



Hättest du Lust...

Ihr findet den Rollenspielverein toll und würdet euch gerne einbringen? Super!

Hättest du Lust...

- ... eine Mini Con (SciFi, Western, Eastern, Trash Rollenspiele) mit zu organisieren?
- ... die Rubrik „Brettspiele“ im Vereinsnewsletter zu übernehmen?
- ... dein Lieblingssystem/welt im Vereinsnewsletter vorzustellen?
- ... ein neues unbekanntes Rollenspielsystem im Verein zu leiten?
 - ... Rollenspiel für Jugendliche zu organisieren/leiten?
 - ... ein kleines LARP zu organisieren (Western, Mittelalter...)?
 - ... den Kontakt zu unserem Partnerverein zu pflegen?
- ... die Rollenspielszene zu beobachten und von ihr im Verein zu berichten?
 - ... einen Artikel für die Homepage zu verfassen?
 - ... einen Elternabend zu organisieren?
- ... ein Ready to Play Abenteuer vorzubereiten und im VH zu deponieren
- ... Vereinsausflüge zu organisieren (Grillen, Baden, Kanu fahren, Burgen besichtigen...)?

Dann melde dich! Wir freuen uns über dein Engagement! E-Mail an mirko.trautwein@web.de

- MIRKO TRAUTWEIN (VORSTAND)

Onkel Freddys Leserecke, mehr auf S. 6

Liebe Leserinnen und Leser,

Vielen Dank für die Fragen, die bereits an Onkel Freddy eingegangen sind. Auch in der nächsten Ausgabe wird sich Onkel Freddy weiter mit dem beschäftigen, was unserer Redaktion und natürlich auch mir, am meisten am Herzen liegt, 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, genießt Euch nicht und schreibt an:
listmirdochegall@web.de

Wie Onkel Freddy ein wichtiges Onkel-Problem löst und erklärt, warum er so cool ist, das findest du im Innenteil auf Seite 4.

Viel Vergnügen beim Lesen und denk immer daran:

Onkel Freddy ist dein Freund und Helfer, egal um welches Problem es geht.

- ONKEL FREDDY

Inhalt

VORSTAND / VEREIN

- Hättest du Lust... -1-
- Information Ausschüsse -4-
- Neue / scheidende Mitgl. -24-

VERANSTALTUNGEN

- Tabletop-Minicon -16-
- Impro-Workshop -7-
- Infoabend-Requiem -2-

RUBRIK PEN&PAPER

- Im Fokus: IK -8-
- Web-Tipp -2-
- Elfenohren -18-

RUBRIK LARP

- Rampensau -15-
- Welcher Clan bist du? -5-

RUBRIK TABLETOP

- Warmachine -13-
- Bittelsbowl -22-

SONSTIGES

- Onkel Freddys Leserecke -1- -6-
- In&Out -22-
- Kalender -3-
- Auflösung „Welcher Clan,, -23-



Info-Abend für Vampire: Requiem

Um 18 Uhr öffneten sich die Türen für den Vampire: Requiem Infoabend. Vampire: Requiem soll den Vereinsbereich Vampire LARP erweitern. Um 19 Uhr kamen die ersten, der insgesamt 14 Teilnehmer. Unter den Interessierten waren auch der Vorstand und die Spielleitung der Vampire: Maskerade.

Nach Mozarts Requiem und einer allgemeinen Einführung, über die Bedeutung des Wortes „Requiem“, wurde der offizielle Trailer von White Wolf gezeigt[1].

Da die meisten Teilnehmer bereits Vampire: Die Maskerade. gespielt haben, ging man zunächst auf die wesentlichen Unterschiede ein.

Anschließend folgte die Vorstellung der Spielwelt, der Clans, der Bünde usw. Der Vortrag wurde durch einige Berichte von Spielern, die in anderen Domänen bereits Requiem gespielt haben, ergänzt. Bei der anschließenden Fragerunde wurden einige Unklarheiten beseitigt. Vor dem offiziellen Spielbeginn werden 2 Workshops (Schauspiel & Showkampf) angeboten. Ziel der Workshops ist, die neuen Spieler kennen zu lernen, aber auch alten Hasen neue Ideen und Anstöße zu vermitteln. Das erste Treffen ist am 24.04.2009 zum Schauspiel Workshop, allerdings zunächst nur für Requiem Spieler.

Fazit: Vermutlich einige Neuanmeldungen für den Verein. 10 Anmeldungen zum Requiem, viele motivierte Gesichter und ein Haufen Spieler die gespannt aufs erste Treffen warten.

[1]<http://www.youtube.com/watch?v=h5B0W9CE8Tk>

- DANIELA UND ALEXANDER MARX

Web-Tipp: Freie Rollenspiele

Auf der Suche nach einem freien Rollenspielsystem? Wenig Zeit sich in vieles einzulesen, aber trotzdem neugierig, was es so alles gibt?

Dann auf ins Internet, und zwar auf einen Besuch bei <http://xiang.dirkhennig.de/>. Sehr übersichtlich und schön gestaltet werden hier verschiedenste freie Rollenspielsysteme präsentiert, auch die des Sitebetreibers selbst. Der ein oder andere mag sich vielleicht noch an die Kurzvorstellung des freien Rollenspiels „Double Action,“ erinnern. Dieses ist beispielsweise ein von Dirk Henning entwickeltes und zur Verfügung gestelltes Rollenspiel.

Ein Blick auf diese Seite lohnt sich allemal, und sei es auch nur um sich Anregungen zu verschaffen, ein paar Bookmarks zu setzen und informiert zu sein.

Besonders empfehlen wollen wir euch das System „Headhunter 2.0,“ ein Science-Fiction Rollenspiel das als „ein klassisches Dark-Cyberpunkrollenspiel mit einer Priese Horror“ beschrieben wird. Hier würde sich der Kauf der hochwertigeren Print-Version mit Bildern eventuell lohnen, ein Blick in das freie Regelwerk ist sehr vielversprechend gewesen. Also ran an den Speck und einfach mal was Neues ausprobieren!

- ANNEGRET LINDER

**Mai**

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
21					01.05.	02.05.	03.05.
					Grillen im Burrenwald	Spiele- samstag	
22	04.05.	05.05.	06.05.	07.05.	08.05.	09.05.	10.05.
				Regulär		Vampire Maskerade	
23	11.05.	12.05.	13.05.	14.05.	15.05.	16.05.	17.05.
				Regulär	Workshop Impro	Frühjahrs- putz	
24	18.05.	19.05.	20.05.	21.05.	22.05.	23.05.	24.05.
				Regulär		Vampire Maskerade	
25	25.05.	26.05.	27.05.	28.05.	29.05.	30.05.	31.05.
				Regulär			

Juni

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
26	01.06.	02.06.	03.06.	04.06.	05.06.	06.06.	07.06.
				Regulär		Spiele- samstag	PB
27	08.06.	09.06.	10.06.	11.06.	12.06.	13.06.	14.06.
				Hütte Höppen			
				Regulär		Vampire Maskerade	
28	15.06.	16.06.	17.06.	18.06.	19.06.	20.06.	21.06.
				Regulär			
29	22.06.	23.06.	24.06.	25.06.	26.06.	27.06.	28.06.
				Regulär	Vampire Maskerade	Piraten-Mini-Con	
					Auryn-Con Böblingen		
30	29.06.	30.06.					

Putzdienste

Bitte überprüft im Forum regelmäßig, ob ihr für einen Putzdienst eingetragen seid.

Zum Redaktionsschluss lagen die neuen Putztermine leider noch nicht vor, wir hoffen, dass wir euch in der nächsten Newsletter-Ausgabe wieder genauere Informationen zukommen lassen können.



Haus

Um das Vereinsheim wieder auf Vordermann zu bringen ist ein Frühjahrsputz am 16.05 geplant.

Um Kosten einzusparen soll ein schwerer Vorhang an der Glasfront soll zur Wärmerdämmung dienen, auch über einen Wechsel des Energieversorgers wird nachgedacht.

Die Parkplätze des Vereinsheims sollen als Vereinsparkplätze gekennzeichnet werden, damit sich auch neue Interessenten gleich zu Recht finden.

Neues von den Ausschüssen:

In dieser neuen Rubrik wollen wir versuchen euch direkt über die Neuigkeiten von den Ausschüssen zu informieren.

Organisation:

Bittelbrunn hat es, trotz einigen Bedenken, dank vieler Anmeldungen und der legendären Resteversteigerung finanztechnisch ziemlich genau auf 0 geschafft, je nach Höhe der Nebenkosten vielleicht sogar ein kleines Plus. An dieser Stelle noch mal Danke an die Vampire: Die Maskerade Spielleitung, die durch ihren kurzfristigen Einsatz noch einige Vampire nach Bittelbrunn gelockt haben.

Die Hütten sollen auch weiterhin 2-mal im Jahr stattfinden. Die Vereinshütten tun dem Vereinsklima gut, da so Vampire, Table-Topper, Brett- und Pen&Paperspieler zusammen ein erholsames Wochenende verbringen können. Dennoch würde sich eine Hütte mit einer niedrigen Mindestbelegung besser für den Verein eignen. Leider ist das Finden der idealen Hütte recht schwierig, darum soll die Hütte immer möglichst frühzeitig gebucht werden.

Die Öffentlichkeitstauglichkeit des Paintball wurde diskutiert. Wir stehen zu diesem Projekt, sind uns aber der Problematik durchaus bewusst und werden verantwortungsvoll damit umgehen.

LARP:

Wie vielleicht der ein oder andere schon bemerkt hat wurde die Internetpräsenz des Vampire-Lives überarbeitet, die Seiten sind nun vor unbefugten Zugriff geschützt.

Das Angebot des LARP Bereichs wurde dank Familie Marx erweitert. Das Vampire: Requiem soll dabei das bestehende Vampire Angebot ergänzen. Das Vampire: Requiem soll 1-mal im Monat freitags stattfinden. Vor dem regulären Spielstart sollen noch 2 Workshops stattfinden, bei denen sich die Spieler auch gegenseitig kennen lernen sollen. Einen Artikel über den Infoabend findet ihr ebenfalls in dieser Ausgabe des Newsletters.

Öffentlichkeitsarbeit:

Der Vereinsnewsletter ist gestartet. Bisher etabliert sich der Newsletter eher als Vereins-Magazin. Um trotzdem den Informationsfluss zu verbessern, soll über die Neuigkeiten aus den Ausschüssen berichtet werden und eine Rubrik eingeführt werden in der neue Mitglieder dem Verein vorgestellt werden.

Die geplanten Werbeaktionen mit Plakaten in Schulen, Stadtbüchereien, FHs und Unis wird weiterverfolgt. Aber wie mit den neuen Interessenten umgehen? Um wirklich neue Mitglieder für den Verein zu gewinnen muss der ganze Verein anpacken und mit ready-to-play-Abenteuern, gastfreundlichen TableTop und Vampire-Runden und einem stetigen Brettspielangebot die Interessenten überzeugen. Die Posteraktion wird voraussichtlich auch jüngere Interessenten anlocken. Bisher ist jedoch noch ungewiss wie die Jugendarbeit in Zukunft gestaltet werden soll.

Haus:

Leider gibt es unerfreuliches vom Ausschuss Haus zu berichten: fehlende Putzmoral, falsche Mülltrennung und das nicht Melden von Schäden sind große Probleme im Vereinsheim. Flip ist einfach zu nett! Das wird sich in Zukunft ändern.

Zum Thema Haus bitte den grauen Kasten links beachten!

