



Vereinsnewsletter gestartet

Wenn ihr diese Zeilen lest hat es geklappt. Der Vereinsnewsletter des Rollenspielvereins Biberach ist gestartet!

Das Hauptziel des Newsletters ist es, den Informationsfluss im Verein zu verbessern. So sollen aktuelle Neuigkeiten des Vereins weitergegeben werden, vor allem die Inhalte die nicht für jeden zugänglich sind oder nicht ausführlich im Forum diskutiert wurden. Zusätzlich zu diesem Hauptziel versuchen wir eine Art kurzes Magazin zu liefern, das auch interessante Artikel enthält die zum Lesen des Newsletters anregen. Wir hoffen außerdem, dass der Newsletter eine gute Plattform für Mitglieder bietet, sich im Verein engagieren wollen. Darum wurde auch auf ein ausgewogenes Redaktionsteam das sowohl Mitglieder aus den verschiedenen Bereichen und Altersgruppen enthält. Was noch fehlt, ist deine Hilfe! Hilf mit, den Newsletter zu gestalten. Schreib Artikel, gib uns Anregungen, sei dabei!

Wir hoffen, dass wir den ganzen Verein dazu begeistern können sich durch eigene Artikel im Newsletter einzubringen. Wir sind für alle Vorschläge offen. Bitte setzt euch diesbezüglich mit dem zuständigen Redaktionsmitglied in Verbindung. Der Vereinsnewsletter wird voraussichtlich alle 2 Monate erscheinen. Redaktionsschluss ist jeweils der 20te des Vormonats. Lange Rede, kurzer Sinn.

Ich wünsche viel Spaß beim Lesen und Mitmachen!

Die Redaktion (noch ohne dich?)

Klein Johnny (Daniel Weber)

Redaktionsleitung

Nette (Annette Hofmann)

Co-Redaktionsleitung

Francis (Moritz Meyer)

Redaktion LARP

Magnus (Magnus Nastoll)

Pen&Paper, „Im Fokus“

Freddy (Andreas Goretzko)

Redaktion TableTop

„Onkel Freddys Lese-Ecke“

Gretchen (Annegret Linder)

Satz, Mädchen für alles

- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)

Zombies, Brain & Knete

Ich möchte keine Zombie-Filme mehr sehen. Mindestens für ein Jahr nicht. Ich weiß jetzt, dass Zombies nicht vergiftet werden können. Und dass Knet-Zombies eher ungruselig aussehen...



Das, und noch viel mehr habe ich von der Zombie-MiniCon im Januar mitgenommen. Nach einigen terminlichen Schwierigkeiten (Dank an die Vampire-Spieler, die Nachsicht hatten) konnte das vergnügliche Wochenende rund um das Thema „Zombies“ im Vereinsheim doch noch stattfinden. Bei Cocktail-Zombies gab es Zombiefilme, Zombierollenspiele, Zombie-Brettspiele, einen Zombieknetwettbewerb (den Johnny für sich entschied) und einen ganz wunderbaren Vortrag von Flo über die Möglichkeiten, Zombies zu bekämpfen. Danke!

- ANNEGRET LINDER

Inhalt

TITEL

Vereinsnewsletter gestartet -1-
Zombies, Brain & Knete -1-

VERANSTALTUNGEN

Dungeon in Echt -2-
Terminkalender -3-

RUBRIK PEN&PAPER

Padhraigh -4- / -5-
Double Action -5-

RUBRIK LARP

Doppel-Elysium Vampire -6-
Schminktips -7-

RUBRIK TABLETOP

Häh?... Tabletop? -8- / -9-

IM FOKUS

Konzept M -10-

SONSTIGES

Verlosung -11-
Onkel Freddys Leser-Ecke -7-
In & Out -9-

Was ist Paintball?

Paintball ist eine Trendsportart aus den USA, bei der zwei Teams, bestehend aus fünf oder sieben Personen, auf einem Platz von etwa einem Viertel der Größe eines Fußballfeldes, der mit aufblasbaren Hindernissen versehen ist, versuchen zum jeweils gegenüberliegenden Startpunkt zu gelangen, um die dortige Flagge zum eigenen Startpunkt zurück zu bringen.

Hierbei ist jeder Spieler mit einem Markierer ausgerüstet, der es ihm möglich macht, Farbkugeln zu verschießen um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen oder gegnerische Spieler aufzuhalten. Platzt eine Farbkugel auf einem Spieler oder seiner Ausrüstung auf, scheidet dieser aus dem laufenden Spiel aus.



Dungeon in Echt

Tja, das ist doch mal eine andere Art Vereinsausflug. Einen Tag lang mit Gewehr und Farbmunition übers Spielfeld jagen und versuchen die Gegner auszuschalten? Um dann nach Vanille duftend und farbig vom Spielfeld zu gehen, wenn man getroffen wurde?

Petra, unsere Orga-Chefin, hat uns mit dieser Idee überrascht. Wir finden diesen Einfall mal richtig klasse. Der geplante Ausflug soll nach Bermaringen bei Ulm gehen. in die Paintball-Halle. Wann das stattfindet, möchtet Ihr wissen? Weil Ihr es kaum noch aushaltet? Müsst Ihr Euch leider noch etwas gedulden. Ihr werdet es aber rechtzeitig von uns erfahren. Versprochen! Wer sich das vorab mal ansehen möchte, kann das hier <http://www.colorfull-paintball.de> tun. Ansehen, wie Paintball in echt aussieht, kann man hier: <http://www.youtube.com/watch?v=pESMNd72xFg>

Paintball hat seinen Namen durch die verwendete Farbmunition, die aus mit Lebensmittelfarbe gefüllten Gelatinekugeln des Kalibers .68 (0,68 Inch Durchmesser, d. h. 17,3 mm) besteht, die durch den Gasdruck einer CO₂- oder Druckluftflasche mit dem sogenannten Markierer, einer Luftdruckwaffe, verschossen werden. In Deutschland sind solche Markierer ab dem 18. Lebensjahr frei erwerbbar. Übrigens sind die Farbkugeln mit Bitterstoffen versetzt, damit keiner in die Versuchung kommt sie zu essen. Also sagt nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt! Hier sieht man das mit der Farbe ganz gut: <http://www.youtube.com/watch?v=VKEOFVCqZZY&feature=related>

