



Szenenplan Marvin

Personen(-gruppen)	
Freck	ein Jäger der Granter
Marvin	Einhorn mit Augenklappe / Piraten-Einhorn
Ella	Elfenprinzessin
Granter	ein besonders grummeliges Volk, dass es liebt sich zu streiten und andere zu beneiden
Obergroller	der Anführer der Granter
Barbolus	der Helfer der Obergrollers
Fidelios	ein besonders fröhliches Volk
Einhörner	wurden von den Grantern auf Befehl des Obergrollers verjagt
Rauker	ein Steinvolk, übersetzt Sprachen mit Hilfe einer Schiefertafel
Buch aus Glut und Feuer	Art Heiligtum der Einhörner, das die Wahrheit verkündet; wurde vom Obergroller geklaut

	Kapitel	Handlung
1	Das Buch aus Glut und Feuer	Barbolus besucht Obergroller, das Buch aus Glut und Feuer prophezeit ihnen eine Gefahr, die durch eine Art Einhorn ausgehen soll. Obergroller befiehlt, das gefährliche Wesen zu jagen und die Krieger auf einen möglichen Kampf vorzubereiten.
2	Versteckt im Versteck	Zwei Fidelio Geschwister haben sich verlaufen und sind auf dem Weg durch einen Wald mit magischen Tieren und Pflanzen. In dem Wald treffen sie ein Einhorn (Marvin) und bitten es um Hilfe. Das Einhorn behauptet, es wäre ein Pirat und würde Schrecken verbreiten wollen und versucht erfolglos die beiden Geschwister abzuwimmeln. Die Fidelios sehen weder Marvin noch seine "gruseligen" Zeichnungen als gefährlich an und wollen die Nacht in seiner Nähe verbringen. Obwohl Marvin es stört, dass er nicht als gefährlicher Pirat angesehen wird, bringt er die Geschwister nachts heimlich nach Hause.
3	Im Volk der Granter	Barbolus geht zurück in sein Granter- Dorf. Granter sind bekannt für ihre schlechte Laune. Als er sein Grundstück betreten will trifft er Freck, den Jäger, der das gefährliche Einhorn jagen soll.
4	Gejagt	Marvin wird von bärtigen Wesen gejagt, verletzt und gefangen. Ein silberner Streif (/Licht) verteidigt ihn und hilft ihm dabei, sich zu befreien Marvin flieht in einen ihm unbekanntem Teil des verzauberten Waldes.
5	Der fröstelnde Freck	Barbolus erzählt Frick davon, dass der Obergroller die Herrschaft über den magischen Wald an sich reißen will, aber das gefährliche Wesen die Gefahr eines Krieges mit sich bringt. Er erteilt Freck den Auftrag, das Wesen zu fangen.
6	Silberne Streifen	Marvin sieht den silbernen Streif, der ihn zuvor gerettet hatte. Der Streif flucht und scheint in Gefahr zu sein. Marvin wird von einem

		Farn zu einem See geschickt, an dem er den silbernen Streif entdeckt.
7	Fern der Heimat	Freck streift durch den magischen Wald, um Spuren zu suchen. Er wird von denselben Kreaturen gefangen, die auch Marvin fangen wollten. Sie werfen ein Netz über ihn und nehmen ihn mit.
8	Erst mal motzig-trotzig, dann verduzt-verdattert	Marvins Retter am See (der silberne Streif) ist eine trotzig-Elfe, die versucht ihn wegzuschicken. Marvin entfernt sich und wartet geduldig, bis die Elfe anfängt laut zu überlegen. Nachdem er dann auf sie zu geht, um sie zu fragen, was sie meinte, guckt die Elfe ihn an und schreit laut und erschrocken auf. Laut dem 3. Elfengesetz sind Marvin und die Elfe jetzt durch diesen Blickkontakt für immer mit einander verbunden und können sich nicht mehr voneinander trennen.
9	Der Groll eines grantigen Granterers	Freck wird von seinen Entführern, dem Volk der Rauker verhöhrt. Eine Schieferplatte übersetzt die beiden Sprachen der verschiedenen Völker, sodass sie sich verständigen können. Die Rauker verkünden, dass sie auf der Jagd nach einer magischen Kreatur sind, und Freck eine Gefahr für ihre Jagd ist. Er soll so lange in ihrem Lager bleiben, bis die Rauker die Jagd erfolgreich abgeschlossen haben. Danach soll Freck das Dorf der Rauker nie mehr verlassen dürfen.
10	Elfen-Einhorn-Jammer	Es stellt sich heraus, dass die Elfe (Ella) eine Elfenprinzessin ist. Allerdings fühlt sie sich eher wie eine "Gegenteil-Elfe". Marvin versucht einen Ausweg zu finden, um nicht sein Leben lang mit der Elfe verbunden zu sein, aber das scheint unmöglich. Ella muss Marvin laut dem Gesetz nun ihrem Volk vorstellen. Die beiden sind wenig begeistert von ihrem Schicksal
11	Mit einem Fluch in die Flucht	Freck schafft es aus der Gefangenschaft der Rauker zu fliehen. Er beobachtet auf seiner Flucht drei ältere Rauker, die besorgt über einer Zeichnung eines Einhorns sitzen und schließt daraus, dass die Rauker ein Einhorn jagen. Da es angeblich keine Einhörner mehr gibt, sieht Freck die Rauker nun nicht mehr als Gefahr für seine eigene Jagd an.
12	Vorgetäushtes Tauschgeschäft	Marvin versucht einen Deal mit einem Probleme-Tauscher zu machen. Der Probleme-Tauscher nimmt sich Marvins Problem an (mit Ella zum Elfenvolk zu gehen) und Marvin will dafür die Probleme des Probleme-Tauschers übernehmen. Die beiden sind sich einig, allerdings wirkt das Elfengesetz dagegen, sodass Marvin doch mit Ella gehen muss.
13	Völlig verrücktes Vogelvieh	Freck hilft einem Vogel beim Öffnen einer Frucht. Der Vogel bedankt sich und Freck denkt darüber nach, wie diese Situation ohne jegliche Streitigkeiten und Beleidigungen verlaufen ist, was im Volk der Granter quasi unmöglich scheint. Danach erblickt er wieder die Rauker, die ihn verfolgt haben.