- DANIEL WEBER



Welcher Clan bist du? Finde es heraus! (Auflösung Seite 23)

Frage 1: Für welches Auto würdest du dich entscheiden?

1. Hmmmmm EinTrabbgiftgrünmitviolettenStreifen. [F]
2. EIN Auto? Lächerlich. Bitte, wenn es denn einer sein soll dann der Royce. [C]
3. Ein DeLorean. [E]
4. Ein alter Benz mit gefälschtem Nummernschild und mit auf allen Teilen abgefeilten Seriennummern. [D]
5. Ein schwarz lackierter Unimog (mit je zwei Becherhaltern für Fahrer und Beifahrer), das fetzt! [A]
6. Ein umgebauter Bus mit großzügigem Boudoir in dezenter Rosenoptik. [B]

Frage 2: Wo würdest du am liebsten deinen Urlaub verbringen?

1. In der Bibliothek. [E]
2. Ich weiß nicht genau was Urlaub ist, aber ich wäre daran interessiert es zu kaufen. [C]
3. In irgend so einer verrauchten dunklen Metallerhöhle. [A]
4. Paris, Paris, ähhh lass mich überlegen, Maila... ne, doch Paris. [B]
5. Mit deiner ganzen Sippe auf Achse. [D]
6. In einem Fußballstadion, auf dem Rasen des Spielfelds mit Zelt und ner Thermoskanne Kaffee. [F]

Frage 3: Es ist Nacht, eine dunkle Gasse, jemand stresst dich an.

1. Ich verberge mein Geldbündel und meine Rolex in meinem Anzug von Armani, frage mich welcher meiner unfähigen Beschäftigten mich hier her gelotst hat und verlasse mich auf mein Verhandlungsgeschick. [C]
2. DER stresst MICH an? DEM BRECH ICH ALLE KNOCHEN! [A]
3. Feuerball, mitten in die Fresse! [E]
4. Ich wickel diesen einfältigen Burschen mit meinem Charme um den Finger, bei einem Glas Rotwein? [B]
5. Ich lache fanatisch, schaue ihn einen Augenblick psychopatisch-böse an und lache dann weiter, drei vier mal und er wird sich vor lauter Schiss verziehen. [F]
6. Ich schaue ihn entgeistert an, schreie „Hinter dir!“. Wenn er sich umdreht, binde ich seine Schnürsenkel zu sammen, klaue ihm seine Uhr und verschwinde. [D]

Frage 4: In welchem Film würdest du mitspielen

1. Ein Porn... oh, Verzeihung, ich meinte Liebesfilm. [B]
2. Diese Gage könnte sich keiner leisten... [C]
3. Das würde nur ein B-Movie werden, da ich mich mit dem Produktionsbudgets aus dem Staub mache. [D]
4. Ein psychedelisches Farbenwirrwar! [F]
5. Als Rambo in... ähh... RamboV [A]
6. Ich hasse Filme, ich arbeite lieber. [E]

Frage 5: Du sitzt an einer Bar, was würdest du bestellen?

1. Ne Flasche Stroh 80 und ein Hansa Pils zum runterspülen. [A]
2. Den besten Rotwein. [B]
3. Irgendwas Teures. [C]
4. Einen Heil- oder Zaubertrank. [E]
5. Das Selbe was der Herr dort drüben hatte aber mit Sahne und vielen bunten Schirmchen. [F]
6. Ich bestell doch nichts, ich bring mein Bier mit! [D]



Die Leserecke von Onkel Freddy

Lieber Onkel Freddy,

ich bin verwirrt, bitte hilf mir. Mein Papa hat 2 Brüder, Christian und Ernst. Meine Mama hat einen Bruder Walther. Weder meine Mama noch mein Papa hat Schwestern, die hätten heiraten können. Ich hatte also bisher immer 3 Onkels, nämlich Christian, Ernst und Walther. Jetzt auf einmal ist jemand in mein Leben getreten, und behauptet er sei mein Onkel Freddy. Wie geht das, wer ist das, und was will er von mir?

Liebe Grüsse

Eribanus

Lieber F. Walz (Anm. d. Red. – das wäre zu auffällig, nennen wir ihn besser Flo W.),

Auf Deine Frage gibt es verschiedene Antworten. Zum einen ist es möglich, dass der Onkel Freddy ein lange verschollener Bruder eines Deiner Elternteile ist, der lange als Eremit in der Nähe eines tibetanischen Klosters im Himalaja gelebt hat und über dessen Verbleib nur gerätselt werden konnte, da man seit Jahren keine Nachricht von ihm erhalten hat. Ob er nun tot oder lebendig ist konnte man nur vermuten. Vielleicht hattest Du als Kleinkind auch ein so gutes Verhältnis zu ihm, dass sein Verschwinden einen Schock bei Dir hinterlassen hat und Du so jegliche Erinnerung an ihn verdrängt hast. Da Deine Eltern sehr fürsorglich sind, haben sie Dir nichts von ihm erzählt, um Dich zu schonen. Nun ist er nach jahrelanger Meditation, in welcher er regungslos und ohne die Aufnahme von Nahrung verharrte und wie durch ein Wunder um keinen Tag gealtert ist, wieder zu Dir zurückgekehrt. Was der Grund für seine Meditation war ist nicht ganz klar und Onkel Freddy schweigt dazu auch vollkommen. Auf die Frage, wie er ohne Nahrung überlebt habe, sagt er nur mit verschwörerischer Stimme: „Schmelzwasser und Spirituelle Energie.“

Eine Weitere Antwort ist, dass der Begriff Onkel ja nicht zwingend das verwandtschaftliche Verhältnis zweier Personen ausdrückt, sondern er ebenso auf eine beliebige (im Normalfall ältere) Person angewendet werden kann, welche der benennenden Person auf zwischenmenschlicher Ebene sehr Nahe steht, so dass eher die persönliche als die verwandtschaftliche Beziehung darüber definiert ist.

Die letzte Antwort ist, dass der Begriff Onkel in diesem Fall als Titel für eine mysteriöse dämonische Macht verstanden werden könnte, welche sich aus unerfindlichen Gründen (Langeweile? Grenzenlose Selbstlosigkeit?) für die Probleme der Mitglieder von Palaver interessiert.

Dein Onkel Freddy

Hallo Onkel Freddy,

du bist so unglaublich cool, wie machst du das? Was ist dein Geheimnis? Gruß, Johnny

Lieber Johnny,

Auf Deine Frage habe ich nur eine Antwort. Ich bin so geboren! Keine Mühen und keine Geheimnisse waren dazu nötig. Ich weiß, es ist ungerecht, manchen fliegt einfach alles einfach so zu und anderen eben nicht! Aber besondere Mächte bringen auch besondere Verantwortung mit sich, was von Zeit zu Zeit auch zu Schwierigkeiten führt. Glaube mir!

Wenn Deine Frage auch gleichzeitig impliziert, dass Du gerne Tipps hättest, wie Du auch so cool werden könntest, habe ich nur eine Antwort darauf: Leg Dich in flüssigen Stickstoff, besser noch in flüssiges Helium! Allerdings muss ich Dir auch gleich sagen, dass Du dann noch nicht einmal annähernd so cool sein wirst wie ich es bin! Außerdem bin ich mir ziemlich sicher, dass ein normalsterblicher diese extreme Form der Coolness wohl kaum überleben wird. Also bitte ich Dich und alle anderen, es erst gar nicht zu versuchen, ich fände es tragisch, würde der Verein Mitglieder verlieren, da sie bei dem Versuch ihre Coolness zu leveln ums Leben gekommen sind. Also: Safety first! Und bleibt so, wie Ihr seid, denn so mag ich Euch! Und nichts ist uncooler als klägliche Versuche cooler zu wirken, obwohl man schon cool ist nur weil man meint man wäre noch cooler, wenn man so tun würde, dass man cool wäre, so dass es wirkt das man cool ist, obwohl man schon cool ist. Alles klar?

Außerdem ist jedem Individuum auf diesem Planeten ein gewisser Grad an Coolness gegeben. Es ist eine Sache der natürlichen Balance, welche, würde man sie aus dem Gleichgewicht bringen ungeahnte, nie gesehene, katastrophale Konsequenzen mit sich bringen würde.

Dein Onkel Freddy



Improvisations-Workshop

Eine Stunde verspätet startete eine Gruppe aus 9 Personen einen Workshop der besonderen Art. Erfahrene und langjährige Live-Rollenspieler standen sich gegenüber und versuchten ihre Auren zu spüren oder versuchten sich am Reflektionskreis. Auch das Haguh! klang nicht bei allen gut, dann lief es recht schnell und zügig, selbst Güni und Stef schafften es das Haguh! ohne Verluste zu überstehen.

Am Anfang waren die Übungen etwas steif und unsicher. Doch im Verlauf des Abends zeigte sich eine Ruhe und Gelassenheit. Und so konnten diverse Übungen problemlos geübt und gespielt werden. So führte Francis seine Gegenüber durch den Ort in seinem Kopf. Stef kannte den Ort nicht und so liefen beide durch das Westminster Abby. Auch Teddy befragte Petra in einer Imaginären Schule was sie denn hier so treibt und warum sie da ist.

In einer Gruppe von vier Leuten, wurde dann auch über Drogenkonsum diskutiert. Dabei wurde der eine ignoriert oder der andere hatte immer Recht, oder der andere sollte verehrt werden. Daraus entstand am Ende wohl die witzigste Diskussion über Drogenkonsum die man je gesehen hat.

Im Statusspiel wurde einer Kundin, keine Kulanz gewährt oder die Spieler eines Fußballspiels überzeugten den Schiedsrichter ihnen keine Rote Karte zugeben. Und auch bei der Bundeswehr wurde der Spieß zum Weichei und die Soldaten übernahmen das Zepter. Alle hatten viel zu lachen und einen Riesenspaß.

Trotzdem wurde konzentriert durchgearbeitet und nach dreieinhalb Stunden sahen alle sehr geschafft, aber auch zufrieden aus. Bei der abschließenden Reflektion wurde über die Eindrücke gesprochen und Verbesserungsvorschläge gemacht. Aus meiner Sicht muss ich sagen, war es ein schöner Erfolg und ich freu mich auf die 2. Auflage!

Ich werde diesen Workshop am 15.5.2009 ab 18 Uhr im Vereinsheim nochmals anbieten. Dieses Mal steht er für alle Interessierten offen.

Es gab die Anfrage noch mal einen solchen Abend zu machen, diesmal mit weiterführenden Übungen. Wann dieser allerdings stattfinden soll, ist bisher unbekannt.

- ALEXANDER MARX



Im Fokus: Iron Kingdoms

Was ist Iron Kingdoms?

