaber Uli Büttner freundlicherweise zur Verfügung gestellt hatte.
So trafen wir uns in der folgenden Woche im Laden. Man lernte sich kennen, tauschte erste Erfahrungen aus und besprach weitere Tätigkeiten innerhalb des Workshops.
Nach einigen klärenden Gesprächen unseres Anwalts mit dem Hausverwalter Hovestadt konnten wir in der darauffolgenden Woche unsere Räume wieder betreten.
In der dritten Woche bekamen wir dann Besuch von zwei Live-Rollenspielern, die schon etwas erfahrener sind.
Diese tauschten dann wieder Tips mit uns aus und begannen den Workshop-Teilnehmern zu zeigen, wie LARP funktioniert; indem sie ihre Rolle den ganzen Abend spielten.
Nach anfänglichen Problemen begann das Ganze sich doch zu einem netten kleinen LARP auf engsten Raum zu entwickeln.
Neben sachkundiger Anleitung, wie man mit einem Polsterschwert umgeht, wurde vor allem gezeigt und getestet, wie man sich als LARP-Charakter verhält.
Ich denke doch, daß der Workshop bisher allen sehr geholfen hat, sich auf ein LARP effektiv vorzubereiten und hoffe auf weitere dauerhafte und wachsende Beteiligung.
Nun aber zu dem, was ich am Anfang schon angesprochen habe.
Der *DRAGON-SYS Verlag*® aus Nürnberg, unter anderem verantwortlich für das DRAGON-SYS LARP-REGELWERK®, DAS LARP-EINSTEIGERBUCH® und die DRAGON-NEWS®, veranstaltet vom 14. bis 24. August (richtig, volle ZWEI WOCHEN) ein LARP.
Daß man dieses LARP allen, ob Einsteiger oder alten Hasen, wärmstens empfehlen kann, begründet sich auch auf der Tatsache, daß DRAGON-SYS® das Szenario des DRACCON I® der Drachenschmiede® erdacht und durchgeführt hat, was wohl für sich spricht. Die Kontaktadresse findet ihr bei den Kleinanzeigen.
bis dann

Euer Torlan Likkor

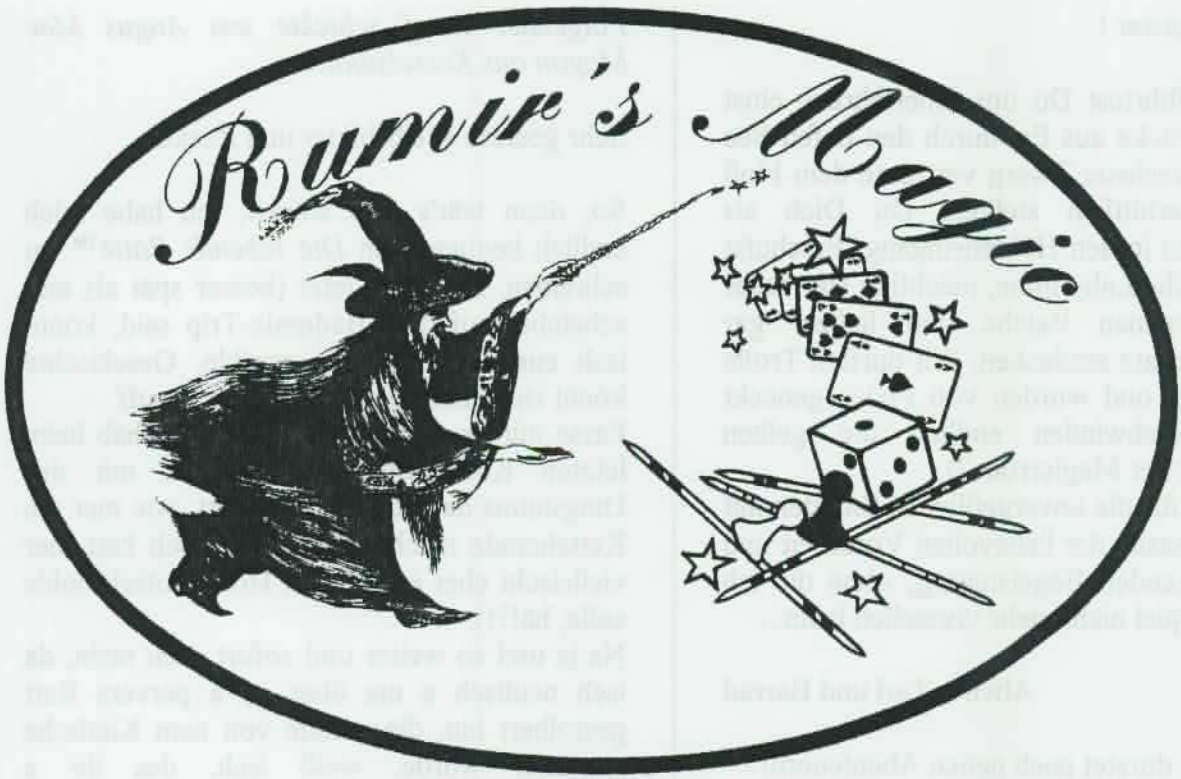
© 1993 by I.ERSG e.V.

Die Spielkultur in Hanau

Das Fachgeschäft für

Rollenspiele, Gesellschaftsspiele,
außergewöhnliche Geschenkartikel,
Jonglier- und Zauber-Utensilien,
Fantasy- und Science Fiction-Literatur, uvm.

bei



WIR BIETEN :

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

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

Achtung, jetzt in neuen Räumen !!

Hospitalstr.16, 6450 Hanau 1, Tel.: 06181/257 847

© 1993 by I.E.R.S.G.

Feedback

Was zum Geier ist denn jetzt schon wieder ein Feedback? Tja, im allgemeinen nennt man die Seiten einer Zeitschrift so, auf der Leserbriefe und sonstige Rückkoppelungen zur Zeitschrift abgedruckt werden. Da es nach der *Tobenden Ratte 2/93* erstmals Leserpost gegeben hat (Dankedankedankedankedanke), wird diese in Zukunft im Feedback abgedruckt. Bitte, schreibt mir weiter so tolle Leserbriefe...

Meister, Meister !

Gar gütig führtest Du uns Unerfahrene einst über die Brücke aus Eis durch den tiefen See (Der wasserscheue Zwerg vertraute dem Floß nicht). Unerbittlich stelltest Du Dich als Riesenspinne in den Höhleneingang. Erschufst abenteuerliche Labyrinthe, mächtige Herrscher der verborgenen Reiche und ließest gar manchen Schatz entdecken. Wir durften Trolle überrumpeln und wurden von Pixies geneckt (Wann verschwinden endlich die gelben Smilies von der Magierrobe?).
Habt Dank für die unvergeßlichen Stunden mit Eurer Phantasie, der liebevollen Vorarbeit und der ansteckenden Begeisterung, ohne die ich mir Rollenspiel nicht mehr vorstellen kann...