Sehr amüsan fand ich beim ersten Recherchieren die Schutzausrüstung. Neben der Schutzmaske werden beim Paintball-Sport häufig weitere Ausrüstungsteile getragen. Neoprenbinden oder einfache Schals finden Anwendung als Hals- bzw. Kehlkopfschutz. Diese Ausrüstung soll helfen Blutergüsse zu verhindern oder zu minimieren. Wobei die Treffer wohl auch nicht doller sind, als die mit Larp-Schwertern. Neben einem Suspensorium werden oft Knie- und Ellenbogenprotektoren getragen, die besonders bei Sup-Air-Spielern auf hartem Hallenboden bevorzugt eingesetzt werden, um Hechtsprünge (genannt „Superman“) über Deckungen hinweg abzdämpfen. Auch Handschuhe werden von vielen Spielern getragen, da die Hände, vor allem aber die Finger sehr empfindlich sind. Man sieht also mit den Klamotten so ähnlich aus wie ein Crossmoped-Fahrer.

Und nein, man trägt kein Cape dabei, ich frage aber gerne vorher persönlich nach, ob es erlaubt ist! Bis zur nächsten Ausgabe werde ich außerdem herauszufinden, wie die die Halle nachher wieder sauberkriegen und ob man die Klamotten danach wegwerfen muss. Stellt sich auch die Frage ob man die Ausrüstung komplett leihen kann? Und natürlich werden die kompletten Rahmenbedingungen unseres Ausfluges folgen.

- NETTE (ANETTE HOFMANN)

**März**

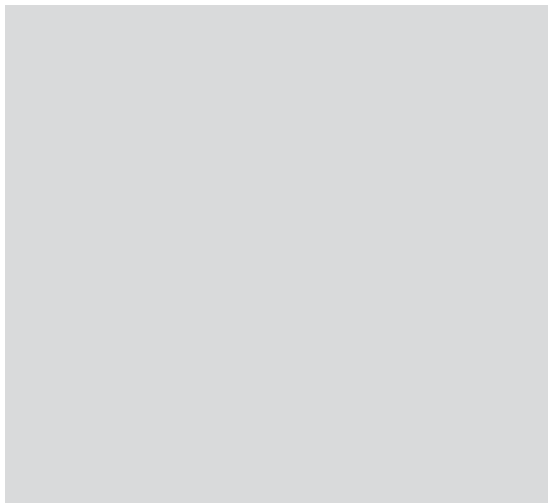
Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
9							01.03.
10	02.03.	03.03.	04.03.	05.03.	06.03.	07.03.	08.03.
				Regulär		Spiele- samstag	
11	09.03.	10.03.	11.03.	12.03.	13.03.	14.03.	15.03.
				Regulär		Vampire Life	
12	16.03.	17.03.	18.03.	19.03.	20.03.	21.03.	22.03.
				Regulär	Games Workshop Tabletop MiniCon		
13	23.03.	24.03.	25.03.	26.03.	27.03.	28.03.	29.03.
				Regulär		Vampire Life	
14	30.03.	31.03.					

April

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
15			01.04.	02.04.	03.04.	04.04.	05.04.
				Regulär		Spiele- samstag	
16	06.04.	07.04.	08.04.	09.04.	10.04.	11.04.	12.04.
				Vereinshütte: Schloss Bittelbrunn			
						Vampire Life	
17	13.04.	14.04.	15.04.	16.04.	17.04.	18.04.	19.04.
				Regulär			
18	20.04.	21.04.	22.04.	23.04.	24.04.	25.04.	26.04.
				Regulär		Vampire Life	
19	27.04.	28.04.	29.04.	30.04.			
				Regulär			

Putzdienste

- 02.03. - 08.03. Andreas Mich / Karsten Paulokat
 16.03. - 22.03. Sebastian Pietzka / Iris Rath
 30.03. - 05.04. Svenja Richter / Stefanie Roßknecht
 13.04. - 19.04. Anja Salzmänn / Alexander Schwenning
 28.04. - 03.05. Christan Springer / Florian Thomas



Bittelbrunn - Ein ICQ-Gespräch

nette73 (15:33): Ich soll den Bittelbrunner Artikel noch schreiben? Was fandest Du am Beeindruckendsten?

valathe (15:33): uns

nette73 (15:34): Na, das reicht jetzt nicht...hilf mir mit Impressionen

valathe (15:34): und dass alle einen Platz bekommen haben und dass tolle Spielrunden angeboten wurden

nette73 (15:35): Kannst Du mir aus Deiner Sicht was sagen...so neu und unverbraucht im Verein?

valathe (15:36): für mich wars schön, mal allen über die Schulter zu schauen, den Larpern, den Tabletoppern... Die Gesangseinlage fand ich toll, und die überdimensionalen Töpfe auch

nette73 (15:37): Brötchen mit Schlabberwürstchen?

valathe (15:37): ok das könnte man überdenken, die Würstchen...

nette73 (15:38): Musik ohne aufzuhören und immer legte einer auf

valathe (15:38): jaaaa, und tanzen

nette73 (15:38): Rauchen auf der Toilette aus dem Fenster

valathe (15:38): sch...nich verraten

valathe (15:39): aber genau das Feeling mein ich, das fand ich toll

nette73 (15:40): Ja und es war so ruhelos...

schlafen hat aufgehört wichtig zu sein

valathe (15:41): ja genau

valathe (15:42): und die Herzlichkeit wie alle miteinander umgegangen sind und wenn mal nicht gleich die Einsicht...

nette73 (15:42): Besonders schöne Erinnerungen hab ich an meine Zimmermitbewohner und dem Jan sein Handy und ich hab Gesprächsfetzen über alles Mögliche im Kopf...Vampire...Malanleitung für Figuren

valathe (15:43): und miteinander reden und alle sind mit Herz dabei; wenn einer was macht was nicht gut ist und es wird besprochen...

