



Die Piratenminicon

Eigentlich wollte ich bei der Piratenminicon nur kurz vorbeischaun um die Piratenschiffe vorbei zu bringen, aber die Piratenminicon war einfach zu genial um gleich wieder zu gehen und hat mich voll und ganz überzeugt!

Jeder der ins Vereinsheim kommen wollte, um an der Piratenminicon teilzunehmen, musste zuerst eine Piratenprüfung bestehen. Piratenausbilder Flo hatte sich harte Prüfungen überlegt. Als erstes musste der Piratenanwärter ein ganzes Glas Rum mit einem Zug austrinken! Nachdem diese schwere Hürde genommen war musste der Piratenanwärter auch im „Gegen den Wind spucken“, dem Fluchen und dem „Zitronen essen ohne eine Mine zu verziehen“ überzeugen. Nur wahre Piraten erhielten die Augenklappe und durften an der Piratenminicon teilnehmen!

Im Hauptraum konnte man sein Glück bei Seeschlachten mit Playmobil-Schiffen versuchen. Das Ziel war es dabei möglichst viele Münzen zu sammeln und den Gegner zu versenken. Die verschiedenen Piratenschiffe hatten, je nach Größe, unterschiedliche Lebenspunkte und Fahrweiten. Jedes Schiff konnte einmal pro Runde einen Schuss abgeben, hier war das Geschick mit der Playmobilkonone gefragt. Aber wer der größte aller Piraten werden wollte, brauchte auch Glück. Den bei für jedem Zug wurde auch ein Ereignis ausgelöst, das von blinden Passagieren, über Tzunas bis hin zu angreifenden Seeungeheuern und dem Fliegenden Holländer reichte. Dieses einfache Spiel erwies sich als absoluter Dauerbrenner, und wurde fast ununterbrochen von bis zu 5 Spielern gespielt.

In der Ecke des Hauptraums konnte man es sich gemütlich machen, ein großer Schirm, viele Kissen und eine Schischa sorgten für das passende Ambiente.

Außerdem gab es eine große Leinwand auf der der ein oder andere Piratenfilm zu sehen war.

Natürlich konnte man seine Zeit auch mit Spielrunden verbringen. Es gab allerdings nur 2 Pirates Runden. Das lag jedoch nicht am mangelnden Angebot, es waren eigentlich noch mehr Runden vorbereitet gewesen, sondern daran das die Leute sich einfach lieber den restlichen Angeboten zugewandt hatten.

21 Teilnehmer besuchten die Piratenminicon, den Eintritt von 4 Euro konnte sich jeder leisten. Dadurch konnte sogar ein Gewinn von 60 Euro für den Verein erwirtschaftet werden.

Die Redaktion gratuliert zur gelungenen Piratenminicon!

- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)

Inhalt

VORSTAND / VEREIN

- schöner Leben im VH -6-
- Der Küchenwettbewerb -10-
- Neues von d. Ausschüssen -10-
- Neue/scheidende Mitgl. -13-

VERANSTALTUNGEN

- Piraten-Minicon -1-
- Interview-Paintball -2-

RUBRIK PEN&PAPER

- Im Fokus: IK Gewinnspiel -4-
- Cyper -8-

RUBRIK LARP

- Wie LARP von Klischees lebt -4-

RUBRIK TABLETOP

- Palaver Blood Bowl Liga -12-

SONSTIGES

- Kalender -3-
- Chius bunte Welt -5-
- Bittelbrunn Rezepte -7-
- Onkel Freddys Leserecke -14-



Interview - Paintball

Im folgenden ein kurzes Interview mit Marina Gottschalk, eine Vampire LARP-Maskerade Spielerin zum Thema Paintball interviewt. Außerhalb des Vampire LARP-Maskerade hat sie noch keine Vereinsveranstaltungen besucht, das Paintball hat sie aber total begeistert.

Harry (21:25):

Du warst doch beim Paintball spielen mit dabei, oder? Wie hat es dir den gefallen?

Marina (21:26):

Ich fand es genial! Es war einfach eine super sportliche Betätigung, mit Vereinsmitgliedern und einigem Anhang.

Harry (21:27):

War das deine erste Paintball Session?

Marina (21:27):

Ja, aber das war es eigentlich für fast alle.

Harry (21:28):

Was ist das für ein Gefühl mit der Farbpistole herumzurennen, zu versuchen andere abzuschießen, aber auch jeden Moment selbst getroffen werden zu können? Adrenalin pur?

Marina (21:31):

Auf alle Fälle. Einer der Spieler muss anfangs einen Knopf drücken, dann beginnt der Countdown. leise, sodass man im Kopf mitzählen musste um vom Startsignal nicht überrascht zu werden. Dann ging es auch schon los, die ersten Farbkugeln flogen und man musste sofort zu der Besprochenen Deckung rennen, damit wenigstens ein bisschen „Taktik“ mit dabei ist. Vor allem am Anfang schießt einem das Adrenalin nur so in den Körper, aber ebenso waren alle Hochkonzentriert. Vor dem ersten Abschuss, muss ich gestehen hatte ich etwas Angst, die war jedoch schnell überwunden als der erste Treffer direkt ein Kopftreffer wurde, da dachte ich dann, dass es nicht mehr schlimmer werden kann.

Harry (21:32):

Hast du auch andere getroffen? Und wie oft wurdest du getroffen?

Marina (21:33):

Ja einige Male, aber dazu hatte jeder auch genug Chancen. Wie oft ich getroffen wurde, weiß ich nicht, da ein Spiel gerade mal durchschnittlich 2 Minuten ging, würde ich schätzen. Also wurde jeder, relativ oft getroffen.

Vor allem, wenn man getroffen wurde und das Spielfeld verlassen musste, da wurde man meist auch noch von einigen Querschlägern erwischt

Harry (21:38):

2 Minuten pro Spiel klingen ziemlich kurz. War das ganze ein einfaches rumgeballere oder gab es auch Strategie, Taktik und Miteinbeziehung des Geländes? Ich kann mir gut vorstellen wie cool es sich ist hinter einer Mauer zu verschanzen...