Alwir e Tarl und Barrad

P.S.: Uns dürstet nach neuen Abenteuern!
Welcher MMM-Meister wollte schon immer mal einen Esel und eine Frau in seiner Runde haben?
06185/7454

(Anm.d.Red.: Gäbe es doch mehr von diesen Meistern, die wirklich liebevolle Vorarbeit leisten und eine ansteckende Begeisterung an den Tag legen. Mit Meistern, die ständig aus dem Hut zaubern und im Endeffekt immer die gleichen Abenteuer zustande bringen und dazu noch schrecklich demotivierend sind, ist der "Markt" mittlerweile gesättigt...)

Folgender Brief schickte uns Angus Mac Magan aus Kesselstadt:

Sehr geehrte Weibsbilder und Recken,

So, dann wär's also soweit, ich habe mich endlich bequemt, an *Die tobende Ratte*™ zu schreiben. Da ihr ja jetzt (besser spät als nie) scheinbar auf dem Badesalz-Trip seid, könnt isch eusch Geschischte erzähle, Geschischte könnt isch eusch da erzähle, hör mir uff.
Fasse mirs kurz zusamme hier, isch hab beim letzten Kon uffgepaßt und hab mir des Dingsbums da, isch mein die Art, wie mer die Kettehemde macht, abgeguckt (isch hätt mer vielleischt eher e Dud voll Hochdeutsch hohle solle, hä!?!).
Na ja und so weiter und sofort, isch mein, da isch neulisch a ma über so a pervers Ratt gestolbert bin, die gerade von nem Kindsche geplättet wurde, weiß isch, des ihr a Gewandungs-AG mache wollt und isch misch bereit erkläre würd, da mit zu mache und eusch was zeige.
Da gibts nur ahn Broblem (Mir sin des Kommando 24.12. (genau), mir sind für die Einschmelzung aller Osterhase in Nikoläuse (genau)), das scheinbar viele Leut Interesse habbe, aber alle zu faul sin, was zu dun. So, isch mahn, des is ja fast wie a Bewerbung, isch mein, mei Wurstsupp mag isch net, aber, also isch kann 1 ähm 2 ähm 3 und noch eins in Produktion sin knapp vier, vier Kettehemde vorweise, ist des O.K.?

© 1993 by I.ERSG e.V.

Isch nehm an, näheres erfahrt ihr immer noch beim gleische...

Mit freundlichen Grüßen
Angus Mac Magan

(Anm.d.Red.: Erst mal wolle mer klarstelle, daß mir schon viel länger auf dem Badesalz-Trip sind, als du dir denke kannst (Eh, Busfahrer, zieh' die Jacke aus...Schnauze Lutschä).
Aber mal abgesehen davon finde ich die Idee ganz toll, daß sich jemand so viel Mühe macht, bei einem Workshop mitmachen zu wollen und sich wie du bewirbt.
Andere kommen einfach vorbei, mäkeln ein bißchen 'rum und gehen dann wieder; und das sind -wohlgemerkt- Vereinsmitglieder !!
Also, herzlich willkommen im Gewandungs-Workshop und auch im Verein.)
Und hier nun ein Brief von unserer lieben Zaubermaus:

1.Nachtcafé '93:

Liebes "Orgateam"
Recht herzlichen Dank für diesen schönen Abend. Ich fand toll, was Ihr alles geboten habt. Nun plagt mich immer noch das schlechte Gewissen: Ihr habt stundenlang geschuftet und ich war noch nicht einmal beim Aufräumen dabei...

Versprechen: Beim nächsten Mal gehe ich ein-einkaufen oder mache Theken-dienst, okey?

Bitte anrufen!

Zauber

Liebes "Orgateam" !
Ich muß das verspätet eingetroffene Angebot, beim nächsten Nachtcafé aktiv zu werden, leider etwas relativieren: Ich will kein Mann sein! Seit Jahren zupfe ich mir erbarmungslos jedes Barthaar, und nun soll ich mich öffentlich zum Gespött machen, nur weil ihr auf Transvestismus steht? Mit mir nicht! Maus bleibt Maus und weiblich.
Aber ich freue mich schon wahnsinnig auf die Fantasy-Kneipe und werde dort alles mir nur mögliche beisteuern. Allerdings erfüllt mich der Blick auf den Terminkalender mit blankem Entsetzen: Die Fantasy-Kneipe fällt auf den Pfingstsamstag!
Das geht doch nicht! Da sind doch überall mittelalterliche Märkte, Urlaubsfahrten und hast-du-nicht-gesehen...Ich fürchte, viele Abenteurer kehren an anderen Orten ein, und ihr braucht einen Ausweichtermin. Ernsthaft. Halbkreis? Abgestimmt! Ich bin für 5.Juni.
Schönen Gruß auch

Brigitte

(Tja, liebe Brigitte, ich hoffe, dein Angebot ist beim Nachtcafé-Team angekommen.
Das mit den Terminen ist natürlich so eine Sache! Die Fantasy-Kneipe wollten wir im Garten veranstalten, doch leider ist der uns ja jetzt verwehrt, weil dieser blöde Motorrad-Möchtegern-Verkäufer das ganze Ding auf den Kopf stellt.
Die Nachtcafé-Termine sind damit auch insgesamt auf Eis gelegt, wie's weitergeht, werden wir sehen.
Übrigens, 5.Juni geht gar nicht, weil das Nachtcafé doch immer am ***letzten*** *Samstag im Monat stattfindet...)*
Anbei dieses schöne Bild:



Drachen

Ich bin ja nicht leichtgläubig, aber ich lasse mich überzeugen, wenn ich sichtbare Beweise vorgesetzt bekomme. Das veranlaßt mich auch dazu, dieses Erlebnis aufzuschreiben. Ich sammle Drachen, europäische Drachen, den verschnörkelten, meiner Meinung nach schlecht proportionierten chinesischen Drachen konnte ich noch nie etwas abgewinnen. Weiterhin muß ich vielleicht noch erwähnen: ich bin ein Träumer, manchmal sitze ich in meinem Zimmer, einen meiner Drachen in der Hand und stelle mir vor, er wäre lebendig. Ein Wunsch, aber darauf komme ich später zurück. Letzten Donnerstag war es mal wieder soweit, ich brachte einen neuen Drachen mit nach Hause. Man könnte sagen, meine Sammlung wächst und gedeiht. Erstmal stellte ich meinen Neuerwerb ins Regal, ein regenbogenfarbener Drache, der gerade ein schwarzes Fläschchen entstöpselt, mit einem Grinsen im Gesicht, als ob er beim Klauen erwischt würde. Ich vergaß ihn dann vorerst und widmete mich anderen Beschäftigungen, so widerwärtigen Dingen wie Abwaschen und Aufräumen. Aber am Abend nahm ich meinen neuen Drachen dann wieder aus dem Regal und setzte mich auf mein Sofabett. Eine ganze Weile saß ich still auf dem Sofa, das Gewicht der kleinen Skulptur in der Hand, den kleinen an die Flasche geklammerten Drachen von allen Seiten betrachtend. Die Idylle wurde einzig und allein von Straßengeräuschen, die durchs wegen der sommerlichen Hitze offene Fenster herein drangen, gestört. Aber bald schon glitt ich in meine Phantasiewelt ab, und der Autolärm verschwand in der Ferne. Ich stellte mir vor, wie es wäre, wenn dieses kleine Reptil sich anstatt an die Flasche an meine Hand klammern würde, wie der lange Schwanz sich um meine Finger wickelte, wie die kleinen Lungen nach Sauerstoff pumpten; und bald schon war der Wunsch, den Drachen zum Leben zu erwecken, in seiner vollen Intensität da. Was würde ich dafür geben, diese Gabe zu besitzen. Sanft berührte ich die Steinfigur mit den Fingerspitzen und bildete mir ein, wie ein bißchen von meiner Lebenskraft in sie überginge. Der Wunsch in mir war so stark, daß meine Fingerspitzen zu prickeln begannen. Ich glaubte zu fühlen, wie der Drache sich bewegte, ein leiser Schimmer trat in seine Augen, dann blinzelte er. Was dann passierte, nahm nur wenige Sekunden in Anspruch, sein Schwanz löste sich von der Flasche und peitschte nach oben, sein vorher verschämter Gesichtsausdruck verwandelte sich in panische Angst. Er rieb seine Zähne mit einem knirschenden Geräusch aneinander, daß es funkte, im gleichen Moment schlug sein Schwanz auf meine Hand, die ihn immer noch berührte und begann, seine Flügel aufzufalten. Noch bevor ich den Schmerz, den er meiner Hand verursachte, wahrnahm, blies er mir seinen Atem ins Gesicht, das Gas entzündete sich an den von seinen Zähnen erzeugten Funken und traf mich mit der vollen Wucht eines Flammenwerfers. Einen Moment lang war ich von der hellen Flamme wie geblendet, wie wenn man in die Sonne schaut, aber mein Gehör arbeitete dafür vortrefflich. Durch den zurückgekehrten Straßenlärm konnte ich deutlich ein leises Flappen hören, wie ein im Wind flatterndes Bettlaken. Langsam verschwanden die weißen Punkte wieder vor meinen Augen, und ich konnte gerade noch sehen, wie mein kleiner bunter Freund durchs Fenster davonflog. Seine Schwingen hatte er zu einer beachtlichen Größe ausgebreitet. Ich sprang auf und lief zum Fenster, um zu sehen, wohin er verschwand, aber er war schon nicht mehr zu sehen. Der kühle Luftzug auf meinem Gesicht machte mir bewußt, wie sehr er mich verbrannt hatte. Ich ging ins Bad und rieb mir die Haut mit einer Brandsalbe ein, meine Wimpern und Augenbrauen waren spurlos verschwunden, ansonsten war mein Gesicht nur leicht gerötet. Aber ich denke, das ist ein fairer Preis für die Erfüllung eines eigentlich unerfüllbaren Wunsches, auch wenn es etwas anders verlief, als ich es mir gedacht hatte. Ich habe von meinem Drachen seitdem nichts mehr gesehen, aber solange es warm ist, bleibt mein Fenster Tag und Nacht offen, vielleicht kommt er ja irgendwann zurück.

(ts)

© 1993 by I.ERSG e.V.

15.02.1993

Dragon Prayer
Außenstelle Ost
Binderslebener Landstraße 92

O-5074 Erfurt

Warnung an alle Spieler !!!

Hallo Leute !!

Dank unseren Außendienstmitarbeitern ist es uns gelungen, ein Schreiben des sogenannten "Ministeriums für den gesunden Spieltrieb" abzufangen. Nur unter großen Anstrengungen konnte dieses Schreiben außer Landes gebracht und der *Ratte* zugänglich gemacht werden. Dieses Schreiben ist im Anhang beigefügt und unter allen Spielern als Warnung zu verteilen.

Dragon Prayer
Außenstelle Ost

P.S.: Joe, mach die TÜR ZU !!!

Natürlich drucken wir dieses Schreiben auch exklusiv und ungekürzt ab (nächste Seite), da dieser dreiste und völlig aggressive Schritt gegen Spieler aller Art publik werden muß.
Für die schlechte Qualität bittet die Redaktion um Nachsehen...

© 1993 by I.ERSG e.V.

Ministerium für den gesunden Spieltrieb Februar 1993
Hony-Allee 0815
1011 Berlin-Pankow

STRENG GEHEIM !!!

- Internes Rundschreiben -

Liebe Genossen !!!

Wie uns unsere Genossen vom MfS, aufgrund von Informadionen diverser IM´s, middeilden, ist die Gefahr von Verbreidung subversiver Vereine (VER) immer gröber gewordan. Diese VER versuchen mit allen audoridädsuntergrabenden Middeln die gapidalisdische Seuche von "Fandasie" immer weider zu verbreiden.
Diesem dreiben muß Einhald geboden werden. Das Manifesd der Bardei von achdzehnhunnerdschnee lecht fesd, daß die "Fandasie" nur von fandasiegden Spezialisden der Bardei bröbeweise benudzd werden darf.

Es isd daher drauf zu achden, daß bei begonnderden solcher Aggividäden sofort eine Middeilung an das MfS verfasst wird.
Zur Belohnung werden die meldenden Genossen soforf beim MfS als IM´s geführd.

Ich bidde euch, dieses Rundschreiben auf dem Wech des galoppierenden Amdsschimmels zu verbreiden.

FREUNDSCHAFD !!!

Euer Genosse

Schalck-Golodkowski

(stellv. Bardeisegretär)

P.S.: Nichd vergessen: **DIE BARDEI HAT IMMER RECHD !!!**

© 1993 by I.ERSG e.V.