Die Iron Kingdoms (IK) sind ein besonderes D20 Setting bei dem es sich um „Full Metal Fantasy“ handelt. Und was ist Full Metal Fantasy? Nun, Full Metall Fantasy kombiniert klassisches Fantasy (mit Zwergen, Elfen, Königreichen usw.) mit neuen Facetten, die Technik mit Magie kombinieren. Am Besten ich erkläre das an ein paar Beispielen wie:

- die arrogante Pistolenmagierin, die ihre Magie durch verschossene Kugeln wirkt, dabei allerdings den Groll ihrer Gefährten auf sich zieht, da das magische Schießpulver eine Goldmünze pro Kugel kostet.
- Ein mit Schutzbrillen, Ledermantel und Zigarre ausgestatteten Gobbermechaniker (ähnelt einem Goblin), der mit dem Talent „einen Hammer danach werfen“ in Windeseile dringend benötigte Gerätschaften zusammenflickt.
- große „Steamjacks“, eine erstaunliche Verschmelzung der Ingenieurskunst und Magie, die am Hafen ihre Arbeit verrichten und dabei die Umgebung mit Kohlerauch einnebeln, oder als militärische Variante, genannt Warjack, der die Schlachtfelder beherrscht.
- Elfen aus dem Norden, deren Lebensziel (und Prestigeklasse) es ist menschliche Magier zur Strecke zu bringen.
- Zwerge und Ogrun (ähneln den Orks) die eine auf Respekt basierende Völkerfreundschaft verbindet.
- Ortschaften wie die „Five Fingers“, eine Stadt, die von Piratenkapitänen regiert wird und auf durch mächtige Magie der Orgoth abgeschliffen Hügeln einer Flussmündung steht.
- Die dröhnende Stimme eines Trollkin Fell-Callers der mit einem Ausruf die angreifenden Horden aus Cryx für den entscheidenden Moment aufhält
- Der Gegensatz zwischen Morrow und Menoth, den beiden Hauptgöttern in den IK. Auf der einen Seite der alt testamentarische Menoth, bei dem jeder Mensch seinem Schicksal folgt und auf der anderen Seite der aufgestiegene Morrow, nach dessen Philosophie jeder Mensch seinen Weg sich selbst sucht.

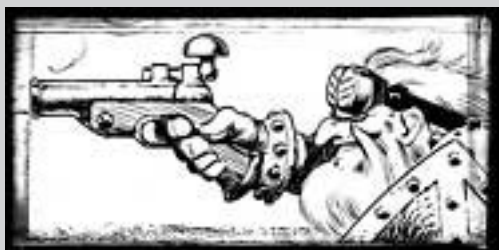
Aus diesen und vielen anderen Gründen sind die Iron Kingdoms eines meiner absoluten Lieblingssettings.

Damit Ihr euch aber nun etwas detaillierter mit den IK beschäftigen könnt, folgt nun eine Zusammenfassung des bisherigen Geschichtsverlaufs:

Ruß, Dampf und Kämpfe - die Iron Kingdoms

Die Geburt der Iron Kingdoms:

Vor mehr als eintausend Jahren war West Immoren, das Land welches heute die Iron Kingdoms genannt wird eine Ansammlung sich untereinander bekämpfender Stadtstaaten. Starke Führer kamen und gingen, aber in dem chaotischen Gebiet, welches damals als die Thousand Cities bekannt war, konnte niemand für lange ei



Königreich erschaffen. Dann kamen die Orgoth, eine böse imperialistische Rasse über das Meer, die das Gesicht von West Immoren für immer verändern und den Weg für den Aufstieg der Iron Kingdoms ebnen würde.

Gerade als die Dinge zum Schwersten standen, als es aussah als wäre die menschliche Zivilisation auf dem Kontinent zu einem immer währenden Konflikt verdammt, erreichte das erste Langboot der Orgoth den Strand, wo sich nun die Stadt Caspia befindet.

Die Erforscher der Orgoth waren die Repräsentanten einer hoch disziplinierten militanten Gesellschaft, die von irgendwo jenseits des Gulf of Cygnar kamen. Sie waren eine Menschnation, aber sie waren ein primitives, hartes Volk mit vielen dunklen und abstoßenden Gebräuchen. Sie sahen eine Möglichkeit zur Eroberung und begannen sofort eine Invasion und einen Eroberungsfeldzug. Die Städte der Thousand Cities wurden überrascht, doch sie kämpften tapfer – und vergebens. Das Land fiel unter die Kontrolle der Orgoth, jedoch gab es zwei Jahrhunderte des blutigen Widerstands bevor die Thousand Cities unterworfen wurden.

Das Orgoth Empire besetzte das Land für insgesamt 6 Jahrhunderte. Während dieser Zeit überlegten die Orgoth, die Zwerge und Elfen ihrem Imperium hinzuzufügen, jedoch wurde der Preis bei einem Angriff auf diese zwei mächtigen Nationen als zu hoch angesehen. Die fremdenfeindlichen und unberechenbaren Elfen wurden alleine gelassen und die Zwerge von Rhul wurden zu Handelspartnern der Orgoth, mehr aber auch nicht.



Die Herrschaft der Orgoth verlief ohne Zwischenfall für 4 Jahrhunderte. Unausweichlich gruppierte sich jedoch eine Rebellion und weitere zwei Jahrhunderte des verstreuten Konflikts begannen. Das Imperium der Orgoth wurde letztlich besiegt und weit über das Meer zurück getrieben. Während ihres Rückzugs zerstörten sie jedoch alle ihre Aufzeichnungen, Artefakte und Gebäude. Bis zum heutigen Tag wissen die Historiker nur wenig über die Orgoth, obgleich ihre Besatzung Jahrhunderte dauerte. Die Orgoth versalzten außerdem die Felder, vergifteten Quellen und brannten Städte nieder. Die Plage war der letzte Akt der Barbarei, den die Besatzer vollzogen.

Als die Orgoth vertrieben waren versuchten einige Opportunisten aus der Situation für sich Nutzen zu ziehen und, wie schon zu den alten Tagen der Thousand Cities, brachen kleine Konflikte aus. Die Anführer der Rebellion hatten jedoch andere Pläne und die einzelnen Kriegsherren wurden schnell und brutal vernichtet. Während die Rebellenarmeen den Frieden bewahrten trafen sich die Anführer in Corvis. Obwohl die Stadt von der Plage noch schwelte war es der beste Ort für ein Treffen im Land. Die Stadt hatte eine zentrale Lage und war für alle Teilnehmer gut zu erreichen. In den kalten marmornen Hallen der Stadthalle von Corvis tagten die Rebellenanführer im Rat der Zehn. Wochen der hitzigen Debatten folgten. Als dies jedoch alles vorüber war wurden die berühmten Verträge von Corvis formuliert und die Iron Kingdoms waren geboren.

Streng genommen beschreibt der Begriff „Iron Kingdoms“ die Lande der Menschen; die Königreiche, die die Corvis Treaties nach der Rebellion unterzeichneten. Es gibt offiziell 5 Königreiche: Cygnar, Khador, Llael, Ord und das Protectorate of Menoth. Im kalten Norden ist nahe der Glass Peaks das Zwergenkönigreich Rhul zu finden. Zum Nordosten liegt das mysteriöse Heimatland der Elfen, Ios. In der Praxis werden diese Reiche jedoch in einem Zug mit den Iron Kingdoms erwähnt (eine Tatsache, die die Elfen über alles ärgert). Das letzte Königreich, das informell enthalten ist wenn von den Iron Kingdoms gesprochen wird, ist die feindliche Inselnation von Cryx, regiert vom dem Drachenlord Toruk. All diese Nationen und viele weitere teilen den Kontinent Immoren.

Nachdem wir euch nun die Welt und das Besondere an Iron Kingdoms umfangreich beschrieben haben, habt



Veröffentlichungsliste



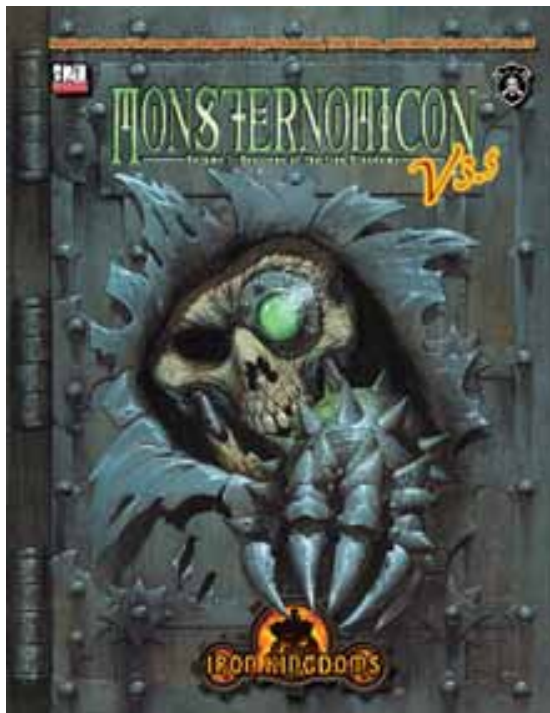
Character – Guide

Der Einstieg in das Full Metall Fantasy Setting, beinhaltet alles, was man zum Start in die Iron Kingdoms braucht (400 Seiten Hardcover)
!auch auf deutsch erhältlich!



Campaign Guide

Eine detaillierte (400 Seiten, Hardcover)
Weltbeschreibung
!auch auf deutsch erhältlich!



Monsternomicon – Volume 1

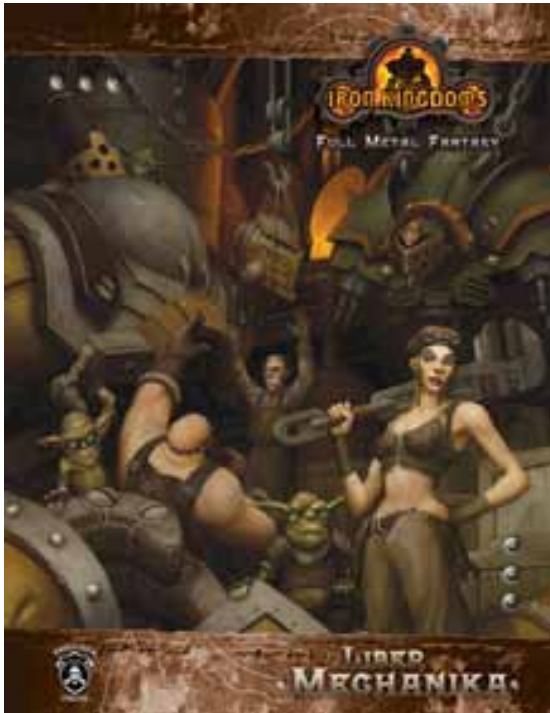
hervorragend illustriertes Monsterhandbuch mit originellen Monstern, die perfekt in das Full Metal Fantasy Setting passen



Campaign Guide

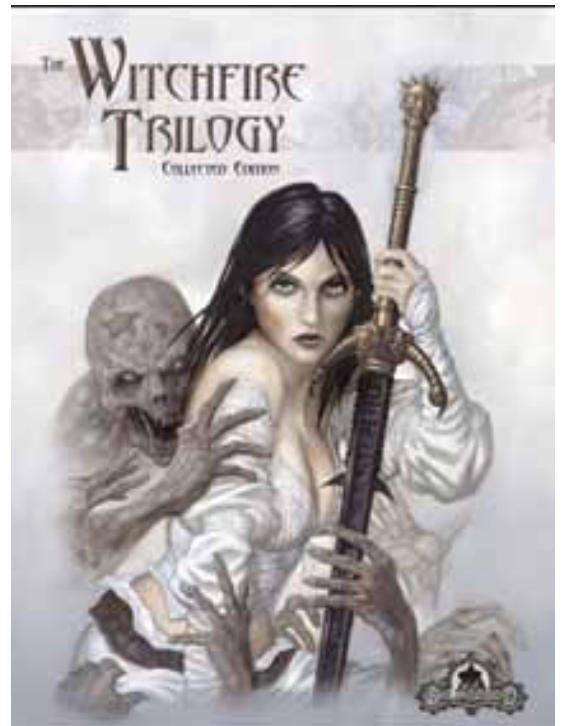
Eine detaillierte (400 Seiten, Hardcover)
Weltbeschreibung
!auch auf deutsch erhältlich!