nette73 (15:44): Nutella...Geh mir aus der Küche, Peters D&D mit übermüdeten Sektrinkern

valathe (15:44): oh ja das war auch was, mit schlafenden Sektrinkern

nette73 (15:44): *grins*

valathe (15:45): und eine gute Orga mit alles sauber am Schluss und fast alle haben mitgeholfen, oder alle?

nette73 (15:46): Ja Alle...das ging flott...fand ich. Ich wollte heim und der Peter hat mich nicht gelassen, bis fertiggeputzt war da saß ich völlig matsch auf der Treppe

nette73 (15:47): Eigentlich hätt ich gerne direkt danach mit Euch ne WG aufgemacht

nette73 (15:48): Übrigens kopier ich dieses Interview jetzt und schick es zum Newsletter

valathe (15:48): hahaha

Übrigens sind für Bittelbrunn an Ostern noch Plätze frei. Dieses mal ohne unsere Vampire. Fragt doch noch eure Freunde und Bekannten. Dieses Mal wird nicht nur Nutoka gegen Nutella getauscht, sondern auch die mystische Herbststimmung gegen Frühlingsduft. Die Grillstelle könnten wir ja ausprobieren? Außerdem wird es wieder tolle Rollenspielrunden, ein weiteres ‚Kammerspiel‘ und Brettspiele geben, wir denken, das sind genug Gründe sich schnell anzumelden. Weitere Infos gibt's im Forum unter ‚Termine‘.



Harr harr! Piraten-Mini-Con!

Ihr Deckjungen und Smutjes, Käptens und Pritatenbräute, die rote Lola, der beste schwimmende Amüsierbetrieb der Karibik, legt bei euch an. Am Wochenende, dem **27.-28 Juni 2009**, ist es soweit.

Erfreut euch am Kräftemessen in piratischen Disziplinen. An vielerlei Rollenspiel Runden, die auch die schlappste Landratte auf die hohe See vorbereitet. An strategischer Ausbildung die euch die Käptenstaktik einbleut. An gutem und nahrhaften Essen, einem Eintopf vom frechen Papagei, Brötchen mit dem bestem Fisch, von Käpten Iglo selber erlegt, Kanonenkugeln mit Puderzuckern und weitere Spezereien, starken Getränken wie Grog und Erdbeerharkiri, einen Sonnenaufgang im Glas, und weitere Wunder erwarten euch. Die Preise werden euch lächerlich klein erscheinen.

Also werft das zaudern über Bord und laßt euch von uns in die Welt der Piraterie entführen. Kommt am Samstag Mittag in die Landquatiere des Rollenspiel Vereins Palaver und bleibt bis Sonntag Abend unsere Gäste. Einen kleine Obolus werden wir von den Fremden verlangen müssen, er ist aber wirklich klein, dafür das ihr die rote Lola wohlbehalten und sicherlich mit einem neuem Ziel im Leben wieder verlassen könnt.

Also bis bald ihr Landratten!

Kurz-FAQ Mini-Con

Was ist eine Mini-Con?

Eine kurze Convention zu einem bestimmten Thema, die an einem Wochenende im Vereinsheim stattfindet.

Wer veranstaltet Mini-Cons?

Jedes Vereinsmitglied kann eine Mini-Con veranstalten, und dazu auch Nicht-Vereinsmitglieder einladen. Einfach mit Mirko Trautwein absprechen.

Wer bezahlt die Mini-Con?

Der Veranstalter darf Eintritt verlangen, wenn man Gewinn machen möchte kann man aber auch Essen verkaufen.

- PETRA WALZ

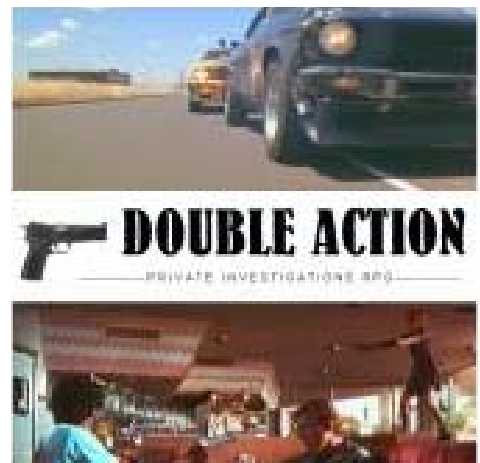
Freies RPG: Double Action

Double Action ist eines der vielen frei verfügbaren Rollenspiele, die sich jeder Interessierte im Internet herunterladen kann. Auf 24 Seiten PDF (<http://xiang.dirkhennig.de/double-action.html>) serviert Dirk Hennig eine actiongeladene Welt, die einfach nur Spaß macht.

Als Genre gibt der Autor „Action-Krimi“ an. Klingt erstmal seltsam, trifft den Kern des Rollenspiels aber ziemlich gut: Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Privatdetektiven in den USA der 1980er Jahre, und lösen mit altbewährten Methoden (moderne Fingerabdruckvergleichstechnik und dergleichen gibt es nicht) Kriminalfälle. Vorbild für Abenteuer können Krimiserien und Kinofilme aus den 80er Jahren sein.

Die PDF Double Action beinhaltet eine kurze Beschreibung der Welt und Technik, gibt einige Archetypen an (beispielsweise: Der Charmeur, der Spion, der Verrückte), beschreibt Waffen und Autos und macht einige Kampagnenvorschläge. Fehlen noch die Regeln: Die gibt es in einer extra PDF (<http://xiang.dirkhennig.de/easyaction.html>) und sind universal anwendbar. Easy Action, so nennt sich das Universal-Regelwerk, stammt ebenfalls von Dirk Hennig, und passt wie die Faust aufs Auge zu Double Action. Auf 45 Seiten gibt es verschiedene Detailstufen (3 Stück) eines Regelsystems, das heißt als Spielleiter kann man vorab entscheiden wie komplex die Regeln sein sollen. Möchte ich also beispielsweise eine schnelle und eher auf Charakterplay angelegte Runde Double Action spielen wähle ich Detailstufe 1, die nur sehr wenige Regeln beinhaltet und noch nicht einmal auf einen Charakterbogen angewiesen ist. Unser Tip: Ausprobieren!