Das Band der Freundschaft (von Michael Rink)

Die Überfahrt (Fortsetzung)

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

»Sowas gibt es doch nicht!«

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

»Natürlich gibt es sowas. Du hast es doch eben selbst erlebt, Dummkopf!«

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

»Wer ist sie?« Die Neugierde war geweckt.

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

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

»Sie sieht so jung aus.«, flüsterte Olf zurück.

»Sie sieht nicht nur so aus...!«

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

»Olf! So ist doch dein Name, oder?« Olf nickte gedankenverloren.

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

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

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

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

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

»Nun, das liegt daran, daß meine Rasse viel länger lebt als deine.«, führte Exel weiter aus. »Nach meinen Maßstäben bin ich etwas jünger als Serina in deinen Maßstäben, du verstehst?«

Olf verstand. Und er war sehr beeindruckt.

»Exel!«, die wohlklingende Stimme seiner Herrin ließ den Zwerg eiligst herumfahren.

»Ich komme, Herrin!«

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

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

Der Drache war wirklich gewaltig. Er überragte den höchsten Baum, an den sich Hohk im Mooswald entsinnen konnte, um mehrere Längen. Der mit türgroßen Schuppen bedeckte Leib des Drachen erinnerte an einen lebendigen Fleischberg. Der gehörnte Kopf mit seinem gigantischen Rachen hatte die Größe Hohks Elternhauses. Qualm stieg aus zwei Nüstern in den Himmel auf. Ein lederartiges Flügelpaar wuchs ein paar Meter hinter dem Halsansatz des Drachen hervor. Ein Flügel war an den Drachenleib angelegt, während der andere unnatürlich gestreckt an der Seite hing. Der Schwanz des Drachen rutschte unruhig vor und zurück.

»Heile mich!«, dröhnte eine tiefe Stimme mit solcher Lautstärke, daß Hohk sich krampfhaft die Ohren zuhalten mußte, damit seine Trommelfelle nicht platzten.

Hohk bemühte sich, den Rufer irgendwo neben oder hinter dem Drachen auszumachen. Doch da war niemand.

Beobachtete der Drache nicht jede Bewegung von ihm? Das Schuppenwesen schien auf etwas zu warten.

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

»Hast du mich gerufen?«

»Ja!«, schnaubte der Drache.

Wieder hielt sich Hohk die strapazierten Ohren zu.

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

»Entschuldigung.«, bemühte sich der Drache so leise wie möglich zu sagen.

»Danke! So ist es besser.«

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

»Gut! Ich bin jetzt hier! Was wünschst du von mir?«

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

»Du mußt mich heilen. Ich bitte dich darum.«

»Heilen? Wie soll ich dich heilen? Wo bist du verwundet?«

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

© 1993 by I.ERSG e.V.

»Vor Hunderten von Jahren, als ich noch gesund war, bereiste ich alle Lande und genoß mein unsterbliches Leben. Doch wo immer ich auftauchte, löste ich Angst und Schrecken aus. Das störte mich aber wenig. Eines Tages begab es sich nun, daß ich hier oben mein Nachtlager aufgeschlagen hatte. Einige Wanderer kamen des Weges und huldigten mir. Sie gaben mir ein fettes Rind zu Essen und versprachen mir noch mehr. Nun, Drachen sind immer hungrig, so nahm ich das Geschenk gerne an. Doch zu meinem Entsetzen stellte ich fest, daß das Rind verseucht gewesen war, aber es war zu spät. Ich fühlte, wie die Seuche sich in meinen Adern ausbreitete. Die Menschen hatten sich klugerweise aus dem Staub gemacht. Meine Rache wäre grausam gewesen.

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

Der Drache blickte flehend zu Hohk.

»Heile mich, bitte heile mich!«

»Wie soll ich das machen?«

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

»Der Bogen!« sagte der Drache fordernd.

Hohks Miene erhellte sich.

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

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

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

»Dann mußt du den Bogen das nächste Mal mit in deinen Traum nehmen.«

Der Drache meinte dies scheinbar völlig ernst.

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

»Ich komme wieder!« rief er der verletzten Kreatur noch zu.

Zugjo beugte sich besorgt über Hohk und rief nach Olf.

»Was hast du, Zugjo?«

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

»Dein Freund redet wirres Zeug im Schlaf. Wir sollten ihn vielleicht wecken.«

»Papperlappapp!« kam die schnippische Bemerkung von Exel, der im Heck lag und sich sonnte. »Laß den Kleinen schlafen!«

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

»Wer ist denn hier klein?« konterte er ungehalten und weckte schnell seinen Freund.

Exel knurrte leise und ließ einen Schwall Schimpfworte auf Olf niederprasseln, der sie aber ignorierte. Serina beruhigte ihren Lehrling indem sie ihm gut zuredete und setzte sich dann zu dem erwachten Hohk. Olf schaute etwas eifersüchtig drein, daß Serina nicht ihm soviel Aufmerksamkeit schenkte, wie seinem besten Freund.

»Was hast du geträumt?« erkundigte sich Serina bei Hohk.

Zugjo und Olf wunderten sich über diese Frage, doch Hohk schluckte kurz und schilderte dann die Erlebnisse seines Traumes. Gebannt lauschten Zugjo, Olf und Serina Hohks Worten. Selbst Exel, der zuerst durch schnippische Einwürfe die Ausführungen ins Lächerliche ziehen wollte, beugte sich später nach vorne und folgte ihnen mit angehaltenem Atem. Als Hohk geendet hatte, blieb es eine Weile ganz still. Jeder warf verstohlene Blicke auf den Einhornbogen und wägte das gehörte für sich ab.

Schließlich brach Serina das Schweigen.

»Du mußt den Bogen das nächste Mal in deinen Traum mitnehmen und mich ebenfalls!«

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

»Aber wie soll ich euch und den Bogen mit in meinen Traum nehmen?«

Hohk war ebenfalls skeptisch.

»Das laß mal meine Sorge sein.« antwortete Serina lächelnd.

Unwillkürlich lächelte Hohk zurück.

In der folgender Nacht schlief Hohk traumlos.

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

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

© 1993 by I.ERSG e.V.

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

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

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

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

»Was ist?« fragte Hohk verstört.

Serina legte ihm schnell die Hand auf den Mund.

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

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

Hohk dachte einen Augenblick über Serinas Worte nach und griff dann aber nach seinem Einhornbogen. In Gedanken versuchte er sich den Drachen vorzustellen und auch den Ort, an dem der Drache wartete. Von tiefer Müdigkeit erfüllt trieb Hohks Geist langsam in die tiefen seiner Gedanken hinab und ließ ihn alles andere vergessen.