Die Iron Kingdoms sind mittlerweile weit davon entfernt eine kurze fixe Idee zu sein, zu dem ein Verlag nur ein Buch herausgebracht hat, allerdings ist die letzte englische Neuerscheinung auf Juni 2007 datiert.



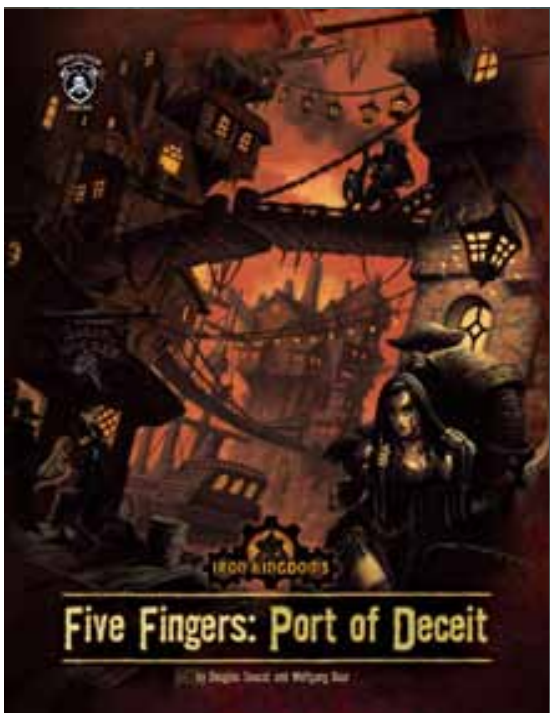
Liber Mechanika

Beschäftigt sich speziell mit der Verbindung von Technik und Magie wie den Feuerwaffen, Warjacks und Dampfkrüstungen



Witchfire – Trilogy

mehrfach ausgezeichnet ist diese Kampagnen Triologie, die rund um die Stadt der Geister – Corvis spielt. Meine längste Kampagne bisher, die ich im Rahmen des Vereins geleitet habe und mir und meinen Spielern viel Spaß bereitet hat



Five Fingers – Port of Deceit

Gründliche Beschreibung einer anarchischen Piratenstadt.

Wurde auf der GenCon 2007 mit Awards überhäuft:

Best Cover Art: Gold

Best Writing: Gold

Best Setting: Silver

Best d20/OGL: Silver



Nachdem wir euch nun die Welt und das Besondere an Iron Kingdoms umfangreich beschrieben haben, habt Ihr bestimmt Lust bekommen in die Iron Kingdoms hinein zu schnuppern.

Dazu bietet sich in den kommenden Wochen bei folgenden Aktionen Gelegenheit:

**„Raid on Rannigh’s Cliff“
von “Buccaneers Bass”**

Hier sammelt sich also die “ruhmreiche Reserve” der cygnarischen Armee um einen sicheren Außenposten an der Küste zu bewachen.

One Shot (2-3 Spieldonnerstage), Charaktere der 2-3 Stufe

**„Im Hinterland“
von Martin Pauers**

Das Hinterland von Cygnar scheint sicher zu sein – aber wer möchte schon gern den Beweis dazu antreten...

One Shot (2-3 Spieldonnerstage), Charaktere der Stufe 6



**„Von Banditen und Explosionen“
von Mirko Trautwein**

Der Nachschub der cygnarischen Armee ist in Gefahr. Rettet das Pulver!

One Shot (1-2 Spieldonnerstage), Charaktere der 2-3 Stufe

- MIRKO TRAUWEIN UND MARTIN PAUERS

Rechtliches

Die Rechte an den verwendeten Bildern liegen bei Priveteer Press; die Rechte an den Übersetzungen der Originaltexte liegen bei Ulisses Spiele.

Ein besonderer Dank gilt somit dem Team von Ulisses, die uns freundlicherweise erlaubt haben sowohl das tolle Artwork als auch Textauszüge für „Im Fokus: Iron Kingdoms“ zu benutzen.



Im Fokus: Iron Kingdoms | Warmachine Tabletop

Die verdrehten Horden von Cryx gegen die soliden Warjacks aus Khador, mit Martin Pauers.

Wie bereits erklärt, kommen bei größeren militärischen Operationen der großen Nationen in den Iron Kingdoms die so genannten Warjacks zum Einsatz – mehrere Tonnen schwere, zumeist humanoide Kampfmaschinen. Und kein General möchte freiwillig auf die Kampfunterstützung verzichten, die einem diese Maschinen bieten. Um aus diesen Kolossen bewegliche Kampfposten zu machen, werden neben jeder Menge Mechanik folgende Dinge benötigt: die Kraft um solche Maschinen zu bewegen sowie die Kontrolle über diese Kraft. Die Kraft liefert eine Dampfmaschine im Inneren des Warjacks, in der Kohle und Wasser den benötigten Wasserdampf liefern, um die Kolben in den Gliedmaßen eines Warjacks zum Leben zu erwecken. Wie kann nun aber ein solches Gerät gesteuert werden? Zu diesem Zweck wird üblicherweise in den Kopf ein magisches Gerät – der Cortex - verbaut, über den ein fähiger Magieanwender einem Warjack Befehle erteilen kann. Eine Person, welche über die Gabe verfügt, über seinen Geist Kontakt zu einem Warjack aufzunehmen, wird als Warcaster bezeichnet. Entfernt sich der Warcaster zu weit von dem von ihm gesteuerten Warjack, so verliert er den Kontakt und der Warjack kann nur noch begrenzte Aufgaben eigenständig durchführen. Dabei kann ein Warcaster nicht nur einen sondern gleich mehrere Warjacks in seiner Nähe steuern.



Das Tabletop Spiel Warmachine dreht sich nun um jene militärischen Operationen unterschiedlicher Größe, bei denen man sich in die Rolle eines Warcasters versetzt und das Kommando über eine Battlegroup übernehmen kann. Bei Warmachine handelt es sich um ein rundenbasiertes Tabletop Spiel, bei dem es um Ressourcen Management (im Gegensatz zum Schwestersystem Hordes, welchem Risiko Management zugrunde liegt) geht. Wie bei vielen Tabletop Spielen entspricht jede Figur auf dem Spielfeld einem gewissen Punktwert, üblicherweise einigen sich zwei Spieler auf eine Punktzahl für die Battlegroups und spielen dann gegeneinander.

Die Figuren können auf dem Spielfeld, welches durch Hügel, Wälder und Gebäude aufgelockert werden kann, frei bewegt werden, die maximale Bewegung wird durch Abmessen mit einem Maßband bestimmt. Jeder Warcaster generiert eine feste Anzahl Fokuspunkte pro Spielrunde, mit denen er Zaubersprüche wirken bzw. Fähigkeiten von Warjacks oder seine eigenen verbessern kann. Diese gilt es möglichst effektiv einzusetzen, um nahe an den Feind heran zu kommen oder maximalen Schaden zu verursachen.

Es gibt verschiedene Truppentypen, die hier kurz erwähnt werden sollen:

Warcaster: Jeder Warcaster ist einzigartig und beeinflusst durch die ihm zur Verfügung stehenden Zauber und Talente seine Battlegroup stark. Man kann den Spielstil einer Battlegroup vollständig verändern, in dem man lediglich einen Warcaster gegen einen anderen austauscht.

Ein Warcaster kann sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf sowie beim Unterstützen der Warjacks brillieren. Jedoch hat das alles auch seinen Nachteil – geht der Warcaster verloren, können Warjacks kaum noch agieren und entsprechend endet das Spiel bei kleineren Gefechten bei Verlust des Warcasters. Somit sollte man den Warcaster zu schützen wissen.

Warjacks: Warjacks sind die allseits beliebten Stahlkolosse, welche das Schlachtfeld bei Warmachine dominieren. Prinzipiell teilt man diese in leichte und schwere Warjacks ein. Leichte Warjacks sind nicht ganz so stark gepanzert und teilen meist auch nicht so hart aus, jedoch sind sie beweglicher und können damit besser auf Feindbewegungen reagieren. Schwere Warjacks können sowohl viel Schaden austeilen als auch jede Menge einstecken, jedoch mangelt es ihnen an der Beweglichkeit ihrer kleineren Brüder. Daneben kann man die Warjacks einteilen, ob sie lediglich für den Nahkampf konstruiert wurden oder ob sie auch Beschuss austeilen können. Erleiden Warjacks Schaden, so wird dieser per Zufall auf die Systeme eines Warjacks verteilt. So kann ein Warjack seine Beine oder Arme inklusive der daran montierten Waffen verlieren, bevor er vollends ausgeschaltet wird.



Infanterie: Die Infanterie übernimmt verschiedene Aufgaben, kann sie doch ebenfalls für den Nahkampf oder Fernkampf ausgelegt sein. Aufgrund von Sonderregeln können Infanterie und Warjacks gegenseitig von besonderen Eigenschaften profitieren – solche Kombinationen sind generell bei Warmachine an der Tagesordnung, besitzen doch eigentlich alle Figuren eine oder sogar mehrere Sonderregeln, die es zu nutzen gilt. Im Gegensatz zu den Warjacks, welche mehrfach Schaden erleiden können, werden Infanteriemodelle nach dem Verwunden automatisch ausgeschaltet.

Solos: Solos sind aufstrebende Helden – Warcaster in der Ausbildung, Offiziere der jeweiligen Armee oder fähige Kämpfer, die die Battlegroup mit ihren besonderen Fähigkeiten verstärken.

Bereits kleinere Warmachine Spiele machen aufgrund der Vielfalt von möglichen Aktionen, welche man mit wenigen Figuren durchführen kann, viel Spaß (man stelle sich nur das Bild vor, wie ein Warjack einen anderen einfach über die Schulter wirft... und ja – das geht!)

Nun hoffe ich, dass der eine oder andere Lust bekommen hat, mal ein Spiel zu testen – es dauert wirklich nicht lang, denn die Regeln sind schnell erklärt und ein kleines Spiel ist in einer halben Stunde von Anfängern unter Anleitung zu bewältigen. Denn wenn Warmachine eines ist, dann schnell und brutal!

Linkliste

Privateer Press (der engl. Verlag für die IK)
<http://www.privateerpress.com/ironkingdoms/default.php>

Ulisses Spiele (der dt. Verlag für die IK)
<http://www.ulisses-spiele.de/index.php?id=15>

Buccanner Bass (die meines Wissens nach größte Fansite für IK)
<http://www.buccaneerbass.com/rls/html/homenews/index.shtml>

Privateer Press, diesmal der Link zur Warmachine Startseite
<http://www.privateerpress.com/WARMACHINE/default.php>

You tube Video zu Warmachine (leider in Englisch)
<http://www.youtube.com/watch?v=G-IGZ2WPuVo>

Nicht vergessen will ich an dieser Stelle das Wiki zur Konvertierung der Iron Kingdoms in ein Savage Worlds Setting.

<http://savage-ik.wikispaces.com/>



Painted by Agis Neugebauer - www.agisn.de

Rollenspielen ohne Rampensau zu sein - Wie LARP vom Miteinander lebt.

Frage zuerst: Was ist eigentlich eine Rampensau?

Eine Rampensau ist ein Spieler der sich, egal ob er es laut Charakterblatt, Konzept oder sonst wie kann, ständig und immer in den Vordergrund drängt. Er zaubert besser als jeder Magier, kämpft besser als jeder Krieger, schleicht leiser als der Dieb...

- zumindest seinen Aussagen nach.