Marina (21:40):

Cool auf alle Fälle, Herzklopfen pur aber ebenso. die „Hindernisse“ waren ja mit Luft gefüllt, also hat man jede einzelne Farbkugel die daran zerplatzt ist gehört und gespürt. Strategie und Taktik waren schwer einzubringen, da sich die Teammitglieder stetig gewechselt haben. Wenn allerdings Kati, Fabi, Flip, Mo und ich in einem Team waren, hatten wir eine kleine Taktik mit der wir auch immer gewonnen haben.

Die „mauern“ muss man auf jeden Fall einbeziehen, das Spiel an sich ist sehr schnell. da ist nichts mit groß überlegen. Wenn man sich nicht sofort verschanzt ist man schneller draußen als man sich versieht

Harry (21:43):

Das klingt doch ganz lustig. Ich hab ein paar große blaue Flecken gesehen. Hast du auch welche abbekommen?

Marina (21:43):

ja ich glaub es waren 4, aber die waren eigentlich eher harmlos. 2 an den Armen und 2 am Schenkel. ich hatte mir eigentlich mehr erhofft ;-)

Harry (21:45):

Dein Freund war doch auch dabei. Hatte der keine Angst bei all den merkwürdigen Rollenspielern um sich herum? Wie hat es dem so gefallen?

Marina (21:46):

Naja mein sonst so Vorurteilbehafteter Freund ;-)) hat es sehr gut gefallen. Das Spiel hat ihn auch näher an die Vereinsmitglieder geführt und im Endeffekt war es für ihn dann gar nicht so schlimm. Mein Freund hat auf jeden Fall vor wieder Paintball spielen zu gehen, genau wie ich. Also hat es ihm wohl genauso gut gefallen wie mir und den anderen

Harry (21:48):

Also wärst du und dein Freund auch mit dabei wenn der Verein mal wieder zum Paintball spielen fahren würde?

Marina (21:48):

Auf jeden Fall. Bei diesem Spiel überragt eindeutig der Spaß den Schmerz

**Juli**

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
27			01.07.	02.07.	03.07.	04.07.	05.07..
				Regulär	Vampire Requiem	Spiele- samstag	
28	06.07.	07.07.	08.07.	09.07.	10.07.	11.07.	12.07.
				Regulär		Vampire Maskerade	
29	13.07.	14.07.	15.07.	16.07.	17.07.	18.07.	19.07.
				Regulär		Schützen	
30	20.07.	21.07.	22.07.	23.07.	24.07.	25.07.	26.07.
	Schützen						
				Regulär		Maskerade OT-Treffen	
31	27.07.	28.07.	29.07.	30.07.	31.07..		
				Regulär	Vampire Requiem		

August

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
31	.					01.08.	02.08.
						Spiele- samstag	
32	03.08.	04.08.	05.08.	06.08.	07.08.	08.08.	09.08.
				Regulär		Vampire Maskerade	
33	10.08.	11.08.	12.08.	13.08.	14.08.	15.08.	16.08.
				Regulär			
34	17.08.	18.08..	19.08.	20.08.	21.08.	22.08.	23.08.
				Regulär	Palaver Zeltcon		
35	24.08.	25.06.	26.06.	27.06.	28.06.	29.06.	30.06.
				Regulär	Vampire Requiem		
36	31.08.						

Putzdienste

- 06.07. - 12.07.: Sven Heidmann und Magnus Nastoll
 20.07. - 26.07.: Fabricio Jansch und Ann-Julie Schraivogel
 03.08. - 09.08.: Stefan Mackeben und Florian Hopfner
 17.08. - 23.08.: Andreas Goretzko und Michael Haug

Wie das LARP von Klischees lebt

Eine LARP-CON! Bunte Kostüme, lachende Leute, der Duft nach frischem Gras und bratendem Fleisch! Ich schlendere umher und spreche eine gestalt in Lederrüstung, Talisman um den Hals und bewaffnet mit einem Schwert an. „Edler Kämpfer, seid begrüßt!“ Woraufhin dieser mich anschaut, blinzelt und meint „Danke sehr, aber eigentlich bin ich ein Magier, wisst ihr?“ Und fort ist er, mich verwirrt zurücklassend....

Dies war meine erste Begegnung mit einem non-Klischee-Magier. Nach einigen weiteren Begegnungen solcher Art merke ich, dass dieses nicht nur auf diese Figur beschränkt ist. Ich traf bisher Magier in Rüstung, Krieger ohne diese, übergewichtige Elfen und friedliebende Orks.

Nun frage ich mich (und SIE verehrter Leser und verehrte Leserin), kann denn das sein? Muss man wirklich bei jeder Darstellung zuerst nachfragen, was derjenige denn darstellen will? Ich finde das nicht! Klischee muss sein! Klischees machen die Larpwelt bunt und farbig!

Nonkonformismus ist ja schön und gut wenn man sich von der „Masse“ abheben will. Aber wenn man nur noch „Individualisten“ hat gibt es gar keine „Masse“ mehr von denen man sich abheben kann.



Für mich haben Zauberer spitze Hüte, Bärte und einen Zauberstab. Zumindest eine Robe sollte drin sein, mit allerhand Sigillen darauf. Ein Krieger trägt derbe, wetterfeste Kleidung, Handwaffe und Schild und geht im Kampfesfall gerüstet.. Elfen sind weise, zart und immer weltfremd, während Zwerge klein, kräftig, bärtig und leicht grummelig aber stolz sind. Klischees sind gut und richtig, denn sie packen den anderen Spieler an der Gugel und rufen „Siehst du, das ist ein XXX“

Machen wir uns mal Gedanken darüber, denn auch das gehört zum Liverollenspiel!