Hohk stand auf dem Felsvorsprung, auf welchem er zuletzt gesessen hatte und sah zu dem Drachen auf, der ihn seinerseits beobachtete.

Hohk fühlte einen Gegenstand in seiner linken Hand.

»Meine Sehne!«

Des Drachens Augen fixierten den Einhornbogen in Hohks Hand.

»So ist es« erklang es hinter Hohk.

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

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

»Gib mir bitte den Bogen, Hohk.«

Hohk gehorchte.

Behutsam ergriff Serina die seltsame Waffe und konzentrierte sich. Eine glühende Aura umfing die junge Frau und wanderte auch auf den Bogen über, der daraufhin emporschwebte. Magische Worte drangen aus Serinas Mund, worauf der Bogen zu rotieren begann. Immer höher schwebte der Bogen, immer schneller rotierte er. Mit einem letzten Aufschrei beendete Serina ihr Ritual und sank erschöpft zu Boden. Hohk war unfähig sich zu bewegen. Aus den Augenwinkeln sah er Serina stürzen, doch konnte er sie nicht erreichen. Sein größtes Augenmerk galt dem Bogen, aus dem sich ein leuchtender Faden löste und zu dem Drachen herabsank.

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

Wie ein Blitz schoß die vermeintliche Sehne des Drachen vorwärts, nachdem sie die halbe Strecke zu ihm zurückgelegt hatte. Mit einem Zischen verschwand sie im rechten Flügelansatz. Voller Pein schrie der Drache auf und warf sich herum. Rauchschwaden zogen aus der neu entstandenen Öffnung in der Schuppenhaut, und es roch nach verbranntem Fleisch. Mehrere Minuten wand sich der Drache vor Schmerz. Dann wurde er zusehends ruhiger.

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

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

»Danke! Tausend Dank!« tönte es von oben herab. »Das vergesse ich euch nie!«

Mit einem ohrenbetäubenden Schrei flog der Drache davon.

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

Zugjo war bereits abgereist, stellte Hohk fest, auch die Lager von Serina und Exel waren leer. Sie mußten schon ziemlich früh gegangen sein. Hohk streckte sich seufzend und bedauerte, nicht richtig auf wiedersehen gesagt haben zu können. Da erst bemerkte er den Einhornbogen, der im festen Griff seiner linken Hand lag, doch sah dieser nicht mehr wie ein Bogen aus. Die Sehne fehlte. Dadurch standen die zuvor gekrümmten Einhornhörner kerzengerade.

Der Einhornbogen hatte sich in einen Einhornspeer verwandelt.

»Es hat funktioniert!«

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

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

© 1993 by I.ERSG e.V.

Medien-News

"Evil Dead" von Sam Raimi
USA 1981

Nach etwa 10-jähriger Verbannung durch die gute alte BPS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) ist der Kult-Klassiker "Evil Dead" (Tanz der Teufel" in der deutschen Fassung, warum auch immer!) von Sam Raimi ("Darkman") endlich wieder, erstaunlicherweise in unveränderter Fassung, freigegeben worden.

Dies wäre nun zum einen eine interessante Diskussionsgrundlage darüber, wie sich die (bei manchen Leuten) herrschende Meinung darüber, was man der Bevölkerung zumuten darf, im Laufe von gerade mal 10 Jahren geändert hat. Zur Erklärung: Bei Wiederaufnahme des Falles 1992 ist das Gerichtsurteil, mit dem die Indizierung beschlossen worden war, im Grunde genommen als ungerechtfertigt erklärt worden. Eine Diskussion zum Thema Zensur wäre zwar interessant, würde aber an dieser Stelle zu weit führen. Für diejenigen, die es interessiert; ich verfüge über den Text des Indizierungsurteils und kann natürlich Kopien davon zur Verfügung stellen.

Aber nun zum Film an sich:
Er dürfte, bis ihr das hier zu lesen bekommt, längst wieder aus den Kinos verschwunden sein. Es besteht jedoch Hoffnung, daß er auf Video erhältlich sein wird.

Da ich den Film bereits vor Jahren in der Originalfassung gesehen hatte, war es für mich so eine Art Wiedersehen mit einem alten Bekannten.

Es gibt eigentlich mehrere Gründe, die den Film sehenswert machen. Der Hauptgrund ist, daß er ein wahres Lehrstück über die Erzeugung von Atmosphäre und Angstgefühlen darstellt, was schließlich Hauptaufgabe eines guten Horrorfilms sein sollte!

Dies ist besonders beeindruckend, wenn man die relativ geringen Geldmittel in Betracht zieht, die dem Regisseur zur Verfügung standen ("nur" ca.550.000$ über eine Produktionszeit von etwa 3 Jahren!).

Raimi, der hier sein Debüt abliefert (von einem halbprofessionellen Kurzfilm mal abgesehen), versteht es, seine finanzbedingten Probleme zu Vorteilen in die Form von (damals) einzigartigen Ausdrucksformen umzuwandeln.

Hier seien als Beispiel die klaustrophobische Atmosphäre erwähnt, die durch die räumliche Begrenztheit des Schauplatzes hervorgerufen wird (das ist übrigens keine Kulisse, sondern eine echte Bretterbude) oder der bemerkenswerte Effekt der "Shakey-Cam" (nichts anderes als eine hand- oder schultergetragene Kamera, im Gegensatz zur "Steady-Cam", dem auf Schienen laufenden Gegenstück), die einen sehr subjektiven Sichtwinkel erzeugt und einen so intensiv am Geschehen teilnehmen läßt.

Der Film hat natürlich auch seine Schwächen, so wirken z.B. die Spezialeffekte auf ein in dieser Hinsicht verwöhntes Publikum strekkenweise eher lächerlich, wobei auch hier das Prinzip gilt, das den ganzen Film durchdringt: Je einfacher, desto besser.

Abschließend kann ich nur empfehlen, sich den Film anzusehen, wenn man die Gelegenheit dazu hat; hier waren eindeutig Personen am Werk, die den Mangel an Möglichkeiten durch ihre Liebe zum Film (und stellenweise durch Genialität) wettgemacht haben.