Solche Charaktere sind allerdings absolutes Gift für das Spiel und machen anderen Leuten dasselbige kaputt. Eine Gruppe egal wie groß, kann nur funktionieren wenn jemand nicht Schweizer Taschenmesser spielt. Der Krieger kämpft, der Magier labert und zaubert, der Priester salbadert und weiht, der Heiler flickt Personen und Egos zusammen, der Gelehrte setzt seinen verstand ein, der Dieb klagt und knackt Schlösser... jeder hat seinen Bereich in dem er sein Spotlight haben kann. Miteinander sind sie stark, einzeln sehr verloren, Und das ist es, was eine Gruppe sowohl im LARP als auch im P&P erfolgreich macht: das Miteinander. Klar jeder darf mal sein Nickerchen haben, jeder bekommt seine 5 Minuten Ruhm, in denen er zeigen kann wie gut er sein Fachgebiet beherrscht. Aber sich permanent in den Vordergrund drängen ist ein no-go und macht das Spiel und Sympathien kaputt.



Das Hauptproblem ist, dass die meisten Spieler es gar nicht merken wenn sie sich so verhalten. Jeder möchte sich so gut darstellen wie er kann, was auch an für sich nichts Falsches ist. Aber sobald sich jemand permanent in den Vordergrund drängt weil er absolut anscheinend ALLES kann und alles weiß, beeinträchtigt er andere Spieler und stört deren Spiel. Und das ist schlecht. Schlecht für das Spiel, schlecht für die Stimmung, schlecht fürs Miteinander.

Was kann man nun tun, um die „Innere Rampensau“ zu überwinden? Ganz einfach wir halten uns an folgende 3 Punkte. Und-tadaa-schonistmankeineRampensau mehr,sonderneinSpielermitdemmangernezusammenspielt.

1. Spezialisier dich. Nimm dir etwas was du besonders gern magst und lege fest „Das kann ich besonders gut“. Meinetwegen auch 2 Dinge die eng miteinander verwandt sind wie z.b. Okkultes Wissen und Alchemie, oder Kunstkenntnis und Fälschen.

3. Zuletzt: Bereite dich gut vor. Wenn du beispielsweise willst dass dein Charakter ein Ägyptologe ist, solltest du dir vorher etwas an Wissen aneignen. (Nein du sollst keine Doktorarbeit schreiben, aber zumindest wissen dass Osiris nicht nur eine Schuhmarke ist und dass der Nil eben nicht der Grenzfluss Ägyptens sein kann.)

2. Auch hier wieder KISS: Keep It Simple, Stupid. Zu viele Dinge die ein Charakter anscheinend perfekt kann, wirken überladen und protzig. In diesem Fall kann man die Suppe wirklich „versalzen“ indem man zuviel Salz sprich zu viele Fähigkeiten auf den Charakter pfropft.

Wenn alle das beherzigen, sind wir auf dem besten Weg, dass jeder ein schönes und erfüllendes Spiel hat. Und das ist es doch, was wir wollen, nicht wahr?



Was ist Warhammer-Fantasy?

In einer Fantasy-Welt, welche der unseren geographisch verblüffend ähnlich ist, stehen sich Armeen verschiedener Völker und verschiedener Kulturen auf einem Schlachtfeld gegenüber. Beide Seiten liefern sich hierbei eine epische Schlacht. Hörner und Kriegstrommeln ertönen, Banner wehen stolz im Wind, die Regimenter setzen sich in Bewegung, das Splittern der Speere erklingt, das Bersten der Schilde. Der metallene Klang von Klingen auf Rüstungen erschallt. Und wenn sich dann der Staub gelegt hat und die Schlachtgeräusche verklingen, wird es nur einen Sieger geben.

Faktoren, allerdings war die Beschaffung recht einfach, nicht zuletzt dank der tatkräftigen und selbstlosen Unterstützung verschiedener Personen. Doch den wichtigsten und kritischsten Aspekt hatten eigentlich alle lange vernachlässigt und erst kurz vor dem Termin, genau gesagt an dem Abend zuvor, konnten wir beruhigt aufatmen, denn auch das Gelände, für die Tabletop-Minicon unerlässlich, war nun endlich angefertigt und bereit bespielt zu werden.

Was ist Warhammer 40.000?

In der fernen Zukunft des 41. Jahrtausend marschieren die Diener des Gott-Imperators, die gesichtslose Masse der Imperialen Armee und die genetisch modifizierten Übermenschen des Adeptus Astartes über die Planeten der Galaxis hinweg und bekämpfen fremdartige Aliens, seelenlose Maschinen und häretische Verräter. Das Licht der Laserkanonen blitzt, Bolterfeuer dröhnt, Flammenwerfer speien, die Panzer Rumpeln nach vorn. So bekämpfen sich die Völker des Universums um die Vorherrschaft über Planeten und die Kälte zwischen den Sternen.

1. Tabletop-MiniCon

Nun, zur 2. Ausgabe des Palaver-Newsletters steht der Tabletop-Bereich ganz im Zeichen der 1. Tabletop MiniCon. Gleichzeitig werde ich die Gelegenheit nutzen, um Euch die (bisher) vertretenen Spielsysteme etwas zu erläutern.

Wie alles Begann...

Es begab sich, dass ein paar Vereinsmitglieder, die sich bereits mit Tabletop beschäftigten, den Beschluss fassten, doch jetzt endlich mal einen Abend in der Woche zu finden, an dem es sich ausschließlich um das Tabletoppen mit all seinen Facetten geht. Dieser ist im Übrigen jeden Mittwoch um 19:00 Uhr.

Kurz darauf wurden wir von vielen Seiten her dazu angeregt, vielleicht doch mal darüber nachzudenken, eine MiniCon zu organisieren. Grundsätzlich von dieser Idee begeistert, aber nicht sicher dieser Aufgabe gewachsen zu sein, wurde der Termin zunächst immer weiter hinausgezögert. Doch dann stand das endgültige Datum fest. Das Wochenende vom 20. bis zum 22. 03. 2009.

Die Organisation an sich gestaltete sich dann als gar nicht so schwierig, denn so etwas wie Bierbänke, Essen und Getränke waren zwar für das Gelingen des Unterfangens äußerst wichtige

Aufbauen, Zocken, Zocken, Abbauen

Nun war endlich der lang ersehnte Tag gekommen! Freitag der 20.03.2009. Es wurden die letzten Besorgungen gemacht, das Vereinsheim ausgeräumt und die Spieltische aufgebaut. Dann warteten wir auf Spieler.

Es kamen Vereinsmitglieder und auch ein paar externe Spieler. Wir waren nicht ganz ausgelastet, auch wenn es außer in den späten Abendstunden oder den frühen Morgenstunden schon recht voll im Vereinsheim war. Es gab viel zu sehen und besonders die bemalten Armeen (von denen es leider viel zu wenige gab) erfreuten sich besonderer Beliebtheit. Wer würde jemals den Anblick der völlig bemalten Ogerarmee vergessen können? Auch das Gelände wurde von vielen Augen bewundernd betrachtet und so hat sich die wochenlange aufopferungsvolle Mühsal doch gelohnt.

Was uns sehr gefreut hat, war zu sehen, wie alle die da waren doch auf ihre Kosten kamen und Spaß an der MiniCon hatten, egal, ob es nun Tabletopper waren oder nicht.

Am Montag war dann noch aufräumen angesagt, was nicht allzu lange gedauert hat und noch dazu riesigen Spaß gemacht hat.



Was die Zukunft wohl bringt?

Nun ja, was soll man sagen. Unsere erste MiniCon und eigentlich ist alles ganz gut gelaufen. Man könnte nun denken, na dann, lasst es uns beim nächsten Mal genauso machen, aber halt! Falsch gedacht. Denn natürlich gab es ein paar kleinere Mängel. Diese Mängel haben wir uns notiert, ganz fein säuberlich in Augenschein genommen, danach sorgfältig analysiert und unsere Schlüsse daraus gezogen. Was wird also in Zukunft geschehen. Wir möchten, so weit möglich und Interessenten vorhanden die Tabletop-MiniCon in einem halbjährigen Zyklus veranstalten (Achtung: Das ist noch nicht abgesprochen, sondern spiegelt nur den Wunsch der Tabletopper wieder).

Des Weiteren wollen wir ein Apocalypse-Spiel veranstalten, wozu wir aus Sicherheitsgründen, aber leider Zuschauer ausschließen müssen. Außerdem habe ich auch noch leuten hören, dass ein Blood Bowl-Turnier angedacht ist, aber auch das soll, so weit meine Informanten da richtig liegen noch nicht wirklich Spruchreif sein. Daher hoffe ich doch, dass das nicht das letzte Mal war, das ich von einer Tabletop- Veranstaltung in unserem Verein berichten durfte.

Unser Besonderer Dank gilt:

Flo und Petra für die Unterstützung in der Nahrungssuche und Zubereitung!

Mirko, der uns immer wieder dazu ermutigte die MiniCon zu veranstalten!

Der Vampire: Die Maskerade - SL, die sich selbstlos und aufopferungsvoll um die Küche gekümmert haben!

Allen Gästen, die sich das Ganze einfach mal angeschaut haben! Ja genau, ihr habt verstanden, was Tabletopper wirklich wollen! Aufmerksamkeit!

Allen die in irgendeiner Form an der Vorbereitung/Organisation/Nachbereitung beteiligt waren (auch wenn einige von ihnen natürlich einfach nur ihren Job gemacht haben).

Und natürlich allen Spielern, die sich mit ihren Armee/Teams aufgemacht haben, um sie an diesem Wochenende zum Sieg zu führen (oder auch nicht)!

Was ist BloodBowl?

Blood Bowl spielt in einer alternativen Realität von Warhammer Fantasy. Es existieren die gleichen Völker und diese haben auch mehr oder weniger die gleiche Kultur. Allerdings geht es hier in keinsten Weise darum dem Gegner mit Schwert und Schild auf dem Schlachtfeld gegenüber zu stehen, sondern es geht um Sport! Um genauer zu sein um Blood Bowl, eine Art American Football mit Elfen, Orks, Ogern, usw. Aber wer hierbei an Fair Play und Safety First denkt, der sei gewarnt, bei Blood Bowl ist der Name Programm und wer mag schon ein Spiel, bei dem sich alle lieb haben?

- FREDDY (ANDREAS GORETZKO)





Charaktergeschichten!

In dieser Ausgabe des Newsletters gibt es die Geschichte von Kraschlock, einem Grünling, zu lesen. Geschrieben hat sie Peter Kühn.

Habt auch ihr eine Geschichte von einem eurer Rollenspielcharaktere, die ihr gerne hier veröffentlichen würdet? Dann mailt uns!

Elfenohren

Kraschlock hatte ein komisches Gefühl. Es juckten seine Nasenhaare und er mußte sich dauernd am Sack kratzen. Irgendetwas war nicht so wie es sein sollte. Hauer sein Wildschwein war auch unruhiger als sonst. Einige Snotlings hatten schon Bekanntschaft mit Hauers Eckzähnen gemacht. Jetzt wußten Sie woher das Reittier des Waaaghbooses seinen Namen hatte und humpelten extrem flink auf ihren verbliebenen drei Extremitäten Ihrem Trupp hinterher. Dieser durchgeknallte Galizbo hatte Sie alle mit seiner großen Waaaghvision, hier in diesen von Nashgul verfluchten Wald gelockt, und nun marschierten sie seit mehr als drei Tagen, ohne nur eines der verdreckten Spitzohren gesehen zu haben.