- ANNEGRET LINDER



Rollenspielcharaktere

An dieser Stelle wird der fleißige Newsletter-Leser in jeder Ausgabe (sofern möglich) die Hintergrundgeschichte eines Rollenspielcharakters kennenlernen und in seine Welt eintauchen können.

Hast du selbst einen Charakter mit einer spannenden oder schönen Hintergrundgeschichte? Dann schick uns doch einfach deine Geschichte, und wir veröffentlichen sie hier. Wir würden uns freuen!

Wende dich einfach an Klein-Johnny (Daniel Weber).

Padraigh

Padhraigh kniete vor dem kleinen Schrein den er für seinen Gott aufgebaut hatte. Für die meisten Kleriker wäre das eher ein Witz gewesen, doch er wusste, dass sein Gott gerade dies so schätzte. Er hatte seine Stiefel ausgezogen, einer davon stand vor ihm, davor lehnte der Streitkolben, der ihn nun schon so lange begleitete. Das ganze glich dem Symbol seiner Gottheit, und Padhraigh konnte die Nähe Morthammer Duin's spüren. Er dankte diesem wie jeden Tag für sein Leben und die vielen Wendungen die es bisher genommen hatte.

Er spürte gerade wie die göttliche Macht ihn erfüllte, als er ein Knacken hinter sich hörte und dann eine Stimme: „Erzähle uns noch einmal Deine Geschichte Padhraigh“. Wieder und wieder wollten die Kinder auf dem Treck seine Geschichte hören. Es war nicht ungewöhnlich Zwerge außerhalb der Berge anzutreffen. Und doch schien seine Geschichte anders zu sein. Anders, weil er sich den Seinen abgewandt und das Leben auf der Straße gewählt hatte. Ein Leben außerhalb des Schutzes der Berge. Er beendete seine Gebete, setzte sich zu den Kindern ans Feuer und erzählte von damals.

„Ihr müsst wissen dass es nicht immer so war“, begann er. „Aufgewachsen bin ich in einem Zwergengclan, wollte Kleriker werden, was von unserer Gemeinschaft sehr begrüßt wurde. Moradin und dem Pantheon der Zwerge dienen. Dafür schien ich geschaffen zu sein. Zumindest wurde das behauptet und für mich gewählt. Und die Ausbildung habe ich damals auch begonnen. Ich spürte die notwendige Nähe zu den Göttern, so wie ihr jetzt die Wärme der Flammen spüren könnt. Und doch schien es als gäbe es eine Grenze, so wie man sich verbrennt wenn man zu nah ans Feuer tritt. Diese Barriere schien zwischen den Göttern und mir bestehen zu bleiben.

Bis zu diesem „verhängnisvollen“ Tag, als ein wandernder Zwerg namens Ozimandias in die Gemeinschaft kam. Ozimandias war eher verrufen, da er sich dem traditionellen Clanleben abgewandt hatte. Er diente einem angeblich fehlgeleiteten Gott als Kleriker und suchte die Nähe der anderen Völker. Er predigte davon wie dumm es wäre sich der Welt da draußen zu verschließen und dass wir Zwerge nur überleben könnten wenn wir uns für andere Wesen und deren Art zu leben öffnen würden.

Zunächst lauschte ich nur beiläufig, dann gespannt. Zwergenkleriker, die auszogen bei den anderen Völkern zu leben, so wie er das tat, folgten Marthammor Duin, und bei diesem Namen kicherten viele der anderen, nur ich saß gespannt da und sog die Worte auf. Ich hörte Dinge über den Himmel, der nicht so böse war wie viele das dachten, über Wunder und Abenteuer, und während von den anderen Klerikern Marthammor nur als fehlgeleitet und Ozimandias Predigten als Geschwätz abgetan wurde so war ich fasziniert von dieser Gottheit. Eines Abends saß ich allein grübelnd in einem Stollen, als ein Tropfen Wasser auf mich fiel. Als ich diesen abwischte glaubte ich zu verstehen was die anderen nicht sehen konnten. Dabei ist es doch so einfach. Wie kann man den Göttern dienen wenn deren Einfluss durch all das Gestein abgehalten wird, so wie der Regen auch? Nur kleine Tropfen erreichen uns Zwerge im Stollen, also auch nur ein kleiner Teil der göttlichen Macht. Und wie groß musste der Einfluss der Götter erst sein wenn der Berg nicht mehr zwischen uns und ihnen stand? Eines war mir klar geworden: Ozimandias hatte recht, und Marthammor Duin war keineswegs fehlgeleitet.





Und so begab ich mich zum Missfallen meines Clans in die Lehre bei Ozimandias und zog mit diesem aus. Ich lies meinen Clan hinter mir und erblickte die Wunder die es außerhalb des Clanlebens gab. Ich erkannte dass die Straßen der anderen Völker nichts anderes waren als die Stollen der Zwerge, nur eben nicht in Stein getrieben sondern in die Natur. Und ich erkannte dass dies mein Schicksal sein musste. Ich wollte diese „Stollen“ erkunden, sie sichern und schützen, damit die Geschöpfe der Götter diese in Frieden bereisen konnten. Und so kam es zur Begegnung mit Marthammor Duin, oder besser mit dessen Macht. Wir begleiteten einen Treck, als wir eines Nachmittags das Lager aufschlugen. Da verdunkelte sich der Himmel - ein Unwetter zog auf. Ozimandias bat mich zu Marthammor Duin zu beten um dieses Unwetter an uns vorüberziehen zu lassen. Ich hielt das Ganze anfänglich für ein böses Omen, Regen prasselte auf mich nieder wie ich so da kniete und betete, und dann schlugen die Blitze ein. Zunächst schienen zögerlich einige kleine nach dem Lager zu greifen, griffen dann aber direkt nach mir, bis es schließlich zu einer großen Entladung kam und ein gewaltiger Blitz schließlich direkt in mich einschlug. Ich kniete noch immer vor dem Schrein als das Unwetter verschwand. Ich hätte tot sein müssen, stattdessen war ich wie gelähmt und verlor schließlich das Bewusstsein.