Fragen, Anmerkungen und Proteste bitte per mail an PALAVER-NEWS@WEB.DE

- FRANCIS (MORITZ MEYER)

Im Fokus: Iron Kingdoms - Gewinnspiel

In der letzten Ausgabe des Palaver Newsletters haben wir Euch die „Iron Kingdoms“ vorgestellt. Der Ulisses Spiele Verlag, der die Iron Kingdoms in Deutschland betreut, hat uns netterweise einen Kampagnenband zur Verfügung gestellt. Und diesen könnt Ihr jetzt gewinnen. Allerdings gibt es den nicht einfach so, nein, dazu müsst ihr folgende Frage richtig beantworten:

Wer waren die dunklen Besatzer, die vor den Iron Kingdoms über die Menschen in West-Immoren herrschten?

Die Antwort auf dieses Rätsel findet ihr in der zweiten Ausgabe des Newsletters.

SCHICKT EURE ANTWORT EINFACH BIS SPÄTESTENS 20. AUGUST
AN : PALAVER-NEWS@WEB.DE

- MAGNUS NASTOLL



Chius bunte Welt: Alice in Wonderland



- CHIU (ANN-JULIE SCHRAIVOGEL)

Schöner leben... ..im Vereinsheim

Das Vereinsheim ist toll, nicht war? Aber stören wir uns nicht alle ab und zu an den kleinen Schönheitsfehlern wie Kippen die vor der Türe rum liegen, Brösel auf den Tischen, Kaffeeflecken auf dem Fußboden oder eingebrannte Pizzareste im Backofen? Doch woher kommt der ganze Schmutz? Nach längerem, selbst nach energischem Nachfragen erhält man keine Antwort darauf. Um dieses Problem zu lösen bedarf es dann wohl einer genaueren Analyse. Einfache Appelle wie „Haltet unser Vereinsheim sauber“ oder auch saloppere Formulierungen wie „Scheiße, wenn ihr einen Kaffee trinkt spült eure Tassen auch ab!“ scheinen nicht viel zu einer Verbesserung der Lage beizutragen. Also dann schauen wir uns den Schmutz mal genauer an. Schmutz ist eine durch Fremdkörper oder Flüssigkeiten verursachte Verunreinigung. Schmutz kann unser ästhetisches Empfinden stören was zur Folge haben kann das wir uns unwohl fühlen, außerdem kann es die Nutzbarkeit eines Objektes herabsetzen oder bei übermäßiger Verschmutzung ein Objekt (wenn auch nur zeitlich beschränkt) unbrauchbar machen. Deshalb ist klar, dass Schmutz in regelmäßigen Abständen entfernt werden muss. Viele wissen das und putzen auch gewissenhaft, trotzdem ist es dauernd schmutzig. Doch woher kommt der ganze Schmutz? Das Problem ist das wir erstens sehr sehr häufig gar nicht bemerken dass wir Schmutz produzieren und uns deshalb für seine Beseitigung nicht verantwortlich fühlen. Schmutz kann aber auch ohne direkte Einwirkung dritter entstehen. Würde man das Vereinsheim ein Jahr schließen wäre es trotzdem schmutziger als jetzt. Auch das hat zur Folge dass sich niemand für die Beseitigung derartigen Schmutzes verantwortlich fühlt. Ein weiteres Problem ist, dass die Erzeugung von Schmutz meist weit weniger anstrengend ist als dessen Beseitigung. Das Gehirn kann einem deshalb ein Schnippchen schlagen in dem es die Putzarbeit höher bewertet als die Schmutzerzeugung und uns deshalb vorgaukelt dass wir ja unseren Schmutz beseitigt hätten obwohl wir das nur teilweise gemacht haben. Eines wird jetzt klar:

Wir müssen mehr Schmutz beseitigen als wir nach unserer Wahrnehmung verursacht haben..

Der dritte wichtige Punkt ist der, dass wir oft zu faul sind Schmutz gleich zu beseitigen und uns vornehmen das zu einem späteren Zeitpunkt zu erledigen. Oft vergessen wir es dann aber oder handeln den Putzvorgang so schnell ab, dass kaum von einem zufrieden stellenden Ergebnis die Rede sein kann. So viel zur Theorie, nun folgen einige wichtige Beispiele die sich jedes Vereinsmitglied zu Herzen nehmen sollte, das sich im Vereinsheim wohl fühlen will:

1.Etwas mehr sauber machen als man selber dreckig gemacht hat.

Eigentlich der wichtigste Punkt. Wie oben geschildert entgeht uns meist sehr viel unseres eigenen Drecks. Des weiteren muss man bedenken das insgesamt so viel Dreck beseitigt werden muss wie anfällt, damit das Vereinsheim sauber bleibt. Klar ist es unfair Dreck der anderen Mitglieder zu entfernen aber wenn ihr es nicht macht wer dann? Niemand? Oder die armen Schweine die für jeden dritten nicht angetretenen Putzdienst einspringen, das wäre doch nun mehr als unfair. Oder der Ausschuss Haus?

2.Aufmerksam sein.

Lauft mit offenen Augen durchs Vereinsheim, vor allem nach euren eigenen Veranstaltungen. Ihr hab eine Pizza gemacht? Dann solltet ihr euch lieber mal noch den Ofen anschauen bevor ihr geht. Oder waren einige eurer Spieler beim zwischendurch beim Rauchen, ein kurzer Blick nach draußen kann nicht schaden.





3. Sich einen Ruck geben.

Ihr fegt unter eurem Spielrudentisch und seht das sich in der Ecke der Staub türmt? Es wäre wirklich kein großer Aufwand diese Ansammlung von Schmutz beim Putzen noch mitzunehmen. Es bedarf nicht viel, wenn man seine Tasse gespült hat diese noch kurz abzutrocknen und einzuräumen oder das gammelige Brötchen auf das man im Kühlschrank gestoßen ist als man nach Senf gesucht hat schnell zu entsorgen.