>He Kraschlock – wir werden viele Elfenohren für deine Kette haben. Nur dann hast Du bei Raffzahn eine Chance. Sie wird Ihre Schenkel nur für den stärksten Clankrieger öffnen. Und das willst doch Du sein, oder? Ich habe es in den Träumen ganz klar gesehen, das Du Sie haben kannst. Sie haben wirst. Dieses grünhäutige, geile Stück Dreck, hehe. Man sagt daß eine Nacht mit Ihr, einen starken Mann mehr Kraft kostet, als eine Schlacht von Sonnen-aufgang bis –untergang. Willst Du dass nicht herausfinden, Kraschlock? Hilf Du mir eine Horde Krieger nach Athel Loren zu bringen, um das große, rote Auge aus dem Grenzstein zu nehmen und Ich verspreche Dir: Raffzahn wird Dein sein.<

Die Worte von Galizbo klangen noch in seinen grünen Ohren und ein angenehmes Brennen machte sich unterhalb seiner Gürtellinie breit, wenn er an diese geile Schlampe dachte.

Leider hatten Sie bis jetzt noch nichts von den widerlichen Astlockfickern gesehen und langsam wurde es selbst für Ihn schwer, seine Armee vom Stänkern abzuhalten.

Baliso der Riese, den er mit dem Versprechen auf Elfenfleisch in seine Reihen hatte aufnehmen können, schritt etwa hundert Armlängen vor Ihm her. Jeder seiner Schritte ließ den Boden erzittern und Laub fiel von den Bäumen herrab.

Seine Moschas liefen entlang des Weges, an den Waldrändern, auf und ab und suchten nach Hinweisen auf die Spitzohren.

Er schätze, dass ihn noch zwei weitere Tage seine Grünhäute bei Laune halten können. Dann würde er zu wirksameren Mitteln, als bloße Drohungen, greifen müssen, um weiterhin die Kontrolle über seine Grünhäute zu haben. Im Geiste hatte er sich schon einen Goblinweitschleuder Wettbewerb ausgedacht – der Sieger dürfte sich dann am Wurfobjekt gütlich tun...

Mit diesen Gedanken im Sinn ritt der mächtige Schwarzork-Waaghboss in mitten seines Heeres, einem grüneschuppten Lindwurm gleich, durch den immer dichter werdenden Wald.

Sein un gutes Gefühl hatte er nach einem ausgiebigen Kratzen zur Seite geschoben. Hinter Ihm schlurfte Galizbo mit einem debilen Grinsen und einem Finger in der Nase her.

Vielleicht wäre Schamanenweitwurf auch keine so schlechte Idee?

Hätte Kraschlock noch etwas mehr Zeit an das un gute Gefühl und nicht an seine juckenden Eier verschwendet, so wäre ihm vielleicht die unnatürliche Stille aufgefallen, die sich wie ein Leichentuch über den Wald gelegt hatte. Wo war eigentlich Halso? Der Obermoscha, der Ihm Bericht erstatten sollte. Er gab Hauer ein paar Tritte mit den Fersen und lenkte Ihn geschickt zum Waldrand. Da erkannte er, dass er sich die falsche Frage gestellt hatte.

Nicht, wo war Halso? Sondern wo waren seine Moscha´s?

Die Frage wurde Ihm beantwortet als der Baum rechts von Ihm, zuschlug und dabei einen Ast benutzte, auf dem der Kopf von Halso aufgespießt war.



Doch Kraschlock war kein dummer Grünling. Er ließ sich an Hauers Seite hinabgleiten und wich so dem ungestümmen Überraschungsangriff aus. Gleichzeitig packte er seine Spalta fester und wuchte sie auf das Baumwesen. Sein Schlag war mit einer solchen Härte geführt, dass er das Waldding in zwei Teile hieb und es sich nicht mehr rührte.

Um Ihn herum erwachte jetzt der Wald zum Leben. Immer mehr Äste und Zweige schlugen nach Ihm und der große Waaghboss sah sich einem Feind gegenüber, der versuchte Ihn einzukreisen, und von seiner Armee abzuschneiden.

Kraschlock wollte Hauer wenden und zurück in die Mitte seines Heerzuges lenken, aber das mächtige Tier kam nicht vom Fleck. Wurzeln waren über seine Beine geglitten und hatten diese festumschlungen. Ein angsterfülltes Quieken entsprang Hauers Maul. Das sich in Gewimmer verwandelte, als sich ein gigantisches Baumwesen aus dem Dunkel des Waldes schälte. Es war fast so groß wie Baliso, aber mehr als doppelt so dick. Mächtige Baumstammebeine trugen es rasendschnell zu dem vor Entsetzen fast gelähmten Schwarzork.

Doch Kraschlock war ein Veteran. Viele Schlachten hatte er schon geschlagen und das Auftreten dieser Wesen sorgte nur für einen kurzen Herzschlagaussetzer.

Schon ließ er sich vom Rücken des totgeweihten Wildschweins hinabgleiten und sprang Befehle brüllend zurück zu seinem Heer.

„Galizbo – Galizbo – nimm den Finger aus deinem Riechkolben und mach´ Waaagh!

Baliso du Schwachkopf! Es gibt Riesenarbeit zu leisten, also schwing deinen stinkigen Wanst hierher und hau drauf!!“

Während Kraschlock weitere Befehle brüllte, packte er sich einige Goblins und warf sie hinter sich, in den Waldrand. Ihr angsterfülltes Gequieke ging in Röcheln unter, als die Baumwesen sie mit spitzen Dornenfingern aufspießten.

Kraschlock wollte Zeit gewinnen – seine Boyzys formieren und dem dummen Schamanen die Möglichkeit geben, große Waaaghmagie zu entfesseln.

Galizbo hatte sich auch schon in extatische Zuckungen geworfen und richtete plötzlich einen stirren Blick auf das riesenhafte Baumwesen, das sich mit Baliso einen erbitterten Kampf lieferte. Zusätzlich zu der gigantischen Keule des Riesen, mußte das Wesen nun auch noch Schläge hinnehmen, die von grünen Fäusten ausgeteilt wurden, die scheinbar in der Luft schwebten.

Doch da schwirrten Pfeile aus dem gegenüberliegenden Waldrand auf Kraschlocks Heerzug ein. Sie trafen in beängstigender Genauigkeit und forderten einen hohen Blutzoll bei seinen Goblins. Panik erfüllt die dezimierten Truppen und sie flohen Hals über Kopf.

Weg – nur weg. Schien die Parole zu sein. Leider unterlief Ihnen in Ihrer Panik, der Fehler in diesen schrecklichen belebten Wald hinein zulaufen.

Sie wurden alle zermalen unter den Ästen und dem Gestrübt.

Goblins waren entbehrlich und Kraschlocks Orkkrieger waren aus einem anderen Holz geschnitzt. Sie ließen sich nicht durch die fliehenden Goblins verunsichern. Sondern griffen Ihre Spaltas fester und stürmten auf die Waldwesen, die in in großer Zahl auf dem Weg getreten waren.

Baliso hielt sich wacker gegen den Baumgiganten und wurde immer noch durch Galizbo´s Magie unterstützt. Da tat sich eine neue Bedrohung aus dem Wald hervor.

Elfen, mit Blättern und Zweigen im Haar kamen wie ein entfesselter Wirbelsturm auf seine Boyzys, die gerade Ihre Kampfgruppierungen eingenommen hatten. Diese dünnen Elfen, waren über und über mit geschwungenen Linien und Symbolen bemalt. Fast alle führten zwei lange Schwerter in Ihren zarten Händen.

Kraschlock rieb sich verduzt die Augen, als er sah, dass einige tödliche Schläge seiner Boyzys einfach an der Elfenhaut abprallten. Diese verfehlten, obwohl dies nicht hätte möglich sein dürfen.



Aber das Schlimmste war, das diese Spitzohren sangen. Ja - sie sangen mit Ihren piepsigen Stimmchen und bewegten sich mit einer Anmut und Schnelligkeit durch die Reihen der Grünhäute, das es schien, als wären doppelt so viele Elfen im Kampf beteiligt. Doch so schnell und behände sie auch waren. Sie hatten keine Augen im Hinterkopf. Der große Waaghboss gab der Besatzung seines Kampfwagens ein Zeichen und hetzte diesen auf die tanzenden und singenden Elfen.

>Dreckselves – Ihr werdet unter dem Ansturm zermahlen werden.< ,dachte sich Kraschlock.

Dumm für das rumpelnde Gefährt war nur, dass sich plötzlich der Waldrand in seine Zielrichtung schob und seinen Sturmangriff verhinderte. Es war so, als ob die Bäume selbst den Elfen Schutz und Deckung boten. Schlingernd änderte der Streitwagen seine Richtung, um nicht zwischen den Bäumen stecken zu bleiben. Dabei überfuhr er eine Horde Goblins, die nicht schnell genug ausweichen konnten. Der Streitwagenlenker, ein ungeschlachter Ork, hieb wie von Sinnen auf seine Zugtiere ein, um eine Richtungsänderung durchzuführen und das Wäldchen zu umfahren.

Da stießen aus der Luft, Elfen auf gigantischen Falken rasant in die Tiefe und pflückten mit traumwandlerischer Sicherheit die Besatzung des Kriegsgeräts von selbigem.

Nach einer scharfen Wendung und einem schnellen Anstieg auf faßt hundert Fuß, wurde die Besatzung losgelassen und fiel in das wogende grüne Blätterdach.

Aus lauter Wut und Frustration versetzte der mächtige Schwarzork einem nahestehenden Goblin einen harten Fußtritt und brach Ihm so das Rückgrat.

So wogte der Kampf hin und her. Bis das Baumwesen unter den Schlägen des Riesen und der Magie des Schamanen einknickte.

Baliso hob zum letzten tödlichen Schlag an und gröhlte ein triumphierendes Lachen, als plötzlich ein wahrer Pfeilregen auf Ihn einprasselte.

Der Riese taumelte, nachdem in mehr als ein dutzend Pfeile im Hals und im Gesicht getroffen hatten. Als er schließlich hinfiel begrub er eine kleine Einheit Goblins komplett unter sich.

Sein harter Aufschlag erzeugte ein Beben. Panik griff um sich. Baliso war gefallen und selbst Kraschlocks kampfgestählten Truppen dämmert es jetzt langsam, das heute ein guter Tag zum Sterben war.

Kraschlock schaute sich mit einem wilden Blick nach seinen verbliebenen Truppen um. Galizbo war gerade dabei, wieder große Waaaghmagie zu entfesseln. >Gut das sollte die Baumkuschler beschäftigen.< Der Schamanen intonierte wieder einen Singsang und mampfte dabei einen widerlichen grüngelben, eitrigen Pilz, den er aus seinem mit eingetrocknetem Blut bemalten Lederbeutel gezogen hatte. Er fuchtelte mit den dünnen Armen und malte komplizierte Muster in die Luft. Doch plötzlich hielt er mitten in der Bewegung inne und zeigte auf die bemalten, halbnackten elfischen Klingenträger. Da lief ein Zittern durch seinen Körper und seine Augen traten Ihm aus den Höhlen heraus. Seine Kapuze fiel nach hinten und ein widerlich süßes Gestank entsprang der Kreatur, als Ihre verfilzten Haare in Flammen aufgingen.

Galizbo hatte sich in eine lebende Fackel verwandelt. Schon löste sich seine ranzige Haut von den Knochen und sein Körperfett tropfte wie Wachs einer brennenden Kerze auf den Boden. In einem Feuerball, der den gefallenen Baliso und den leerstehenden Streitwagen, samt Zugtiere einhüllt, verging der Schamane.

Doch Kraschlock blieb keine Zeit, lange um den Zauberwirker zu trauern. Was er auch ganz sicher nicht getan hätte, da ein einzelner hochgewachsener Elf ihn ansah. Er hielt einen Speer in den Händen und zeigte mit diesem, nicht mehr als ein krummer Zahnstocher in den Augen von Kraschlock, auf den mächtigen orkischen Heerführer.