Als ich wieder aufwachte war Ozimandias verschwunden. Er hatte mir eine Nachricht hinterlassen, in Runen verfasst die ich bisher nicht lesen konnte. Bis zu diesem Morgen. Sie lauteten: ‚Wenn Du dies hier lesen kannst hat Marthammor Duin Dich zu seinem Wegbereiter erwählt. Deine Ausbildung bei mir ist zu Ende. Ich hoffe wir sehen uns wieder, doch bis dahin lerne und nutze die Macht, die Dir durch seine Güte zuteil wird. Gezeichnet, Ozimandias.‘ Marthammor Duin hatte mich zu einem seiner Wegbereiter gemacht. Die Nähe zu ihm war mir von nun an bewusst, die Wärme des Feuers war stets bei mir. Ohne Ozimandias musste ich meinen eigenen Weg gehen und wollte nach dessen Vorbild den Völkern und vor allem den Zwergen auf Reisen helfen.

Ich heuerte schließlich bei Karawanen an, der Einfluss, den ich auf Wetter und Unwetter hatte wurde gerne gesehen, und so wurde ich bekannt unter den Treckführern. Ich war viel unterwegs, studierte Karten, optimierte Wege und war zufrieden. Doch dann zog Krieg herauf, und der Kommandant der Stadtwache bat mich ihm bei einer Expedition der Truppen über eine Bergkette zu helfen. Gemeinsam arbeiteten wir die Route aus und ich führte sie sicher durch das Gebiet, nur um auf der anderen Seite deren Tod in einer großen Schlacht erblicken zu müssen. Wieder und wieder wurde ich vom Militär gerufen um Soldaten zu führen, und das Schicksal der armen Wesen war stets dasselbe. Der Tod schien unausweichlich, auf beiden Seiten. Dies war nicht mein Weg, ich sollte die Völker sicher auf deren Reisen begleiten, doch wenn das Ziel der Tod war?

Von dieser Erfahrung betrübt zog ich mich zurück, lies ab von den Mächtigen und deren Kriegsspielereien. Ich fand Arbeit bei einer Handelsgesellschaft, sollte deren Trecks begleiten und wenn nötig helfen neue Wege in die Natur zu treiben. Diese Vorstellung gefiel mir. Ich habe seither einige Abenteuer als Mitglied dieser Gesellschaft erlebt, und schließlich bat mich der Stadthalter von Baldur’s Tor, einen Treck nach Osten zu begleiten, welchem ich mich anschloss und der einige Kinder enthielt, die nie müde wurden die immer gleiche Geschichte meines Lebens zu hören.“

Als er endete lächelte eine der Mütter, die ans Feuer getreten war und brachte ihm einen Teller Eintopf. ‚Nun lasst Padhraigh in Ruhe Essen, und zu ihm gewandt sagte Sie: ‚Setz dich doch noch etwas zu uns Erwachsenen ans Feuer, auch wir hören gerne Deine Geschichten...‘

Welches Rollenspiel?

Regelwerk: AD&D 2nd Edition
Spielwelt: Die Vergessenen Reiche
Status: Aktive Spielrunde, Charaktere der Stufe 6
Die Gruppe „Gefährten des Tarin“:
Benreg, Paladin
Drualeth, Magier
Helrstringar, Krieger
Padhraigh, Kleriker
Ursch, Waldläufer

Derzeitige Queste:

Ein herrenloser Magierturm in Scornubel soll von magischen Fallen und Kreaturen gesäubert werden, was sich bisher vor allem dank der liebevollen Ausarbeitung der NSCs und des erschaffenen Ortes als sehr witziges, liebenswertes, aber auch anspruchsvolles Abenteuer entpuppt hat.

- MAGNUS NASTOLL

Begriffe

- (1): Domäne - das Gebiet einer „Vampir-Gemeinde“
- (2): Prinz – der Herrscher einer „Vampir-Gemeinde“
- (3): Kanzler – der Stellvertreter des Prinzen
- (4): Elysium – eine Veranstaltung der Vampire, ein Ort des Friedens
- (5): Venture – eine Vampirgruppierung von Adligen und Geschäftsleuten

Vampire Doppelelysium

Das Vampire Live Rollenspiel veranstaltete vom 13.02 bis zum 14.02 ein Doppelelysium, also zwei Abende hintereinander Vampirespiel! Zu dieser besonderen Veranstaltung wurden auch zahlreiche Spieler anderer Domänen (1) eingeladen, so kamen Gäste aus den Domänen Ehingen, Geislingen und Dinkelsbühl zum Spiel vorbei. Da wir das Vereinsheim als Location nutzen konnten war es auch möglich unsere Gäste direkt vor Ort übernachten zu lassen, auch wenn einige Spieler vorzogen sich private Unterkünfte zu suchen. Mike und Anja sorgten mit Spaghetti mit Tomatensoße für das leibliche Wohl der Gäste.

Der Plot des Doppelelysiums brachte spannende Abendstunden. Hintergrund des Doppelelysiums war der Führungsstreit zwischen dem Prinzregenten Allister Roivas und dessen rechter Hand, dem Kanzler der Domäne Vladimir Krasjonarski. Doch nicht nur die Lager der Kontrahenten, auch eine Gruppe von Neutralen forderte ihre Ansprüche ein.



Jede der beiden Parteien veranstaltete ihr eigenes Elysium, quasi als Gegenveranstaltung zur jeweils anderen Seite, das sorgte für jede Menge Spannung. Neben diesem politischen Konflikt tauchte als Teil des Plots ein Vampir vom Clan der Könige (5) auf, auf der Suche nach einem besonderen Kunstwerk welches er in Biberach vermutete. Im Plot mussten die Spieler versuchen das Original des Kunstwerks zu finden und dem besagten Vampir zu verkaufen. Das Finden des Originals erwies sich jedoch als überraschend schwierig da sich einige Fälschungen in Biberach im Umlauf befanden. Ein Angriff des Sabbats sorgte noch ganz nebenbei für ein wenig Action.

Trotz einiger kleinerer, leider nicht vorhersehbarer Pannen wie das frühe Ermüden der Spieler am Freitagabend war das Doppelelysium ein voller Erfolg und kam bei den Spielern gut an. Als NSCs waren alle 3 Vorstände im Einsatz, wodurch viele Spieler unsere Vorstände aus einem „anderen“ Blickwinkel kennen lernen konnten.