4. Andere auf die Problematik aufmerksam machen.

Ein manchmal sehr schwieriger Punkt, bringt aber viel und ist recht risikoarm wenn man höflich bleibt und den Hinweis nicht als Vorwurf sondern eben als Hinweis formuliert der suggeriert: „Hey, du hast da was ganz zufällig übersehen.“. Sagt euren Vereinsfreunden dass das Papier was sie gerade in den gelben Sack geschmissen haben eigentlich in die blaue Tonne gehört. Oder weist sie darauf hin, dass sie mit der Kippe gerade den orangenen Eimer nicht ganz getroffen haben und dass ihnen das wohl entgangen sein muss. Fragt die Runde vom Nachbartisch ob sie den Besen den ihr rein zufällig in der Hand haltet noch für die ordnungsgemäße Reinigung ihres Platzes brauchen, oder schnappt euch ein paar Leute und teilt ihnen mit dass da unten in der Küche unbedingt noch schnell ab gespült werden müsse bevor man das Vereinsheim abschließt.

Haltet euch an diese einfach zu befolgenden Grundsätze und euer nächster Putzdienst im Vereinsheim wird ein Kinderspiel. Außerdem: Wer selber nicht genug putzt darf sich auch nicht darüber beschweren wie es im Vereinsheim aussieht.

- JOHNNY (JOHANNES WEBER)

Bittelbrunn Rezepte von Orgachefin Petra:

Indische Linsensuppe

Die Mengen habe ich so verändert das 2 gute Esser satt werden

1 Dose Linsen mit Suppengrün
2 Stangen Lauch
100g Lioner
1/2 bis 1 Apfel (wie man mag)
1/2 Tel. Currypaste(ich nehme immer halb scharf halb mild)
2 El. Apfelessig
Salz Pfeffer

Den Lauch schneiden und leicht anbraten, die Linsen un die Lioner dazu geben.
Mit Currypaste würzen (vorsicht muß 5 min. mitkochen bis sie ihre wirkliche schärfe auspackt)
Noch mit Apfelessig Salz und Pfeffer abschmecken.
Als letztes den Apfel kleinschneiden, reischubsen und servieren.

Planters Punch

das lustige rote Zeug auf Bittelbrunn

3 cl weißer Rum
3 cl brauner Rum
1 cl Zuckersirup
2 cl Grenadienensirup
6 cl Ananassaft

Rest mit Eis und O-Saft auffüllen, mit Ananasschnitze garnieren und fertig.

- PETRA SCHIEFER



Charaktergeschichten!

In dieser Ausgabe des Newsletters gibt es die Geschichte von Cypher, einem Bewohner der Cyberpunk-Welt von Shadowrun.

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

Cypher

Wenn diese Zeilen gelesen werden, bedeutet das, dass ich, Cypher, tot bin. Ich schreibe sie, um Gewissheit zu haben, dass das Versteckspiel, das ich so satt habe, einmal ein Ende haben wird, und wenn es erst nach meinem Ableben ist. Seit fast zwei Jahren schreke ich nachts regelmäßig hoch, in der festen Überzeugung, hinter jeder Tür warte das Ende. Verlasse ich meine Wohnung, habe ich den Eindruck, verfolgt zu werden; ich springe in abfahrende Bahnen und wechsle abrupt die Richtung, wenn ein vorbeifahrender Bus die Sicht auf mich versperrt, nur um eventuelle Verfolger abzuschütteln. Wie es dazu kam? Ja, wie konnte es dazu kommen. Auch wenn mich seit Jahren niemand mehr so genannt hat, heiße ich eigentlich Kevin. Ich wurde in Hamburg geboren, in einem Ork-Ghetto, das fast genauso heruntergekommen war, wie die

Slums hier in den UCIS. Mein Vater war entweder betrunken oder nicht zu Hause. Sein Job hat uns vor dem Verhungern bewahrt, aber jeden Cent darüber hinaus hat er mit seinen Saufründern durchgebracht. Meine Mutter habe ich nur dann lächeln sehen, wenn sie irgendwo einen BTL-Chip herbekam, ansonsten saß sie apathisch vor dem Fernseher, oder schmiss Pillen ein, wenn sie Daddy ein paar Nuyen klauen konnte. Sie haben mich selten geschlagen und nie misshandelt, aber die meiste Zeit haben sie so getan, als sei ich nicht da. Also tat ich das gleiche, und trieb mich herum, wo ich wollte, Kinder aber nicht sein sollten. Ich fand Anschluss zu anderen, die alle aus verschiedenen Gründen nicht nach Hause wollten. Wir nahmen Schwächeren ab, was sie hatten, klauten Süßigkeiten, schlugen die Zeit tot.

Ich war nie Anführer; ich war immer zufrieden, wenn ich mitgenommen wurde. Ich wurde akzeptiert, weil ich mich vor keiner Prügelei drückte, mutig war, nie ohne die anderen türmte, wenn es brenzlich wurde, und ordentlich austeilen konnte.

Irgendwann stellte ich fest, dass nicht jeder so ein beschissenes Leben führte wie ich, und mit jeder Woche kotzte mich die Bruchbude von einem Elternhaus mehr an. Ich wollte mehr, als mit Drogen die Zeit bis zu einem frühen Tod erträglich machen, ich wollte raus aus meiner dreckigen Straße, oder wenigstens der König meiner dreckigen Straße werden.

Ich hielt mich für unbesiegbar, also ging ich schnurstracks zu Paul Kerlitz. Paul war der Besitzer der am wenigsten heruntergekommenen Kneipe im Viertel, und er war der höchste Mafiosi, den ich kannte. Ich sollte in den nächsten Monaten feststellen, dass er eigentlich ein kleines Licht war, gelegentlich Nachrichten weitergab, heiße Ware zwischenlagerte. Er hat mich ausgelacht und weggeschickt. Aber ich blieb und bestand auf meine Chance. Damit muss ich bei irgendjemand Eindruck gemacht haben, oder sie brauchten nur zufällig jemanden, den sie verheizen konnten. Jedenfalls erhielt ich zwei Tage später die Nachricht, wenn ich mir ein paar Nuyen verdienen wolle, solle ich zu Paul kommen. Ich ging sofort hin, und meine Mafiakarriere nahm ihren Lauf.