„Du willst mit mir kämpfen? Das kannst Du haben! Komm spielen und gib mir Deine Ohren für meine Kette. Wenn Ich mit Dir fertig bin, sind die restlichen dünnen Spitzohren dran. Ich brech´ Ihnen die Hälse. Ich reiße Ihnen die Knochen aus dem Leib und lutsche das Mark daraus. Vorher mache Ich ein großes Feuer, aus diesem widerlichen belebten Gestrüpp und röste darauf Eure aufgeplusterten Geier.“ So schrie Kraschlock als Antwort

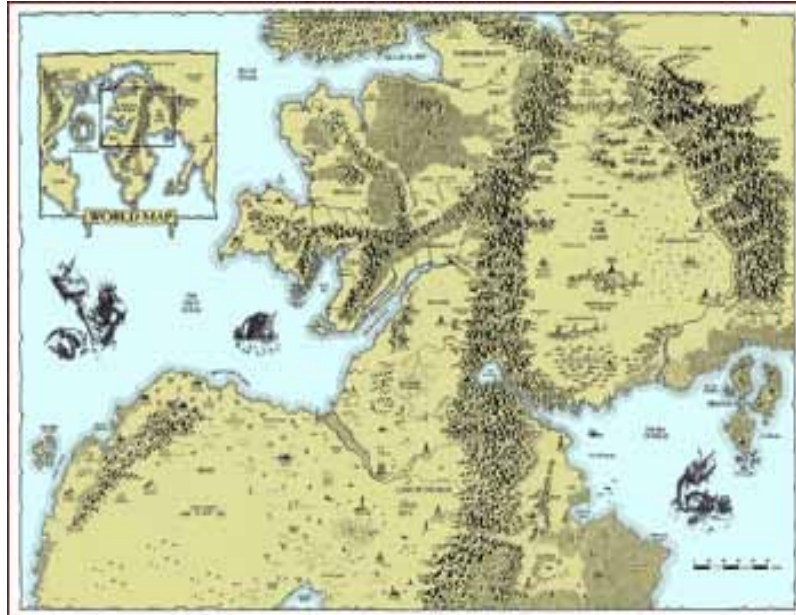
auf die Herausforderung und spuckte bei jedem Wort Geifer in die Richtung des Elben. Dieser stand ruhig da und wartet auf den heranstürmenden Ork.

Es war als ob der Wald die Luft anhielt. Die Bäume bewegten sich nicht mehr und die bemalten Schwertträger standen still. Auch das belebte Gestrüb hielt inne und sah mit hasserfüllten brennenden Augen dem Schwarzork nach, als sich dieser in die Herausforderung stürzte. Ungleichher hätte ein Kampf nicht sein können.

Die rohe ungezügelter Kraft des Heerführers und die Anmut und Ruhe des Speerträgers.

Der Schwarzork führte die Spalta mit beiden Händen. Brutal setzte er seine Masse und Größe an. Er trat, spuckte, fluchte und versuchte seinen Gegner aus seinem kühlen Gleichmut zu treiben. Der Elf tanzte um den Ork. War bald hier, dann da und ließ sogar mehrere Gelegenheiten zu einem Gegenangriff verstreichen. Kraschlock merkte nicht, dass sein Feind nur mit ihm spielte. Immer noch mühte er sich ab. Er hieb hinterhältig nach dem Kopf und gleichauf nach den Beinen des Elbs. Doch dieser duckte sich unter dem Hieb, der ihm den Schädel von den Schultern getrennt hätte, um sich danach mit einem Flick Flack außer Reichweite zu bringen. Schweratmen stand der Heerführer vor dem Elf. Die Gesichtszüge des Waldbewohners waren wie in Stein gemeißelte kühle Gleichgültigkeit. Mit keiner Regung zeigte er seine Abscheu vor dem ungeschlachteten, stinken Ork. Kraschlock nahm seine verbliebene Kraft zusammen. Bündelte sie in einem blitzschnellen Ausfall und hieb in einer gnadenlosen Abwärtsbewegung nach dem Kopf des Elfen.

War der Ork trotz seiner Größe überraschend schnell, so bewegte sich der Elf in einer Geschwindigkeit die einem Turmfalken hätte vor Scham den Kopf unter sein Gefieder stecken lassen. Er sprang mit einer halben Drehung in den Schlag hinein und rutschte zwischen den Beine des Orks hindurch. Hinter Kraschlock kam er wieder auf die Füße und lief zwei, drei Schritte auf einen Baum zu. Während sich Kraschlock wild fluchend nach dem Elb umdrehte, lief dieser etwas zwei Schritt den Baumstamm hoch. Stieß sich kraftvoll nach hinten ab und drehte seinen Körper dabei in einer halben Drehung um die eigene Achse, um waagrecht durch die Luft zu fliegen. Den Speer ausgestreckt vor sich. Die Spitze fand unbeirrt ihr Ziel. Kraschlocks Maul.



Röchelnd blieb der Schwarzork stehen. Der Elf hielt immer noch den Speer in beiden Händen. Mit einem widerlichen Knirschen trat die Speerspitze aus dem Hinterkopf heraus. Blut und Rückenmark spritzten auf den Boden und Kraschlocks Augen weiteten sich ungläubig als er den „Zahnstocher“ in seinem Maul spürte. Mit einer schnellen, links-rechts Bewegung befreite der Elf seine Waffe und trennte dabei Kraschlocks Kopf von den Schultern.

Einen Mondlauf später erinnerte nichts mehr an die Orkarmee die in Athel Loren ihren Untergang gefunden hatte. Die Körper der Grünhäute waren längst Bestandteil der Nahrungskette geworden. Alles war dem Kreislauf der Natur und des Waldes zugeführt worden. Bis auf ein paar Eckzähne, die zusammen mit etwa drei dutzend weiteren an einer kleinen dünnen Schnur aus Elfenhaar um einen Speer gewickelt waren.

- PETER KÜHN



Liebe Vereinsmitglieder!

Da sich Bloodbowl im Verein immer größerer Beliebtheit erfreut wird über die nächsten Monate hinweg ein Turnier gespielt. Im Bereich „Testforum“, im Forum könnt ihr euch, wenn Ihr mitspielen wollt, anmelden.

Wenn ihr Fragen zu Bloodbowl habt wendet euch einfach an ein entsprechendes Vereinsmitglied, beispielsweise Flocki, Mirko oder Flo.

Noch unbekannte Mannschaft erringt Sieg

Der erste offizielle Blood Bowl Preis unseres schönen Vereins geht an eine noch unbekannte und unbenannte Menschenmannschaft und ihren Trainer Mirko Trautwein.

Aber fangen wir am Anfang an: Beim diesjährigen Bittelsbowl I traten leider nur 3 Mannschaften an, nämlich die Blue Mountain Thunder Zwerge, die bis dahin ungeschlagenen Chaos Chargers und besagte Menschenmannschaft.

Nachdem die verlorene Wild Card an die Menschen ging, traten in der ersten Runde Blue Mountain Thunder gegen die Chaos Chargers an, und man muß sagen, es war ein Spiel der Superlative! Spannend bis zum Schluss, voller Action und das erste Mal für beide Mannschaften ein Spiel über die volle Länge von 2 Halbzeiten und Verlängerung.

Der erste Touchdown gelang den Zwergen gegen Ende der ersten Halbzeit, was aber schnell in der zweiten Halbzeit durch wunderbares Passspiel der Chargers wieder egalisiert wurde. In der Verlängerung hatten die Thunders leider kaum noch eine Chance, da sie den Kickoff (nach Münzwurf) ausführen mußten, und so gleich in der Defensive waren, was schnell zum 1:2 Rückstand wurde. Nach diesem Touchdown litt wohl die Moral der Zwerge stark, und das obwohl sie Titanis, den Minotaurus der Chargers, straffrei auf die Krankenstation gefoult hatten. Aber auch dieses offensichtliche Versagen des Unparteiischen, der direkt daneben stand und offensichtlich zusah wie der Nummer 1 der Chargers 3 Rippen und der linke Unterschenkel gebrochen wurde, half Thunder nichts mehr. Wäre die Nachspielzeit noch ein wenig länger gewesen hätten die Chargers sogar 3:1 gewonnen, aber so mußten sie sich mit einem hochverdienten 2:1 zufriedengeben, und verlängerten so ihre Serie von Siegen auf ein Spiel in Serie.

Aber die Freude der Fans und die „Go Chargers“-Rufe ließen bald nach, als im zweiten und letzten Spiel dieses Bowls die Chargers von den Menschen deklassiert wurden. Schon am Ende der 1. Halbzeit stand es 2:0 für die Menschen, und das Debakel sollte noch schlimmer werden. Als sich Titanis (der sich erstaunlich schnell von seinen Verletzungen des letzten Spiels erholt hatte) beim Versuch einen menschlichen Lineman zu blocken an dessen Helm einen Nasenbeinbruch zuzog, und die Menschen einen dritten Touchdown erzielten, gaben die Chargers in der 2. Hälfte der 2. Halbzeit auf, um das ganze schnell und nicht allzu schmerzvoll zu beenden.

Alles in allem war es ein spannender Bowl, der, vielleicht nicht ganz verdient, an die Menschen ging.

Aber nach den Blicken des Trainers der Chargers zu urteilen, war das nicht die letzte Begegnung dieser 2 Spitzenteams, und wir freuen uns auf die Revanche, über die dieser Reporter gerne Bericht erstatten wird.

- FLORIAN WALZ

In & Out

IN

- ...rosa Glitzer-Diadem und Ponys
- ...Nicht-Trinker auf Hütten dabeihaben
- ...schwäbelnde Totengräber
- ...nicht auf den Kopf gefallen sein
- ...Charaktere knapp dem Tod entgehen lassen
- ...Artikel für den newsletter schreiben
- ...einfach die Initiative ergreifen

OUT

- ...als Lichtschalter getarnte Hausalarme
- ...Conter-Veranstaltungen
- ...Pizzen, die am Deckel kleben
- ...nicht Newsletter lesen
- ...Schlabberwürstchen
- ...das Vereinsheim nicht sauberhalten
- ...leider immer noch unsere Küche, wir haben noch keine Verbesserungsvorschläge

Auflösung: Welcher Clan bist du?

Schau nach, welcher Buchstabe am häufigsten von dir angekreuzt worden ist und finde heraus welcher Clan am besten zu dir passt!

A: Brujah

Die Brujah sind ein wilder, bunt gemischter Haufen. Anarchisten, Schläger, Freidenker, Hobbyphilosophen, politische Wirrköpfe, all das kann man in diesem Clan finden. Die hervorstechendsten Eigenschaften die man bei diesem Clan findet sind ihr brüderlicher Zusammenhalt und ihre Eigenschaft sich sehr leicht reizen zu lassen. Ihr Clansymbol ist ein umgedrehtes Anarchiezeichen.

B: Toreador

Der Clan Toreador ist ein Clan aus Kunstschaffenden, Posern, Lebemannern und Dandies. Die Suche nach Schönheit und Ästhetik vereint die oft gegensätzlichen Charaktere dieses Clans. Auch als Meister der sozialen Intrige sind sie bekannt.