14	Kurz nach Elf im Elfenwald	Marvin und Ella kommen am Eingang zum Elfenwald an. Marvin sträubt sich immer noch gegen ihren Bund und die Tatsache, dass er ein magisches Einhorn ist. Ella erklärt ihm daraufhin, dass er das Gegenteil beweisen kann, indem er den Weg in das Reich der Elfen NICHT findet, da dieser nur Einhörnern und Elfen zugänglich ist. Marvin scheitert bei diesem Versuch und die beiden machen sich auf die Suche nach Ellas Eltern im kitschigen Elfenreich.
15	Ringeln mit Raukern	Freck tut sich mit zwei Bäumen zusammen, um die Rauker mit deren Hilfe in eine Falle zu locken. Als die Rauker daraufhin in einer Schlucht festsitzen, fällt Freck auf, dass er sie nicht, wie es für einen Granter üblich wäre, beleidigen oder verspotten will. Stattdessen wirft er ihnen etwas zu Essen in ihre Falle und freut sich darüber, ihnen den Aufenthalt in der Schlucht etwas angenehmer gemacht zu haben.
16	Reichlich Elfen im Reich der Elfen	Marvin und Ella gehen durchs Elfenreich. Ella wird von den anderen Elfen verspottet für ihre nicht-elfische Art. Als Ellas Eltern Marvin und Ella erblicken, lassen sie Marvin festnehmen, da sie ihn als Feind ansehen. Selbst Ellas Protest hilft nicht gegen die Festnahme.
17	Trippelnde Elfenfüße und schleichende Hufspitzen	Marvin denkt über sein Dasein als Einhorn nach, während er in dem Gefängnis ist. Er war schon immer anders, hatte nie Freunde gehabt und alle, die ihn um Hilfe durch seine Einhornmagie gebeten hatten, haben ihn immer wieder enttäuscht und alleine gelassen, als sie festgestellt haben, dass Marvin zu keiner Magie fähig war. Erst durch Ella hat sich das geändert, er fühlt sich verbunden mit ihr und war zu Magie fähig, als er den Eingang zum Elfenreich entdeckte. Ella kommt zu Marvin ins Gefängnis und mit der Hilfe von Magie können sie Marvin befreien. Nach einem Kampf gegen die Elfenarmee von Ella's Vater, den Marvin durch weitere Magie gewinnt, gelingt es den beiden, zu fliehen.
18	Plappernde Blubber-Blasen	Freck trifft wieder auf den Vogel aus Kapitel 13. Es stellt sich heraus, dass der Vogel Mupf heißt und alle Wörter, die er in einem Satz sagt, erst abzählen muss, damit man ihn versteht. Mupf hilft Freck dabei, den allwissenden Blubb nach einer Wegbeschreibung zu dem gejagten magischen Wesen zu fragen. Der Blubb schickt Freck zu dem "Nebel der findigen Geister"
19	Ein hässlich-grässlich-glitzerndes Geheimnis	Ella erklärt Marvin, dass seine magischen Kräfte durch eine Berührung der beiden freigesetzt wurden, und er sie und sich deshalb so erfolgreich befreien konnte aus dem Elfenreich. Marvin scheint doch ein echtes Einhorn zu sein. Ella schaut unter Marvins Augenklappe und sieht etwas Glitzerndes, danach lässt sich die Augenklappe nicht mehr bewegen. Danach erzählt Ella davon, dass sie eine Ausgewählte ist, um den "Seelenspiegel" zu finden, der notwendig für den Frieden im Tal ist. Auch dieser befindet sich angeblich im "Nebel der findigen Geister" Die beiden machen sich gemeinsam auf die Suche.