Der Verein hat zusätzlich einige neue Gäste gewonnen die in Zukunft Conventions, Vereinshütten und sonstige Vereinsveranstaltungen besuchen werden. Zwei unserer Gäste haben sich übrigens spontan dazu entschlossen Vereinsmitglieder zu werden. Auch wenn also einige Dinge nicht ganz so wie geplant gelaufen sind, ist die Veranstaltung alles in allem trotzdem durchaus als Erfolg für den Verein zu werten.

- KLEIN-JOHNNY (DANIEL WEBER)

We will ork you! - Schminktips für LARP



1 Achte auf Details! Es sind Details die das Ganze ausmachen. Jeder kann das Gesicht in grüne Farbe tunken und behaupten ein Ork zu sein. Die Kunst am Schminken ist jedoch dass man sich nicht auf Farbe begrenzen muss. Eine krumme Nase, ein breiteres Kinn sowie zwei verschiedene Grünschattierungen machen enorm was her. Schattierungen deshalb, weil auch deine normale Gesichtshaut nicht überall gleichfarbig ist oder? Das wirkt dem Maskeneffekt entgegen

2 Hände. Immer wieder gesagt, immer wieder gern übersehen: Wer eine fantastische Kreatur schminkt und nicht unbedingt die dazu passenden Handteile, Handschuhe etc. hat sollte die Hände ebenfalls schminken. Dazu kann man auch ganz prima sich dort austoben mit falschen Fingernägeln, Schnittnarben etc.pp. Auch hier wieder: Mit Schattierungen arbeiten brings! Beispielsweise für „althehrwürdige“ Charaktere kann man mit einer hellen Grundierung und dunkler abgesetzten Knöcheln knochige gichtige Hände simulieren.

3 Ansätze überschminken. Auch ein guter Tipp der zu den „basics“ gehört. Besonders Spieler die Maskenteile tragen wie z.B. falsche Ohren, Nasen, Halbmasken etc. sind gut damit beraten die Übergänge von Maske zu „Haut“ entsprechend zu schminken, damit die Applikationen als Teil des Gesichts integriert werden und nicht als „aufgesetzt“

4 Perücken. Hier ein guter Trick: Über die echte Haarpracht ein sogenanntes Haarnetz oder auch eine Badekappe ziehen. Gut funktioniert auch das abgeschnittene Fußteil einer ausgedienten Strumpfhose. Diese Vorrichtung verhindert dass das eigene Haar unter der Perücke hervorschaut. Gut ist auch die Perücke mit etwas Mastix auf der Haut zu befestigen, das verhindert Verrutschen.

- FRANCIS (MORITZ MEYER)

Onkel Freddys Leser-Ecke

Liebe Leserinnen und Leser,

Diese Kolumne wird sich in den kommenden Ausgaben mit dem beschäftigen, was unserer Redaktion und natürlich auch mir, am meisten am Herzen liegt, mit Euch! (Anmerkung der Redaktion – „Stimmt gar nicht, es geht uns nur um's Geld!“)

Habt ihr Probleme oder Fragen, dann habt keine Scheu und wendet Euch an mich. Habt ihr imaginäre Freunde und fragt Euch, warum sie den Teller niemals leer essen und ob das der Grund dafür ist, dass das Wetter am nächsten Tag so schlecht ist? Kein Problem, schreibt mir einfach. Der Sinn des Lebens? Keine Frage, Onkel Freddy wird ihn Dir erklären.

Also, geniert Euch nicht und schreibt an:

listmirdochegall@web.de





Tips

Solltet Ihr nun mal auf einen Tabletopper treffen, insbesondere, wenn dieser gerade an einer Platte steht und ganz offensichtlich in ein Spiel vertieft ist, gibt es natürlich ein paar Dinge, die man niemals tun sollte. Oder anders gesagt: Dinge, die man niemals zu einem Tabletopper sagen sollte.

„Gäh...ist das langweilig!“

„Ach, wie niedlich!“

„Hey, ist das Deine Figur? Mein Gott, sieht die Scheiße aus!“

„Kann man den Arm hier bewegen? ...Oh, anscheinend nicht.“

„In rosa wären die aber viel süßer!“

„Das sind aber ein Haufen Einsler! Ist das gut?“

„Wie Du fliehst? Das ist aber feige!“

„Was ist eigentlich Tabletop?“

Häh?... Tabletop?

Der ein oder andere von Euch hat bestimmt schon von ihnen gehört oder sie gar gesehen: Eine kleine Gruppe von Vereinsmitgliedern, die mit unzähligen Würfeln und Maßbändern bewaffnet um Spielplatten, die irgendwie an Modelleisenbahnen erinnern, herum hüpfen und irgendwelche kleinen Figuren hin und her schieben: Die Tabletopper. Doch die berechtigte Frage, die man sich dabei stellt ist: Was ist überhaupt Tabletop?

1. Spontane Antwort: Frag jemand Anderen!
2. Spontane Antwort: So etwas Ähnliches wie Schach nur viel, viel komplizierter!
3. Spontane Antwort: Regeln, Werte, Profile, Punkte...
4. Spontane Antwort: Eine Menge Zeit, Blut und Schweiß!
Wie? Das ist Euch etwas zu vage? Na gut, dann geh ich mal etwas ins Detail.

Die Welt und der Hintergrund:

Was wäre Tabletop ohne eine ordentliche Welt, die das Spielsystem einfasst und einen ansprechenden Hintergrund, der den Spieler mit dem Volk seiner Wahl verbindet?

Richtig! Nichts. Nichts außer Schach nur viel, viel.... Es ist egal, ob das Spielsystem in eine düstere mittelalterliche Fantasy-Welt, eine an das 18. Jahrhundert angelehnte Steam-Punk-Umgebung oder ein in der fernen Zukunft liegendes von Aliens bedrohtes Universum eingebettet ist. Ohne den Hintergrund wäre Tabletop nur ein fades Figuren-Schieben. Es soll sogar Spieler geben, die, obwohl zum eigentlichen Spiel nicht nötig, Tage und Wochen daran arbeiten für ihre Modelle eine ausladende Hintergrundgeschichte zu erstellen. Andere geben noch nicht mal ihren tapferen Anführern oder mächtigen Magiern einen Namen.