(pr)

© 1993 by I.ERSG e.V.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

14. - 16. Mai 1993

Der Herner Spielewahnsinn Deutsche Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel

Das Kulturzentrum am Berliner Platz beherbergt wieder etwa 1500 BrettspielerInnen mit "massenweise Spielen für die ganze Familie von 3 bis 300 Jahren" (den Gag fand ich letztes Jahr schon nicht lustig) am Freitag von 14-21, Samstag von 10-21 und Sonntag von 10-18 Uhr. Etwa 40 Aussteller präsentieren Turniere, Wettbewerbe und Kurse, außerdem findet die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel am Samstag statt, zu der die Vorausscheidungen bereist im Februar liefen. Wohl eher nichts für Rollenspiel-Puristen.
Kontakt: *Spielezentrum, Peter Janshoff, Jean-Vogel-Str. 17, 4690 Herne 1.*

15. Mai 1993

Lenteconventie, Utrecht, NL

In Zusammenarbeit mit der Computervereinigung der niederländischen Eisenbahn, NS-DOS, organisiert die Dutch Conflict Simulation Association dieses Treffen für Brett-, Rollen- und Briefspiele sowie Tabletops und Computerspiele an einem neuen Ort in Utrecht, der allerdings nur wenige hundert Meter von der alten Lokalität entfernt ist. Das Gebäude der Nederlandse Spoorwegen an der Daalse Kwint an der Centraal Station bietet in seinem SSVU ruimte Platz genug für alle möglichen Spielarten; wer Computergames mitbringt, sollte auf ausschließlich Originale und garantiert virusfreie Disketten achten!
Kontakt: *DUCOSIM, c/o Tony Lemmers, Heemraadssingel 270b, NL-3021 NA Rotterdam, Niederlande, tel. 0031-10-4766246.*

15. + 16. Mai 1993

SoxCon 4, Saarbrücken

22. + 23. Mai 1993

STARD '93, Hamburg

Das größte Rollenspieler- und Miniaturen-Artist-Treffen in Deutschland findet dieses Jahr endlich wieder im Curio-Haus statt. Wie jedes Jahr loben die Veranstalter die wahnsinnige Vorbereitung, durch die das Treffen wie immer zu einem unglaublichen Erlebnis werden soll...Na ja, für eingefleischte CON-Gänger ist das STARD halt ein Muß, es trifft sich wie immer fast die gesamte deutsche Spieleszene.
Kontakt: *Laurin, Luruper Chaussee 125, 2000 Hamburg 50, tel. 040-8902010.*

20. - 23. Mai 1993

mittelalterlicher Handwerkermarkt auf der Marksburg

Wie jedes Jahr findet auf der Marksburg, dem Sitz der Deutschen Burgenvereinigung e.V., wieder ein großer Markt der Zünfte statt. Diese Veranstaltungen gehört zu den Pflichtveranstaltungen eines jeden Mittelalter-Fans. Wer zudem noch eine (einigermaßen mittelalterliche) Gewandung besitzt, wird sich umso wohler fühlen, doch auch "normal gewandete" sind herzlich Willkommen.
Genauere Informationen unter:
Deutsche Burgenvereinigung e.V., Marksburg, Tel.: 02627/536

28.- 31. Mai 1993

1. Wuppertaler StarTrek Con

Die Zeichnung auf der Einladung zeigt eine auf die Wuppertaler Schwebebahn abstürzende Enterprise, ein deutliches Zeichen dafür, daß sich die Überlebenden an diesen vier Tagen in der Jugendherberge zur Schadensfeststellung versammeln werden. Das Programm enthält viel Essen, Parties, Filme, einen Flohmarkt, eine StarTrek-Rallye und so erquickende Dinge wie eine Fahrt mit der Schwebebahn

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

© 1993 by I.ERSG e.V.

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

(fast so schön wie durch die Weiten des Alls zu fliegen...) und einen Stadtbummel in Gewandung. Die Teilnahmegebühr des Pfingstcons beträgt 110,- DM für alle Tage und 100,- DM nur bis Sonntagabend, eine Anmeldung ist unbedingt erfoderlich bei: *Beam Me Up - StarTrek Club Wuppertal e.V., c/o Dirk Stursberg, Bartholomäusstr. 98, 5600 Wuppertal 2, tel. 0202-505325.*

29. Mai - 1. Juni 1993

RuneQuest-Con IV, Bielefeld

Anmeldungen sind unbedingt erforderlich. Außer dem Abhalten der Hauptversammlung der RuneQuest-Gesellschaft und einem Redaktionstreffen des dazugehörigen Fanzines berichtet Lutz Reimers-Rawcliffe über RuneQuest 4, gespielt wird wohl auch (die Einladung war nicht so toll geschrieben). Kontakt: *Kelly Rawcliffe, Theodor-Heuss-Ring 1, 5000 Köln 1.*

5. Juni 1993

WuppCon 8, Wuppertal

9. - 13. Juni 1993

Zelt Con '93
Hofheim am Taunus

Idyllisch gelegen findet das Treffen über das lange Fronleichnamswochenende in großen Zelten statt, wie der Name eigentlich schon sagt. Außer dem üblichen Rollenspielmaterial, Tabletops und Gewandungen (wovon es hier eine Menge gibt) sollte man also ein Zelt, warme Kleidung und Proviant für fünf Tage sowie viel Phantasie mitbringen. Als Ort dient der Sportpark Heide in Hofheim-Marxheim, weitere Infos hat: *Michael Malais, Talstr. 61, 6238 Hofheim 7, tel. 06192-5678.*

19. + 20. Juni 1993

Die Nacht der heißen Pöppel
in Herne

Von Samstag 14 Uhr an werden im Spielezentrum, Jean Vogel-Str. 17, 4690 Herne 1, 24 Stunden Non-Stop Brettspiele gespielt, kombiniert mit einem PBM-Treffen. Eine Anmeldung ist unter der Veranstaltungsadresse erforderlich, da die Teilnehmerzahl begrenzt ist.