20	Zwei Kämpfer im Zweikampf	Freck, Ella und Marvin treffen im Nebel der findigen Geister aufeinander. Während Freck und Marvin gegeneinander kämpfen, da Freck Marvin gefangen nehmen will, kommt auch Mupf dazu. Mupf und Ella fordern die anderen beiden auf, das Kämpfen zu beenden, und Mupf erklärt, dass der Blubb Freck in den Nebel zu dem geschickt hat, was Freck "braucht". Keiner der Beteiligten versteht die Situation. Der Nebel zieht erneut auf und es ertönt eine fremde Stimme.
21	Barbolus, der Berg-Bezwinger	Der Obergroll hat Barbolus zu sich gerufen, um ihm zu zeigen, dass das Buch aus Glut und Feuer brennt. In den Flammen sind ein Einhorn, eine Elfe, ein Vogel und Freck zu erkennen. Der Obergroller erklärt Barbolus, dass das Buch sich freue, weil es herausgefunden hat, dass es noch ein Einhorn gibt, und dieses nun das Buch an das Volk der Einhörner (die eigentlich vertrieben sein sollten) zurücknimmt. Das wäre eine große Gefahr für den Obergroller, da dadurch seine Macht und die Hoffnung auf die Herrschaft über den ganzen Wald zerstört werden würde. Der Obergroller plant zu warten, bis das Einhorn zu den Grantern kommt, um es dann zu besiegen.
22	Nebulöse Nebel-Wesen	Die nebligen Geister berichten, dass der Wald und seine Bewohner in großer Gefahr sind. Sie erzählen von dem eigentlichen Geschehen des Streits der tausend Seelen und der Vertreibung der Einhörner, welche ein böser Plan des Obergrollers waren, um die anderen Völker zu unterdrücken. Die nebligen Geister geben den Vieren den Auftrag, das Buch aus Glut und Feuer, den Seelenspiegel und die Schieferplatte der Rauker zu retten.
23	Kampfbereite Kämpfer	Barbolus überzeugt die Granter von der Gefahr durch das Einhorn und ruft sie zum Kampf auf. Der Obergroller freut sich über den Kampfgeist seines Volkes und verspricht Barbolus, dass er mit ihm zusammen die neue Zeit regieren darf.
24	Getrennt im vereinten Handeln	Freck und Mupf gehen zurück zu den Raukern, wo Freck wieder gefangen genommen wird. Mupf hilft ihm bei der Befreiung und sie wollen gemeinsam die Schieferplatte stehlen, um sie in Sicherheit zu bringen, da die Rauker kein Interesse an den Worten von Freck haben und die Platte nicht übersetzen lassen. Freck schafft es, die Schieferplatte zu klauen. Währenddessen haben sich Ella und Marvin auf den Weg zu den Grantern gemacht, die Marvin nach einem Kampf fesseln und mit zum Obergroller nehmen wollen. Dann kommt Freck und schießt mit seinen Pfeilen die Fesseln um Marvin los. Freck versucht seinem Volk zu erklären, dass der Obergroller ein Betrüger ist und Marvin und alle anderen Einhörner gute Wesen sind. Die Granter wollen das jedoch nicht hören und legen Marvin und Freck erneut in Fesseln und führen sie dem Obergroller vor. Elfen und Rauker kommen zur Hilfe, befreien die Gefangenen von ihren Fesseln und berichten von der wahren Absicht des Obergrollers. Der Elfenkönig bittet Ella, den Seelenspiegel zu enthüllen, welcher sich unter Marvins Augenklappe befindet. Der Seelenspiegel in Marvins Auge bestätigt die Auskunft der Neuankömmlinge und beschuldigt den Obergroller



		als den Betrüger. Die Granter erkennen daraufhin die Wahrheit und nehmen den Obergroller fest.
25	Von dem Glück eines unglücklichen Einhorns	Die vier Freunde treffen auf Fidelios, die von Marvins Eltern erzählen, die ihm die Augenklappe bewusst angezogen haben, um ihn zu schützen. Die Fidelios wussten von Anfang an, dass Marvin der Seelenspiegel ist, da seine Eltern dies ihrem Volk anvertraut haben. Freck, Marvin, Ella und Mupf wollen alle so besonders bleiben wie sie sind und zusammen noch weitere Abenteuer erleben.