C: Ventrue

Dieser Clan wird auch als der „Clan der Könige bezeichnet“. Ventrues streben nach Macht in all ihren Formen, sei es ein politisches Amt, eine Horde von Untergebenen oder einfach nur Geld. Früher waren die Mitglieder des Clan häufig bei Hofe zu sehen wo sie wichtige Positionen (meist die ganz oberen) besetzten während sie heute eine mindestens genauso gute Figur auf dem Börsenparkett machen. Das Clansymbol der Ventrues ist ein Zepter.

D: Ravnos

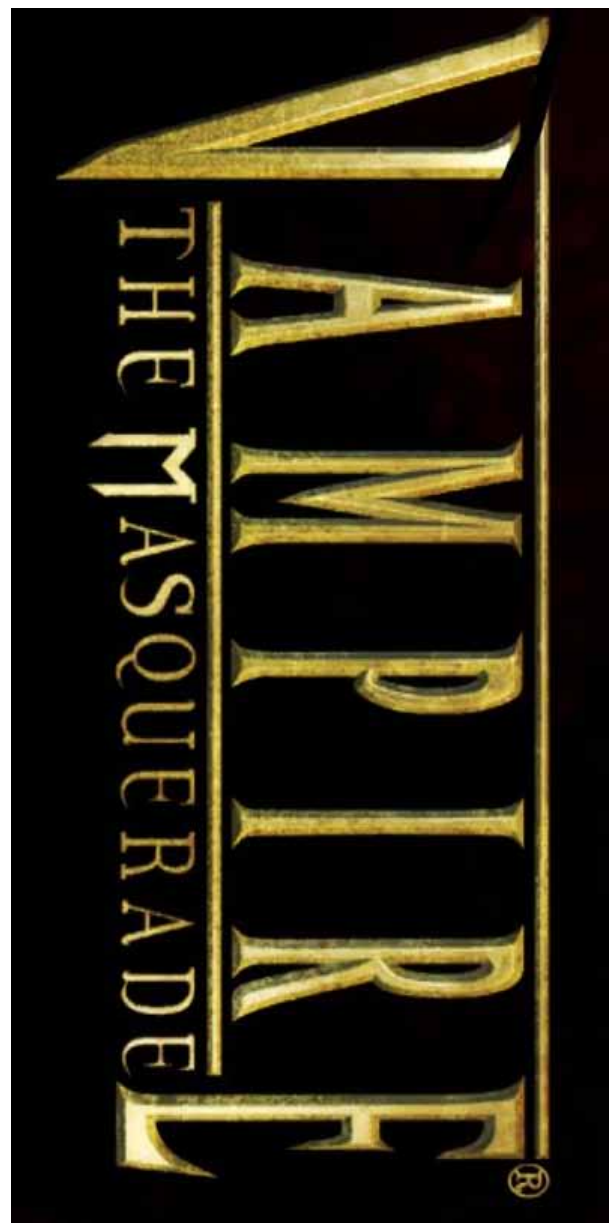
Die Ravnos stammen von Zigeunern ab was sich in einem ausgeprägten Wandertrieb niederschlägt. Die meisten Ravnos sind unstete Wanderer die es von einem Ort zum anderen zieht. Sie haben eine große Schwäche für wertvolle Gegenstände weswegen Kleptomanie in dem Clan weit verbreitet ist. Jedoch würde es kein Prinz haben einen Ravnos abzuweisen, er weiß genau, dass dieser seine ganze Sippe holen würde, die die ganze Stadt in ein Chaos verwandeln würden. Das Clansymbol der Ravnos ist ein Kreuz.

E: Tremere

Die Tremere waren einst ein Zirkel menschlicher Magier, die sich selbst zu Vampiren gemacht haben. Dies macht die meisten Vampire misstrauisch gegenüber diesen Geschöpfen. Ihre magischen Fähigkeiten sind zwar nur noch ein schwaches Abbild ihrer früheren Macht, aber das reicht aus um ihre Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen. Ihre Leidenschaft zu Wissen und Forschung und ihre extreme Loyalität zum Clan verbindet die Tremere. Das Clansymbol der Tremere ist eine geometrische Anordnung aus einem Kreis, einem Dreieck und einem Quadrat.

F: Malkavianer

Auf den Kindern Malkavs lastet der Fluch des Wahnsinns, so meinen jedenfalls die anderen. Das heißt aber nicht, dass jeder Malkavianer ein sabbernder Spinner ist. Malkavianer haben nur eine ganz eigene Sicht der Dinge und machen häufig Dinge, die von den anderen nicht ganz nachzuvollziehen sind. Manche meinen sogar, dass sie die einzig existierende Wahrheit erkennen können. Ihr Clansymbol ist ein zerbrochener Spiegel.



- JOHANNES WEBER

Neue und scheidende Mitglieder

Eine der Konstanten unseres stetig verändernden Vereins ist der kontinuierliche Zuwachs an Mitgliedern. Neue Spieler bringen frischen Wind ins Geschehen, haben neue Ideen und erinnern uns alte Hasen an unsere eigenen Anfänge. Trotz steigender Mitgliedszahlen verlieren wir hin und wieder auch Mitglieder, die den Verein geprägt und mit gelebt haben. Diese Rubrik ist für beide da, die Neuen, um sie willkommen zu heißen und die „Alten“, um sie zu verabschieden.

Neue Gesichter



Yvonne Kieninger

So mancher wird sich fragen: „Wie, Yvi ist noch nicht Mitglied?“ In der Tat ist Mister Lee's bessere Hälfte schon lange eine unentbehrliche Stütze des Vereins. Koordination des Zeltaufbaus auf der ZeltCon, eine fast schon zu realistisch geschminkte Maske für das LARP - Yvi kann euch weiterhelfen. Und gerüchteweise schlummert in ihr der nächste Descent-Overlord.



Georg Handrock

Tja Flip, der Posten des größten Vereinsmitgliedes hat einen neuen Amtsinhaber. „Sanfte Größe“ wäre eine Kurzbeschreibung, die mir zu Georg einfällt, seit ich ihn zu Bittelbrunn kennengelernt habe. Mein Vampir-Charakter ist immer noch sehr dankbar, dass Georg ihn so gut vor allen Geistern und Zombies beschützt hat - den Gefallen, der ihm Lysander schuldet, vergißt er trotzdem nicht ;) Herzlich willkommen und ich muss es jetzt einfach mal loswerden: Was für ein cooler Nachname.



Simon Fabian

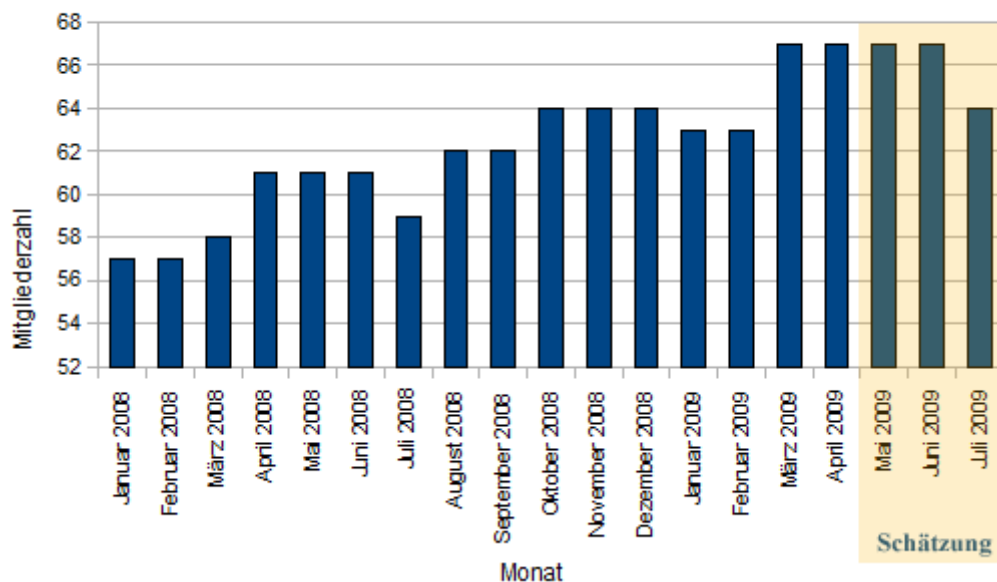
Simon ist seit kurzem beim Vampire LARP dabei, ist aber auch für eine Runde gutes alter DSA zu haben.



Christian Gärtner

Ein Arzt, der einen Vampir verkörpert - Blutkonserven dürften da kein Problem mehr sein. Aber auch die Midgard- und AD&D-Spieler im Verein erhalten durch ihn Zuwachs.

Mitgliederzahl
Januar 2008 bis Juli 2009





Scheidende Freunde



Andreas Mich

Oder besser gesagt, Andi, im Forum auch don-camillo: Manchmal wären gute Dinge nur kurz, noch keine zwei Jahre ist es her, als ein anfangs noch recht ruhiger Andi in meine Arcane Codex Runde einstieg und als vollgepanzertes Sigmund

Augswalt der Fels in der Brandung der Feinde war. Doch bereits in Petras DSA-Runde gehörte „der Andi“ fest zum Verein. In den letzten Monaten hat man ihn leider selten gesehen, doch quasi als Abschiedsgeschenk erschien er ganz heimlich, still und leise und hinterließ ein blitzblank geputztes Vereinsheim. Lieber Andi, du weißt, dass bei uns für dich immer Platz in einer Runde ist. Wenn das Leben dir mal wieder mehr Zeit lässt, schau mal wieder vorbei.

T-Shirt-Aufschrift: Wahnsinn+2

Forensignatur: Ich leide nicht unter Wahnsinn.

Ich genieße jede Minute davon.

Eintrittsdatum: 17.07.2007



Svenja Richter

„Iiuh, knuddeln.“ Sehr viel mehr Vorwarnung bekommt man nicht, wenn man einen Raum betritt, indem sich Svenja aufhält. Im nächsten Moment umarmen einen geschätzte 1,65m quirlicher Lebensenergie. Im Forum auch als Gothgirl

Fynn unterwegs, zieht es die echte Svenja jetzt gen Bodensee nach Weingarten. Die Weltenwanderer können sich also auf was gefasst machen.

T-Shirt-Aufschrift: Spieltrieb+2

Forensignatur: Non sum quid videtis.

Eintrittsdatum: 10.06.2005



Iris Rath

Ein Stück echtes Urgestein verlässt uns mit Iris. In letzter Zeit hat man sie wenig gesehen, aber zuverlässig taucht sie stets zu Vollversammlungen und zur ZeltCon auf. Nun konzentriert sie sich aber auf das Großziehen eines neuen Ver-

einsmitgliedes und lässt uns alle mit einer sehr dringenden, unbeantworteten Frage zurück: Iris, wann heiraten du und Johnny?

Forensignatur: „Ihr seht einen Mann mit aufgerissenen Augen die Treppe raufstürmen...“

„Oh, mein Gott! Sie haben ihm die Augen aufgerissen!!!!“

Eintrittsdatum: 20.02.2003

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

In dieser Ausgabe mit dabei

Mirko Trautwein

...für den Vorstand

Flocki (Florian Hopfner)

Rasender Reporter

Flo (Florian Walz)

Bloodbowl-Kommentator

Martin Pauers

Freier Mitarb. Tabletop

Alexander und Daniele Marx

Freie Mitarb. LARP

Peter Kühn

Geschichtenerzähler

Johannes Weber

Hobby-Psychologe

Impressum

V.I.S.D.P.:

Daniel Weber

Wassertorstr. 27

88316 Isny

LAYOUT:

Annegret Linder

Daniel Weber

RECHTLICHES:

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

BILDER

Bilder, die nicht von der Redaktion gemacht worden sind, stammen von pixelio.de und www.vampire.house-of-destruction.de.