25. - 27. Juni 1993

CON COURSE III, Hamburg

Bei diesem Star Trek-Treffen im Rieckhof in Hamburg-Harburg gibt es Filme und TV-Folgen nach Wahl, Filme und Videos von Fans, ein Trivia-Game, eine Raritäten-Auktion, Rollenspiele, Story- und Kostümwettbewerbe, einen Dia-Vortrag, Filk, Disco, Verkaufsstände, Guesttalk und Autogrammstunden mit den Ehrengästen Richard Arnold (Star Trek Research Consultant) und einem Schauspieler. Der Conbeitrag kostet 150-160 DM, je nachdem, wie schnell man sich anmeldet bei: *Dagmar Trutzel, Winterhuder Weg 67, 2000 Hamburg 76.*

3. + 4. Juli 1993
10. + 11. Juli 1993
und
17. + 18. Juli 1993

Kaltenberger Ritterspiele
zu Kaltenberg in Bayern

Traditionsgemäß an den ersten drei Juli-Wochenenden findet in Kaltenberg das größte mittelalterliche Spektakel seiner Art in Europa statt: Die Kaltenberger Ritterspiele.
Es finden auf dem großen Turnierplatz Lanzen- und Schwertkämpfe zu Pferd und am Boden statt. Nebenan wird ein großer mittelalterlicher Markt allerlei Waren feilbieten, in der Räuberhöhle kann man sich

TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE TERMINE

© 1993 by I.ERSG e.V.

dann etwas mit frischen Getränken erfrischen, während die Räuber sich dort Gelage liefern. Außerdem besticht Kaltenberg durch seine unzählige Vielfalt an selbstständigen Akteuren. Auch dieses Jahr werden wieder mehrere tausend (!) Besucher erwartet.
Infos bei: *Cliff Heckmann, Strahlenselfweg 3, 8500 Nürnberg 10, Tel.: 0911/5215432*

3. + 4. Juli 1993

Science Fiction-Tage NRW, Düsseldorf

Das vorjährige Treffen mit Bruce Sterling soll sehr gut gewesen sein; die SFCD Regionalgruppe Niederrhein wird wohl locker wieder an diesen Erfolg anknüpfen. Diesmal geben sich die Autoren Harry Harrison (Stahlratte), Franz Rottensteiner und Josef Nesvadba neben vielen anderen die Ehre im Konferenz und Schulungszentrum am Niederkasseler Lohweg 16. Info und Anmeldung:
Science Fiction Tage NRW, c/o Heinrich Sporck, Am Sonnenberg 38, 4630 Bochum 5, tel. 0234-461390.

10. + 11. Juli 1993

PhanCon, Bonn

Lahnstein-CON?

Und an dieser Stelle eine aktuelle Bekanntmachung:
Die *Lahnstein-CON*, das alljährliche Treffen der Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler (ZLR), **fällt dieses Jahr aus!!**
Aus aktuellen, terminlichen und personellen Gründen war es den Veranstaltern dieses Jahr nicht möglich, eine CON auf die Beine zu stellen. Ausgehend von der Meinung, wenn schon eine Lahnstein-CON stattfindet, dann auch so, wie sie jedes Jahr bekannterweise aussieht, hat man sich entschlossen, dieses Jahr keine "halben Sachen" zu machen und aus den vorher genannten Gründen die CON um ein Jahr zu verschieben.
Für alle, die schon sehnsüchtig darauf gewartet haben, muß dieses Trostpflaster auf jeden Fall reichen.

Erlensee - CON?

Nun ja, auf Seite 5 waren ja schon diverse Probleme mit dem neuen Besitzer des Vereinshauses in Erlensee bekannt gemacht worden.
Das Resultat daraus ist, daß eine Erlensee-CON, wie sie seit Jahren bekannt und beliebt ist, vor allem mit Einbeziehung des Gartens hinter dem Haus, **nicht mehr möglich** sein wird.
Da der Garten nicht mehr zugänglich ist, haben auch wir uns entschlossen, die Erlensee-CON zu verschieben, bis wir neue Vereinsräume gefunden haben. Da das mit Sicherheit *nicht* in Erlensee sein wird, ist die Erlensee-CON damit gestorben.
Ruhe in Frieden!
Nächstes Jahr wird es aber wieder eine CON geben, nur unter neuem Namen auf neuem Gelände.
Also, seid gespannt und bleibt der Ratte auch weiterhin treu, denn hier wird die neue CON aus erster Hand bekannt gemacht werden.

(aw)

© 1993 by I.ERSG e.V.

Messages und News

Hallo Ludger

Nochmal Tausend Dank für's nach Hause bringen.

Der Zauberer

Dem Harald und seinen Mitbewohnern vielen Dank (Dunk...?) für die freundliche Aufnahme von 25 total entnervten Battletechies morgens um kurz vor 2°° Uhr. Für den anschließenden Spaß bedanken wir uns bei allen Mitwirkenden, an vorderster Stelle bei Ludger, der wirklich ohne Punkt und Komma fluchen kann!

Der Vorstand
des 1.ERSG e.V.

Gruß an den Schussel »*Ich mach' den Zweiten, damit Du den Ersten machst*«, der noch nicht einmal weiß, was an seinen Video gehört. Aber naja, was er nicht im Kopf hat, hat er im Tank!!!

»*Du weißt schon, warum Du mich zum Ersten gewählt hast*«

Un wenn hier einer sagt, es ist hier kalt...

Die Isolierer

DAVID, wo bleiben meine Genesis-Kasetten.....?!?

Joe

Und da fühlt sich jetzt glatt einer im "Wiesener-Himmel" !!!

Dem Dieter sei ein Trullala! Auf die schwindenden Wisk(h)yvorräte im Osten.

Skol !!

Auch der Trachtengruppe Grün-Weiß sollten wir einen Dank aussprechen (auch, wenn wir noch nicht wissen, ob dieses Haus eine Aufstellung hatte), dafür, daß Erlensee und Lahnstein dicht zusammengerückt sind (im wahrsten Sinne des Wortes).

gez.
»*NEIN, wir gehen hier nicht 'raus!!*«

Liebe Birgit

falls Du noch Interesse an *STURMBRINGER* hast, melde Dich doch bitte bei mir; ich möchte endlich wieder eine Runde starten. (Tel.Nr. im Impressum)

André

Wie bekomme ich eine
eigene Firma ?
Entweder im Osten...
...oder bei OBI !!!

"Pappa, ich brauch' 150.000 DM"
"Kriegst Du nicht !!"
"Na gut, dann eben 400.000 DM"
"O.K."

© 1993 by 1.ERSG e.V.

Dem Acky die Tapferkeitsmedallie! Für erfolgreiches Überleben von Behörden, Schlaglöchern, Braunem, Karo und Trabbifahren!

Euer WOSSI

An Acky und Joe:
ICH LIEBE EIN ORDENTLICHES BÜRO !!!"

Dieter

Vielen Dank an Dieters Chief für viele finanzierte Telefongespräche privater und geschäftlicher Natur.

Joe und Acky

Frage: Was ist ein Bierdeckel? Antworten bitte mit genauer Erklärung an Thorsten F.

Die Isolierer

BESSER OSSI...*ALS WESSI*

Ein herzliches Dankeschön an alle bei Joes Wohnungseinweihung anwesenden Dragon Prayer für unwahrscheinlich herzliche und feuchte Aufnahme in ihre Mitte

Euer Jäger und Kundschafter

Es war ja schon schlimm genug, von einer Firma Werbung zu veröffentlichen, die Garagentore verkauft! Aber wenn diese dann nicht mit der Kohle 'rausrückt, die wir für die Veröffentlichung bekommen, ist das mies!!!