Zuerst machte ich nur einfache Botengänge, irgendwelche Beutel von A nach B bringen. Oft belieferte ich Dealer mit Nachschub, später sammelte ich Schutzgeld ein, wo keine Probleme zu erwarten waren. Nach einem halben Jahr hatte ich mir genug Vertrauen verdient, um mehr als ein Laufbursche zu sein. Ich lernte, mich zu verteidigen und trieb Schutzgeld da ein, wo es Schwierigkeiten gab, ich passte auf, dass die Kunden unseren Mädchen nicht dumm kamen.

Und ich lernte die Spielregeln: Die Mafia ist ein Unternehmen. Wer Schutzgeld bezahlt, wird gut behandelt, und er bekommt Hilfe, wenn er sie braucht. Kommt die Mafia in Verruf, verliert sie den Rückhalt der einfachen Leute und ihre Rückzugsmöglichkeiten, darum zeigt sie sich ab und an spendabel. Die Straßen müssen sicher sein, für die Leute unseres Viertels. Ist die Polizei geschmiert und die Lage ruhig, mischt sie sich auch nicht ein. Wer sich nicht an unsere Regeln hält, wird ausgeschaltet. Wer kein Schutzgeld zahlt, zahlt das nächste mal mit Sicherheit. Die restliche kriminelle Unterwelt sollte man nicht unnötig provozieren, sonst wird man zwischen den Fronten zerrieben. Aber jeder muss mitkriegen, was passiert, wenn er der Mafia in die Quere kommt. Ich lernte also Disziplin, ich lernte, nur dann zuzuschlagen, wenn es nötig war.



Ich arbeitete zuverlässig, war verschwiegen und konnte mich verteidigen. Also ließen sie mich immer öfter den Kurier spielen. Mich nervte das, ich war jung und ungeduldig, ich hatte das Gefühl, als Postbote zu versauern. Außerdem hatte ich es satt, mich von den Wichtigen herumschubsen zu lassen, die sich selbst nie die Finger schmutzig machten. Und irgendwann kam der Tag, an dem mein altes Leben enden sollte.

Wir hatten einen BTL-Deal eingefädelt mit einem Lieferanten, der erst seit kurzem im Geschäft mitmischte. Ich war der einzige, der ihn bereits persönlich getroffen hatte, also sollte ich bei dem Treffen dabei sein. Aber bei der Übergabe lief irgendetwas schief. Ich weiß nicht mal mehr warum, jedenfalls schoss plötzlich jeder auf den nächsten. Ich hechtete in Deckung, zog meine Waffe, und sah ihn plötzlich direkt vor mir: Den Geldkoffer, eine Million Nuyen. Er war von einer Kugel getroffen worden und lag direkt vor meinen Füßen. Ich griff zu und rannte, ohne mich umzusehen. Ich habe keine Ahnung, wer diesen Tag überlebt hat. Es war mir auch egal, auf jeden Fall wussten sie, wer ihr Geld hatte, ich musste so schnell und so weit wie möglich verschwinden.

Ich wollte nicht fliegen, ich hielt das für zu gefährlich. Also fuhr ich zum Hafen und heuerte als einfacher Matrose auf dem Frachtschiff an, das als erstes auslaufen würde. Das Ziel war Seattle. Ich nannte einen falschen Namen, und der Besitzer stellte nicht viele Fragen. Ich redete mit keinem, und versuchte ansonsten, nicht aufzufallen. Es ging alles glatt, bis ich in der Ladung einen blinden Passagier entdeckte. Scherereien waren das letzte, was ich gebrauchen konnte, ich wollte vor allem nicht auffallen. Außerdem tat er mir irgendwie Leid, er konnte in einer ähnlichen Situation stecken wie ich. Also machte ich beide Augen zu, und stellte ihm ab und zu etwas zu essen hin. Wie er von Bord gekommen ist, weiß ich nicht, auf jeden Fall sprach er mich im Hafen von Seattle an und stellte sich vor. Er hieß Mark, und war Techniker bei einem größeren Waffenhändler gewesen. Er hatte mit der Zeit immer mehr Kanonen aus der Firma geschleust und auf dem Schwarzmarkt verhökert, bis man irgendwann dahinter kam.

Ich nahm mir eine Wohnung im Seattler Orkghetto und deponierte das Geld dort, ich wollte erst mal nachdenken, wie es weitergehen sollte. Kurz darauf wurde ich von einer Gruppe Halbstarker übel zusammengeschlagen, sie hatten mich überrascht. Ich wäre wohl in der Gosse verreckt, wenn Andrew mich nicht gefunden hätte. Ich weiß nicht, was ihn dazu gebracht hat, mich aufzulesen, ich sah sicher nicht so aus, als sei bei mir viel zu holen. Jedenfalls wachte ich in einer Schattenklinik auf. Andrew flickte mich wieder zusammen, und ich hatte Zeit nachzudenken. Ich musste mich versteckt halten, eine andere Identität annehmen, mein Äußeres verändern, mich verteidigen können und trotzdem von irgendetwas leben. Ich sah nur einen Weg: Ich musste ein Shadowrunner werden. Also steckte ich das Geld in Cyberware, und legte mir einige neue Identitäten zu. Meistens nannte ich mich Cypher, und bis heute habe ich niemandem erzählt, warum ich wirklich aus Deutschland abgehauen bin. Meistens erzähle ich, ich sei in den ADL schon Shadowrunner gewesen, und es sei mir dort einfach zu langweilig geworden. Dass das nicht stimmen kann, wissen nur Andrew und Mark. Und die stellen keine Fragen über meine Vergangenheit, wenn ich keine Fragen über ihre stelle.