Das Spiel:

Dieser Aspekt des Hobbys beschäftigt sich eigentlich ausschließlich mit den harten Fakten. Hier geht es darum die Regeln zu lernen und zu verstehen. Der weitaus wichtigere Teil besteht dann darin die Regeln auch anzuwenden. Das beginnt bereits mit der Auswahl der einzelnen Figuren (bzw. Einheiten, da mehrere Modelle oft als Einheiten zusammengefasst gespielt werden). Je nach Spieler werden auch hier sehr große Unterschiede auffallen. Der eine versucht die Auswahl so zu treffen, dass sie ihm einen größtmöglichen Erfolg auf dem Spieltisch beschert (man nennt das auch Min.-Max.-Armee). Der andere nimmt die Modelle mit, die ihm optisch oder vom Flair her am besten gefallen. Wieder andere orientieren sich eher am Hintergrund ihres Volkes (was dann eine so genannte oder auch Fluff-Armee darstellt). Die meisten Spieler jedoch werden irgendwo in der Mitte zu finden sein.

Weiter geführt und unweigerlich durch die Armeeaufstellung beeinflusst, kommt nun die Taktik. Wie mache ich mit meinen Modellen möglichst viel Aua beim Gegner, ohne selbst zu viel Aua zu bekommen. Die Diskussionen, Theorien, Tipps, Tricks, Kniffe, ... sind schier endlos und auch eher an spezielle Systeme, Völker, Modelle und Situationen geknüpft. Daher werde ich es bei der Erwähnung belassen. Nach dem Spiel wird jeder Spieler ein kleines Resümee für sich ziehen, um aus den Fehlern zu lernen. Was meist auch in mehr oder weniger langen Unterhaltungen mit dem Gegenspieler und umherstehenden Unbeteiligten führt. Also Vorsicht!

Malen und Basteln:

Essentiell für eine Partie Tabletop ist eine ebene (Tisch)Platte. Da dies allerdings auf die Dauer nicht nur langweilig, sondern auch unansehnlich ist, wird jeder Tabletopper irgendwann damit beginnen sich eine anständige Spielplatte und passendes Gelände zu basteln. Regeltechnisch nicht erforderlich, aber das Auge spielt ja be-



kanntlich mit! Hier, wie auch bereits beim Hintergrund erwähnt, gibt es das Feld in vielerlei Ausprägung. Von flachen Spielplatten mit beweglichem Gelände bis hin zu komplett gestalteten modularen Platten.

Jedoch noch essentieller als der Tabletop, sind natürlich die Dinger, um die sich alles dreht! Nein, nicht die Würfel. Nein, auch nicht die Spieler. Ja genau, die Figuren!

Auch hier ist die Aufmerksamkeit, die der Gestaltung der Modelle gewidmet ist, von Spieler zu Spieler verschieden. Manche können Monate damit verbringen ihre Miniaturen liebevoll zusammenzubauen, aufwendig umzubauen und mit ungefähr 4711 einzelnen Schritten zu bemalen. Die übliche Anforderung für ein Turnier liegt bei 3 verschiedenen Farben und einem gestalteten Base (So nennt sich das Teil, auf dem üblicherweise eine Miniatur steht). Allerdings habe ich sogar schon Leute gesehen, die mit absolut nackten Modellen gespielt haben, die noch nicht einmal von ihren lästigen Gussgraten befreit waren!

Abschließende Betrachtungen:

Man erkennt bereits, dass jeder Teilaspekt des Tabletop, für sich schon eine interessante Beschäftigung wäre, aber erst im Zusammenspiel wird daraus ein Hobby, welches den Spieler, hat er erst damit begonnen, immer tiefer und tiefer in seinen Bann zieht.

Aber genauso vielseitig wie das Tabletop selbst, sind auch seine Spieler. Auch wenn der Großteil der Spieler eher gemäßigt ist und eine natürliche Balance der verschiedenen Aspekte anstrebt, gibt es auch die Extremen.

Letztlich geht es natürlich nur um den Spaß. Auch wenn alle gewinnen wollen, ist das Ziel des Spiels, dass alle Freude an der Sache haben. Jeder hat schon mal verloren und jeder weiß, dass er immer verlieren kann und daher sollte es auch nicht schlimm sein, wenn man mal nicht als Sieger von der Platte geht, auch wenn es zu-gegebener Maßen von Zeit zu Zeit sehr frustrierend sein kann. Hierbei ist es übrigens geradezu unerlässlich genug Ausreden parat zu haben. Sehr beliebt ist zum Beispiel „Die Würfel waren Schuld!“ oder „Die Platte lag schief!“ oder „Das war mein erstes Spiel!“

- FREDDY (ANDREAS GORETZKO)

In & Out

Ja, richtig gelesen. Hier gibt es eine In&Out-Rubrik. Ja, wie in der Bravo. Und nein, wir schämen uns nicht dafür. Ganz im Gegenteil, ihr sollt euch an dieser Schandtat sogar beteiligen! Es gibt im Vereinsheim demnächst eine Art Kummerkasten für den Vereinsnewsletter. Dort sollt ihr nicht nur Kritik äußern und Liebesbriefe einwerfen, sondern ihr dürft auch eure ganz persönlichen In&Outs loswerden.

IN

- ...bei Horror-Rollenspielen geräuschloses Knabberzeug mitbringen
- ...Abenteuer selber schreiben
- ...Nach dem Spielen den Raum kehren
- ...Sing Star und Guitar Hero
- ...Charaktere, die sich in die Luft sprengen
- ...Fakten vorenthalten
- ...Jamen im Wippstuhl
- ...Redaktions-Budget beantragen
- ...Redaktions-Budget zum Pizza-Essen veruntreuen

OUT

- ...keine (aktuelle) E-Mail Adresse in seinem Profil zu haben
- ...Fertigkeitswerte auf dem Charakterbogen mit Kuli eintragen
- ...Piraten und Herrenhaus in jedem Abenteuer
- ...schlechte Verlierer
- ...Vampire, die sich als anderen Clan ausgeben
- ...verpetzen, dass man das Redaktions-Budget veruntreut
- ...die Vereinsheimküche (noch...)