NIEDER MIT JOHANNEMANNS TORANTRIEBEN !!!!

An dieser Stelle ein herzliches DANKESCHÖN an die Uschi, die uns mit ihren ruhelosen und ständig neuen Aktivitäten schon x-mal aus der Klemme geholfen hat.

Der 1.ERSG e.V.

Außerdem ein

RIESEN GROSSES

DANKEDANKEDANKE an Joe, Acky und Dieter für ihre eigentlich nicht verlangte Hilfe beim Schreiben dieser Ratte, ohne die sie bestimmt nicht pünktlich erschienen wäre !!!!

Euer Chefredakteur...

Und wenn Du glaubst, Du Mistkerl, Du kriegst uns klein, dann hast Du Dich mit den Falschen angelegt... ...wir sind nämlich ROLLENSPIELER! (Und es gibt schon Leute, die wissen, was das bedeutet...)

gez., Deine *FREUND(E)*

© 1993 by 1.ERSG e.V.

Im Westen nichts neues !!

Und im Osten ??

(Von Zweien, die auszogen, ihr Glück zu suchen)

Sonntag, 19.30 Uhr

Abfahrt in Kassel in Richtung Erfurt. Nach diversen Wirbelsäulenstauchungen und anderen Leiden (Sch..., schon wieder auf die Zunge gebissen!), endlich angekommen.
21.00 Uhr Abnahme der Räumlichkeiten und Lüften ("mach mal das Fenster auf Kipp." - "Geht nicht, Du bist hier im Osten!")

Montag, 9.00 Uhr

Nach schwierigem Aufstehen Besuch der Baufachmesse. Vier Stunden später und 15 Kilo schwerer (Prospekte und Preislisten) zurück ins Domizil. Gewichtsabnahme um 16 Kilo (15 Kilo Prospekte + 1 Liter Kaffee).
Anschließend Angebote für Anhänger einholen (Haben Sie sowas auch preiswerter..?)
"So, jetzt noch schnell zum Dachdeckereinkauf."
Nach mühsamen Fahrten über Ostpisten:
"Was, schon zu? Arbeiten die hier auch mal?" (16.00 Uhr!)
Dann zurück über Schleichwege, weil Stau. Die Abkürzung war gnadenlos; im Schrittempo zweimal pro Meter ins Lenkrad beißen.
Nach Ankunft Lockerungsübungen, anschließend beruhigen ("Paß auf, Du verschüttest ja alles!")
Später am Abend rauchende Köpfe wegen der Finanzplanung:
"Mit 120.000 haben wir nicht genug Rücklagen, wir brauchen mindestens 150.000!" - "Das finanziert uns keine Bank" - "Hast' Recht, aber bei 300.000 klappt's!"

Dienstag, 8.30 Uhr

Handwerkskammer.
Nach zweieinhalbstündigem Schieben und Mauscheln steht die Planung über 200.000 Schleifen !!!
Verlassen der Heiligen Hallen...."Jubel, Hurra!!!"
Dann die Frage: Wo sollen wir wohnen? "Dieter weiß, wo man einen Bauernhof kaufen kann".
Später Besichtigung des Selbigen von außen (auch durch ein paar Ritzen im "Burgtor" nach innen).
Anschließende Besprechung im Domizil ergibt: "Wir brauchen noch mal 200.000 DM!!!"

Mittwoch, 9.30 Uhr

Aufstehen.
Sitzung: "Wie finanzieren wir die 200.000 DM?" Nach langem Hin und Her wurde das Problem vertagt und ein Mittagsschlaf anberaumt.
Irgendwann erneutes Aufstehen und die Frage: "Was nun?"
"Spielen wir was ?"
"Ja, wie wär's mit einer kurzen Runde TITAN?"
Das war auch so ziemlich das Letzte, was von den Spielern bis 21.00 Uhr gesichtet wurde.
Danach zum Stammtisch von Dieter nach Gotha reiten, weil fahren kann man das ja nicht nennen!
Das Ende vom Lied: Zwei angetrunkene Prayer und einer, der fahren muß.
Ätsch, Acky!!

Donnerstag, 8.00 Uhr

Begehung des Hofes mit dem Verwalter (Da war es wieder, das böse Wort!). Anwesen für kultverdächtig befunden, nur über den Preis muß man noch feilschen.
Zurück im Domizil Crashkurs für Acky: "Wie werde ich ein Dachdecker!"
Am frühen Nachmittag Versicherungen abklappern. Aber wie das so ist: "Keenr daa!", also Termine machen. Nach kurzer Einkaufstour zusammensetzen und die versprochenen Seiten für die *Ratte* schreiben, und wieder kommt das geflügelte Wort zum Tragen: "Man hat's nicht leicht, aber leicht hat's einen!!!"

DRAGON PRAYER
Außenstelle Ost

© 1993 by I.ERSG e.V.

The last Exit

Hallo!
Heute mal eine Sache, die nicht das Rollenspiel betrifft, für mich aber trotzdem sehr wichtig ist. Nachdem wir uns als Verein schon gegen rassistische Ideologien (*In der "Conny's Hard'n'Heavy Palace"-Angelegenheit, Anm.d.Red.*) ausgesprochen haben, sollten wir dies vielleicht auch als einzelne Spieler tun.
Wie wär's denn mit einem T-Shirt, auf dem wir unsere Meinung offen kundtun? Was haltet ihr von der Idee, wenn ihr als Leser zu diesem Thema Gestaltungsvorschläge bei uns einreicht?
Oder ist euch die Sache zu ausgetreten?
Ich finde, Anti-Rassismus ist immer wichtig, und auch wir sollten ein deutliches Zeichen setzen und signalisieren, daß wir uns auch über andere Sachen und Themen als Feiern, Spielen und in Gewandung durch die Gegend stiefeln Gedanken machen.

Und jetzt mein Vorschlag für die Bedruckung des T-Shirts:



(pi)

© 1993 by I.ERSG e.V.

Kannst Du noch Träumen ?

Ein Haufen Verrückter spielt
Räuber und Gendarm
mit einem Stapel Papier
und Phantasie
Eine Gruppe Spinner
träumt Träume,
die nie wahr werden
von Burgen und Rittern
und Drachen

Du gehst vorüber,
schüttelst den Kopf
und verstehst nicht

Wenn Du noch träumen könntest
würdest Du vielleicht verstehen

Kannst Du noch träumen ?

© 1993 by I.ERSG e.V.