Seit diesem Tag lebe ich von dem, was mir meine Runs einbringen; wenn man das Leben nennen kann. Über meine Zukunft weiß ich eigentlich nur eins: Sollten sie mich irgendwann finden, werden sie mich nicht lebendig kriegen.

- HOFI (FELIX HOFMEISTER)

Zeltcon (21.08 bis 23.08 - Zeltplatz Winterreute)

wir brauchen deine Hilfe:

- ... bereite Spielrunden vor!
- ... tragt euch für Grill- oder Thekendienstsichten ein!
- ... helft beim Vampire als NSCs aus!
- ... ladet Leute zur Zeltcon ein! Jeder Besucher zählt!
- ... helft mit beim Auf- und Abbau!
- ... organisiert Workshops!

... seid dabei wenn es auch dieses Jahr wieder heist: Palaver Zeltcon!

- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)



Der Küchenwettbewerb

Liebe Mitglieder,

nach langem ringen, nächtelangen Diskussionen und einer unangemessen hohen Bestechungssumme steht jetzt ein Gewinner des Pimp-my-Kitchen Ausschreibens fest. Bevor ich jedoch den Namen nennen möchte ich denen danken die sich mit ihren Einsendungen um eine Umgestaltung der Küche bemüht haben.

Jetzt aber zu den Vorschlägen:

Der erste war eine Unterwasserwelt, mit Fischen, Planzen und was so noch alles dazugehört wenn man aus nem U-Boot geworfen wurde. Nummer zwei war eine "Unterschichtenwohnung" wie man sie ja aus diversen Sendungen der privaten Fernsehanstalten kennt. Blick aus dem Fenster auf die rauchenden Schornsteine eines Industriegebietes, graue Vorhänge, welke Blumen, alles wo sich halt freut wiederin seinem behaglichen Heim zu sein. Das fand ich ziemlich cool, aber ich glaub das trifft nicht ganz den Geschmack der Massen. Gutm, ich könnte auch meine Macht als Juror ausnutzen, aber ich bin ja mal nicht so. Auch dabei war die Typische Fantasietauerne, mit viel Holz, Schilden und Waffen an der Wand, einem urigen dicken Holztisch und ein paar Fellen. Hätte ich mir auch gut vorstellen können, aber es mussten ja noch zwei andere Vorschläge berücksichtigt werden. Zum Einen eine rote Schleife, die schierem Purismus ausstrahlt, zum Anderen eine Art Nautilus. Da mir 20000 Meilen unter dem Meer schon immer gefallen und das Bestechungsgeld schon ordentlich war haben wir uns entschieden diesen Beitrag zum Gewinner zu küren. In diesem Sinne, herzlichen Glückwunsch und danke für deinen Betrag und Beitrag, Kapitän Johnny. Der Gewinn, das Opus Anime Regelwerk, wird dir nach Abwicklung der Formalitäten zugesandt.

- FLIP (PHILIPP HERMANN)

Neues von den Ausschüssen

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

Ausschuss Organisation (Petra Schiefer):

Den Anfang machte ein kurzer Bericht zur Piraten-Minicon. Der Bedarf an Spielrunden war zwar kleiner als erwartet, aber warscheinlich waren die anderen Angebote (Piratentabeltop, Filme, Divan, Spiele) einfach zu verlockend. Dank den 21 Teilnehmern konnte sogar ein Gewinn von 60€ erwirtschaftet werden. Die Piratenminicon war also ein voller Erfolg! Mehr dazu findet ihr in dem Artikel über die Piraten-Minicon.

Die Vorbereitungen für die Zeltcon, die vom 21.08 bis zum 23.08 stattfinden wird, laufen auf Hochtouren. Das Orgateam wird dieses Mal deutlich kleiner sein als das Orgateam des vergangenen Jahres. Danach begeisterte Petra die restlichen Ausschüsse mit ihren Hüttenvorbereitungen, sie hatte nämlich gleich die beiden nächsten Hütten vorzustellen. Für die Herbsthütte, diese wird von 12.11 bis zum 15.11 stattfinden, hat Petra den Hühnerhoff ausgewählt. Diese Hütte hat keine Mindestbelegung, sondern einen Pauschalpreis. Die Frühjahrshütte wird vom 22.04 bis zum 25.04 auf „Kech`sches Gut“ stattfinden. (Mehr Informationen unter <http://www.gruppenhaus.de/Kechsches-Gut>). Der Kech`sches Gut liegt mitten im (Schwarz-)Wald, die Herbergseltern sind Rollenspielerfahren, es gibt keine Mindestbelegung und auch keinen Pauschalpreis! Diese Hütte ist also wirklich die ideale Hütte für unseren Verein.

Im laufe dieses Jahres wird noch eine Bloodbowl-Minicon stattfinden, ein Termin steht leider noch nicht fest.



Ausschuss LARP (Daniel Weber):

Die Spielerzahlen vom Vampire Maskerade steigen stetig an! Die 30-Spielermarke ist bereits seit längerem überschritten und zahlreiche Interessenten warten schon auf den Einstieg. Nun wird das Vereinsheim alleine zu klein für das Vampire Maskerade. Die Überlegungen gehen hin zu einer zweiten Lokation, die auch ein weiteres Wachstum dieses Bereiches erlaubt. Wie genau die zweite Lokation aussehen soll ist noch ungewiss, aber die Suche nach einem geeigneten Ort hat begonnen.

Da der Vampirebereich, auch dank Vampire Requiem, inzwischen sehr stabil ist soll im späten Sommer des Jahres ein Unknown-Armies Live stattfinden! Das ganze ist ein erstes Experiment in Richtung „Vampirfreies“ Liverollenspiel. Ein genauer Termin steht auch hier leider noch nicht fest.