Die Rubrik „Im Fokus“ stellt sich vor

Kurz, in einem Satz, worum geht es bei „Im Fokus“?

- Jeder soll hier die Möglichkeit bekommen Rollenspielwelten vorzustellen und diese aktiv im Verein zu bewerben.

Im Klartext heißt das?

- Na ja, jeder der eine bestimmte Spielwelt vorstellen möchte, kann das hier im Newsletter tun, also die Welt bzw. das Universum beschreiben, deren Götter, Völker, Monster, Magie, Politik oder Horror, deren Faszination eben. Damit so richtig Werbung dafür machen. Und dann bespielen wir in den kommenden 2 Monaten verstärkt diese Welt im Verein.

Was heißt verstärkt?

- Angedacht ist dass zwei oder drei One-Shots für die Leute, die dank des Artikels Blut geleckt haben, angeboten werden. Aber es bleibt selbstverständlich den Spielleitern selbst überlassen wie viel Sie anbieten wollen. Hängt ja auch ein bisschen von der Resonanz aus dem Verein ab.

Und man ist dabei ja auch nicht auf One-Shots beschränkt, man kann auch eine Mini-Con organisieren oder einen Workshop anbieten, eben alles was den kreativen Köpfen so einfällt.

Liebe Vereinsmitglieder!

Diese Rubrik ist ganz allein von euch abhängig. Es wäre schade, wenn wir das Konzept nicht verwirklichen können, weil sich niemand findet, der sein System gerne vorstellen würde. Fasst euch also ein Herz, packt die Gelegenheit beim Schopfe, und bringt euch in den Newsletter und den Verein ein. Die Leser, eure Mitspieler und wir werden es euch danken

Wir freuen uns über eure Mithilfe und wünschen viel Spaß beim Vorbereiten!

Was passiert dann nach dieser „aktiven Phase“?

- Nun, auch das liegt an den Spielleitern und den Spielern, je nachdem wie das Ganze angekommen ist; hoffentlich wird weitergespielt.

Und was erwartet ihr von der ganzen Sache?

- Sowohl im Pen&Paper als auch beim Tabletop und im LARP spielen wir auf teilweise gigantisch ausgearbeiteten Welten. Viele davon werden wenn überhaupt nur angerissen. Wir möchten diese Rubrik einfach dazu nutzen beliebte, aber auch unbekannte Welten und Systeme bekannter zu machen. Und auch den einzelnen Sparten wird es gut tun, denn „Im Fokus“ kann man ja hervorragend nutzen um Vereinsmitglieder für die eigene Sparte bzw. Welt zu begeistern...

Wenn ich jetzt gerne mitmachen möchte, was muss ich tun?

- Es gibt natürlich kein Bewerbungsformular oder sowas. Man kann sich jederzeit an die Redaktion wenden. Wir brauchen von Dir einen Artikel mit der Beschreibung der Welt. Und dann solltest Du am Besten auch schon ein paar Ideen mitbringen was Du in der aktiven Phase so alles machen möchtest. Das kann man dann nämlich gleich wunderbar mit im Newsletter veröffentlichen

Und im nächsten Newsletter geht's dann auf eine neue Welt?

- Genau. Wobei es davor ein Fazit über die zuletzt bespielte Welt aus Sicht der Spielleiter und der Spieler geben wird.

Wann geht's denn los mit der ersten Welt?

- In dieser Ausgabe wollten wir ja erstmal auf das grundsätzliche Konzept eingehen.

Und nun hoffen wir natürlich auf Rückmeldung aus der Leserschaft. Dass sich der eine oder andere berufen fühlt „seine“ Welt hier vorzustellen. Losgehen wird es in der nächsten Ausgabe, wir haben auch schon eine erste Anfrage...



Willst du was gewinnen?

Kannst Du haben. Wir haben lange überlegt, wie wir einen Zustand ändern, der uns Allen schon lange auf die Nerven geht. Unsere Küche im Vereinsheim. Sie ist nicht schön, sie ist im Keller.

Niemand will da gerne spielen, hält sich da lange auf. Unser Chef vom Ausschuß Haus, Flip, würde das ja verändern. Er würde keine Mühe scheuen dort zu renovieren, hat er gesagt. Wenn endlich die zündende Idee da wäre, wie?



Hier kommt Ihr ins Spiel. Ihr dürft basteln, malen, beschreiben, Euch kreativ austoben, egal welchen Weg Ihr wählt, es muss ein überzeugendes Konzept dabei rausspringen. Dann reicht Ihr das bis zum 01.Mai 2009 ein. Mitmachen darf jedes Vereinsmitglied des Rollenspielvereins Biberach (Palaver).

Einzureichen ist das Ganze an den Flip (Philipp Hermann) oder den Mirko (Trautwein). Diese werden dann auch die Vorschläge beurteilen und den Sieger bestimmen, sind damit aber leider vom Spiel ausgeschlossen. Dieser Gewinner erhält dann eine sagenhafte Spende von Prometheus-Games. Das prächtige Opus-Anima Regelwerk. Sollte kein umsetzbarer Vorschlag dabei sein, wird es unter den Teilnehmern des Preisausschreibens verlost.

Eine Einschränkung gibt es: Die Kosten! Es dürfen höchstens 200€ verplant werden. Vorschläge die diesen Rahmen sprengen, fliegen raus und werden von der Verlosung ausgeschlossen. Kalkuliert also gut. Oben seht ihr zwei Bilder unserer Küche. Vielleicht hilft Euch das und inspiriert euch?

Mit der Hoffnung, dass unsere Küche demnächst ein neues Outfit hat

Euer Redaktionsteam

Impressum

V.I.S.D.P.:

Daniel Weber
Wassertorstr. 27
88316 Isny

REDAKTION:

Daniel Weber
Annette Hofmann
Moritz Meyer
Magnus Nastoll
Andreas Goretzko
Annegret Linder

LAYOUT:

Annegret Linder
Daniel Weber

NICHT-EIGENE-FOTOS:

pixelio.de

RECHTLICHES:

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nur die Meinung des jeweiligen Verfassers wieder.