Ausschuss Haus (Philipp Hermann):

Das Müllproblem hat Flip ziemlich schockiert. Anscheinend sind die Leute einfach zu dumm, oder zu faul, ihren Müll in den richtigen Behälter zu werfen! Ein Müllwagen, dieses Konzept hat auf der letzten Hütte sehr gut funktioniert, soll angeschafft werden. So sollte jedem wirklich klar werden welcher Müll in welchen Beutel gehört.

Damit die Putzdienste genau wissen was sie zu tun haben soll eine genaue Putzcheckliste erstellt werden.

Um nicht nur die Sauberkeit, sondern auch die Ordnung im Vereinsheim sicherzustellen, sollen für verschiedene Bereiche freiwillige Paten gesucht, z.B. kümmert sich Flocki selbstständig um die Schränke im großen Raum.

Ein weiteres großes Problem ist anscheinend der Lärm. Die Anwohner haben sich bei der Piratenmicon über Lärm vom Vereinsheim beschwert, sie wollen sogar eine Mietminderung beantragen. Um den Lärm der vom Vereinsheim ausgeht zu senken soll das draußen rauchen eingeschränkt werden. So sollen in Zukunft immer nur noch maximal 2 Personen zusammen zum rauchen raus gehen dürfen. Der Garten soll auch aktiv zum rauchen benutzt werden, damit maximal 4 Personen gleichzeitig rauchen können. Um diese Regel einfach überwachbar zu machen, sollen bei jeder Türe zwei Gegenstände deponiert werden z.B. 2 Magnete die an jeweils einer kleinen Metalltafel an den Türen hängen, ohne Magnet darf man nicht zum rauchen rausgehen. Natürlich sollte auch niemand der nicht raucht ohne Magnet in unmittelbarer Nähe des Vereinsheims stehen, sondern sollte sich, wenn er draußen Gespräche führen will, auf einen Spaziergang begeben.

Ausschuss Öffentlichkeitsarbeit (Peter Kühn):

Für die Zeltcon wurden Flyer entworfen, diese werden nun in den nächsten Tagen gedruckt und ausgelegt werden. Weitere Projekte sind 2009 nicht mehr geplant.

Sonstiges:

Am 6 Juli sollen die Vereinsbeiträge eingezogen werden. Das bedeutet dass, bei jedem der mit Flocki unserem Schatzmeister keine andere Zahlung z.B. Dauerauftrag vereinbart hat, am 6 Juli 42 Euro für Ermäßigte Zahler und 84 Euro für Vollzahler abgebucht werden.

- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)

PBBL - Die Palaver Blood Bowl Liga

Im Mai 2009 startete die erste Blood Bowl Liga in unserem Verein. Nachdem es im letzten Newsletter schon ein paar allgemeine Informationen zu Bloodbowl gab, lernt ihr hier die Liga kennen.

Der erste Spieltag ist vorbei und die 10 Mannschaften haben ihr erstes Blut geleckt. Aber wer ist eigentlich angetreten?



Orks dürfen natürlich in keiner Blood Bowl Liga fehlen und so haben sich auch bei der PBBL zwei Ork-Teams ins Rennen geworfen: Die Mudd Jugglers von Joe und Peters Kophauas Jungenz. Die Spielverderber mit den spitzen Ohren sind sogar dreimal vertreten, einmal die Waldelfen Kurnous Wraith's unter ihrem Trainer Freddy, das Dunkelfelfen-Team Dragon Hunters von Anne2 und der neueste Zugang der Liga, das Hochelfen-Team Gogol Passers von Kragge. Die momentanen Spitzenplätze in der Ligatablelle halten die Chaos Chargers von Flo (richtig, eine Chaos-Mannschaft) und die untote Legion von Flocki*. Gerüchteweise gab es schon den ersten Doping-Skandal in der Liga, jedenfalls konnten die RedBull Rangers von Mike (eine Menschenmannschaft) beobachtet werden, wie sie sich vor jedem Spiel mit einem widerlichen Getränk stärken. Gewohnt solide kommt die Zwergenmannschaft von Mirko namens Blue Mountains Thunder daher. Sehr exotisch dagegen ist die Amazonenmannschaft Black Sea Riders von Steph.

Der erste Spieltag war ein spannender Auftakt für die Liga. Bis auf das Spiel Kophauas Jungenz gegen die Dragon Hunters, das in einem vernichtenden 3:0 Sieg für die Orks endete, waren die Spiele alle sehr spannend. Das erste Spiel der Liga bot dagegen einen würdigen Auftakt der Liga. Höhepunkt der 0:0 Partie der Blue Mountains Thunder Zwerge gegen die Chaos

Chargers war wohl, als der Langbart Bombur von einem Beastman zu Fansnack verarbeitet wurde. Doch er sollte nicht der einzige Tote bleiben, schon im Spiel Mudd Jugglers gegen die Black Sea Riders (das 2:1 für die Orks ausging) mussten zwei Amazonen ihr Leben lassen. Und auch im Unentschieden der RedBull Rangers gegen die Legion (1:1) musste die Nr 5 der Rangers ihr Leben lassen (und darf nun als Zombie die Legion verstärken). Das letzte Spiel des ersten Spieltages konnten die Gogol Passers mit einem 3:2 gegen Kurnous Wraith's für sich entscheiden. Gerüchteweise mussten auch hier zwei Hochelfen ihr Leben lassen.

Während andere Mannschaften noch ihre Wunden lecken, haben sich einige Teams schon in den zweiten Spieltag gestürzt. So konnte Legion die Verluste der Amazonen für sich ausnutzen und in einen 1:0 Sieg verwandeln, obwohl die Amazonen dank einer Abmachung mit dem Stadionsbetreiber durch den Starspieler Helmut Wulf und seiner geliebten Kettensäge unterstützt wurden. Die RedBull Rangers mussten dagegen eine 1:2 Niederlage gegen die Chaos Chargers einstecken.

Aktuelle Ergebnisse und Entwicklungen in der PBBL findet ihr auf unserer Homepage in der Rubrik Bloodbowl und im Forum unter Rollenspiel>Strategische Brettspiele und Tabetops>Blood Bowl Liga.

* Wobei beide Mannschaften schon das Spiel des zweiten Spieltages hinter sich gebracht haben.

- FLOCKI (FLORIAN HOPFNER)



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 dem Rest des Vereines vorzustellen; die Alten, um sie zu verabschieden und nochmal Revue passieren zu lassen, wie sie den Verein mitgestaltet haben.

Neue Gesichter



Elmar Gleinser

Seit neuestem hat Mo ihren großen Bruder Elmar mit in den Verein gebracht also nehmt Euch in acht was ihr sagt!

Als weiblicher Palladin hat er mit seinem Streitroß schon seine Kampfkraft bewiesen. Und auch als schwerhöriger Bodygard in New York hat er schon alte Damen erschreckt. Wird er als nächstes als Gabrielit die Welt gegen die böse Traumsaat verteidigen?

Es wird spannend weitergehen und auch Elmar freut sich schon die unterschiedlichen Spielsysteme mit Elementen aus Fantasy, Science Fiction und Religion kennenzulernen!



Johannes Weber

Nein, Johnny hat sich nicht einen zweiten Account bei Palaver gemacht. Stattdessen unterstützt Joze die Tabletop-Spieler mit seinen 1500 Orks. Wenn die grüne Flut kommt, gibt es nichts im 40K-Universum, was sie aufhalten kann.



Thorsten Maier

Leidenschaftlicher 40K-Spieler (Miniaturen mit Spielwert von knapp 20.000 Punkten), Battletecher, DSA-Kenner, außerdem Brettspiele wie Arkham Horror und Space Quest (hach, Space Quest, das waren noch Zeiten)...

Ein Spieler mit Leib und Seele - ,nuff said.



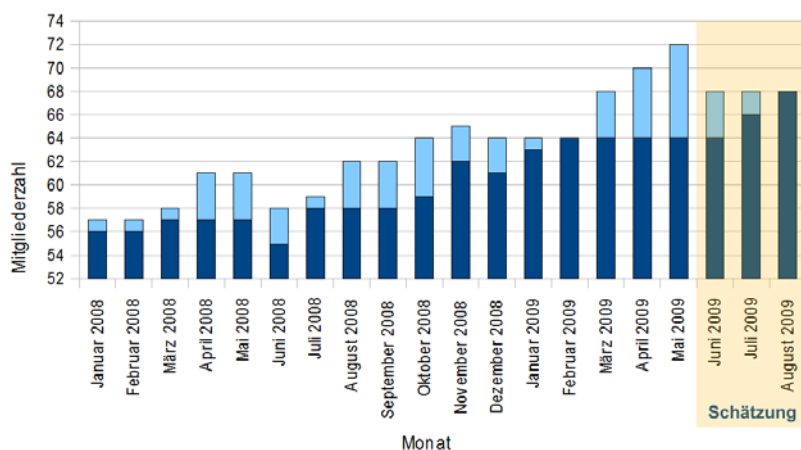
Tom Anders

Als Redneck unter den Vampiren hat sich Tommy auf Bittelbrunn gleich mal mitten ins Vergnügen gestürzt. Während sein Charakter Simon Gearn (siehe Bild) bei den LARPern schon recht bekannt ist, warten die Pen&Paper-Spieler noch auf sein Debut als DSA- oder D&D-Spieler (oder Spielleiter?).

Mitgliederzahlen

Januar 2008 bis August 2009

■ Mitglieder ■ Mitglieder auf Probezeit



Scheidende Freunde



Dennis Dietrich - ein Nachruf

Der Verein hat eine große Portion Sex-Appeal verloren, denn er ist weg: der Porno-Star! Nachdem ihn Beruf und Familie -- mittlerweile auch mit Rollenspielnachwuchs -- ins ferne Wackernheim gezogen haben, hat man nun lange nichts mehr von ihm gehört, bis die traurige Nachricht eintrudelte, daß er nun doch noch austritt.

So verläßt uns eines der „dienstältesten“ Mitglieder, jemand, der uns mit seiner fröhlichen Art und seinem intensiven Spiel viel Freude bereitet hat und sich mit seinem Engagement um den Verein verdient gemacht hat. Und auch wenn er uns nun verläßt, so hinterläßt er uns eine ganze Reihe an Mitgliedern, die er zum Rollenspiel und zum Verein gebracht hat.

Alles Gute auf deinem weiteren Weg, Dennis, wir werden dich vermissen.

Und solltest du mal wieder in Biberach sein, dann fühle dich stets willkommen.

- BJÖRN FISCHER

Die Leserecke von Onkel Freddy

Leider hat Onkel Freddy, euer aller Onkel, dieses mal keine Leserpost bekommen, so das ihr diese Ausgabe nicht in den Genuss der allseits beliebten Onkel Freddy`s Leserecke kommen werdet.

Ich hoffe sehr das Onkel Freddy, die mystische mysteriöse Gestalt zu der nur über den Vereinsnewsletter Kontakt hergestellt werden kann, bis zur nächsten Ausgabe mit Leserpost überflutet wird, so das wir alle wieder in den Genuss seiner Leserecke kommen können.

- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)

Die Redaktion (noch ohne dich?)

Klein Johnny (Daniel Weber)
Redaktionsleitung, Layout
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)
Layout, Mädchen für alles

In dieser Ausgabe mit dabei

Flocki (Florian Hopfner)
Rasender Reporter,
...für den Vorstand
Björn Fischer
im Gedenken an Dennis
Johnny (Johannes Weber)
Sauberkeit im Vereinsheim
Chiu (Ann-Julie Schraivogel)
freie Künstlerin
Hofi (Felix Hofmeister)
Geschichtenerzähler
Petra Schiefer
Chefköchin

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