



Newsletter Umgestaltung !?

Liebe Leser,

wir finden es sehr schade, dass die Resonanz auf den Newsletter nicht allzu groß zu sein scheint. So mussten wir beispielsweise die Preise der Gewinnspiele - aufgrund der Tatsache, dass niemand teilgenommen hat - an die Palaverbibliothek verschenken. Es ist für uns nicht nachvollziehbar, dass trotz wirklich toller Sachpreise wie Grundregelwerke niemand Interesse zu haben scheint. Auch Onkel Freddys Leserecke musste leider wiederholt ausfallen, weil sich niemand bei Onkel Freddy meldete.

Die von uns gestartete Umfrage im Forum verdeutlichte uns, dass einige Inhalte im Newsletter offenbar fehlplaziert sind.

Aus diesem Grunde haben wir uns dazu entschlossen den Newsletter umzugestalten. Wie diese Umgestaltung genau aussehen wird, werden wir bis zur nächsten Ausgabe mit dem Vereinsvorstand besprechen.

Sollte sich ausnahmsweise Mal jemand auf eine Anfrage unsererseits melden, so würden wir uns jetzt z.B. über die eine oder andere Umgestaltungsidee freuen.

- DAS REDAKTIONSTEAM

Deadlands LARP

Howdy Folks and Friends,

wir dürfen voller Stolz ankündigen, dass sich ein lang geplantes Liveprojekt diesen Sommer 2010 realisieren lässt. An der diesjährigen Zeltcon wird statt des traditionellen Vampire-Lives ein Deadlands Live angeboten werden.

Bei diesem Liveprojekt wird nicht nur nachts gespielt. Besucher sind erwünscht und jederzeit willkommen. Wenn Ihr an diesem Live mitwirken wollt könnt, ihr dem Team Deadlands beitreten. Dieses hat sein erstes Treffen am 17.01.2010. Ziel dieses offenen Arbeitskreises ist die Umsetzung von Deadlands-Live zu begleiten und zu gestalten. Dazu ist jeder jederzeit eingeladen am Treffen dabei zu sein und seine Ideen einzubringen.

Das Deadlands-Live soll ein offenes Gemeinschaftsprojekt werden an dem jeder mitwirken soll. An den Treffen sollen unter anderem Charakterkonzepte erstellt werden. Es sollen Kostüme zusammengestellt werden und Dekoration und Ambiente vorbereitet und gebastelt werden. Die Treffen werden am Anfang alle 2 Monate (Januar, März, Mai) stattfinden, später dann jeden Monat (Juni, Juli, August) bis zur Zeltcon. Genauere Informationen zu unseren Terminen erhaltet Ihr im Forum.

Wir träumen von einem spannenden Wochenende mit euch im Saloon und freuen uns wenn ihr dabei seid diesen Traum zu verwirklichen.



- KATHI (KATHARINA JANIK) UND
- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)

Kostüme

Die Faschingszeit bietet gute und günstige Gelegenheiten euch fürs Deadlands-Live einzudecken!

Nutzt diese Chance.

Inhalt

VORSTAND / VEREIN

Mitgliederentwicklung -15-
Getränkekasse -9-

VERANSTALTUNGEN

Deadlands LARP -1-
World of Darkness-Minicon -3-
Frühjahrshütte -7-

RUBRIK PEN&PAPER

Charaktergeschichte -10-
Freies Rollenspiel: Space Pirates -6-
Normis Rezession -8-

RUBRIK LARP

Vampire-Fotoroman -14-
Tremere in Biberach -6-

SONSTIGES

Newsletter Umgestaltung -1-
Erwartungswert explodierende Würfel -12-
Kalender -2-



Januar

Kalender-woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
53					01.01.	02.01.	03.01.
						Spiele-samstag	
1	04.01.	05.01.	06.01.	07.01.	08.01.	09.01.	10.01.
			TableTop	Vereinstref-fen		Vampire Live	
2	11.01.	12.01.	13.01.	14.01.	15.01.	16.01.	17.01.
			TableTop	Vereinstref-fen		Bloodbowl Minicon	
							Deadlands Live Be-sprechung
3	18.01.	19.01.	20.01.	21.01.	22.01.	23.01.	24.01.
			TableTop	Vereinstref-fen		Vampire Live	
4	25.01.	26.01.	27.01.	28.01.	29.01.	30.01.	31.01.
			TableTop	Vereinstref-fen	Warhammer 40k Apokalypse		

Februar

Kalender-woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
5	01.02.	02.02.	03.02.	04.02.	05.02.	06.02.	07.02.
			TableTop	Vereinstref-fen		Spiele-samstag	
6	08.02.	09.02.	10.02.	11.02.	12.02.	13.02.	14.02.
			TableTop	Vereinstref-fen		Vampire Live	
7	15.02.	16.02.	17.02.	18.02.	19.02.	20.02.	21.02.
			TableTop	Vereinstref-fen	World of Darkness Minicon		
8	22.02.	23.02.	24.02.	25.02.	26.02.	27.02.	28.02.
			TableTop	Vereinstref-fen		Vampire Live	

Bloodbowl-Minicon

leider ist bei uns kein Artikel zur Bloodbowl-Minicon eingegangen. Trotzdem möchten wir hier noch auf dieses Event hinweisen.

Am 16.01 - 17.01. ist Bloodbowl-Minicon. Jeder Teilnehmer kann den Bloodbowl-Pokal gewinnen! Mehr Informationen zu dieser Veranstaltung findet ihr im Forum!

Putzdienste

04.01. - 10.01.: Eike Möllmann und Christian Gärtner
 18.01. - 24.01.: Peter Merz
 01.02. - 07.02.: Johannes Weber und Anja Salzmann
 15.02. - 21.02.: Selina Emminger und Sebastian Pietzka



World of Darkness - Minicon (19. - 21.02.)

Am 19. Februar beginnt in unserem Vereinsheim die World of Darkness-Minicon. Der Eintritt beläuft sich auf 2 Euro. Verpflegung lässt sich zu günstigen Preisen auf der Minicon erwerben. Auch Nicht-Vereinsmitglieder sind herzlich zu dieser Veranstaltung eingeladen.

Neben der Tatsache, dass die Minicon viel Spiel und Spaß bieten wird, hoffen wir mit dieser Veranstaltung auch die Pen&Papierspieler und Vampire-Livespieler des Vereins ein weiteres Stück zusammen zu bringen. Wir hoffen, dass bei einigen jungen Vampirespielern das Interesse an Pen&Paper geweckt wird und vielleicht auch der ein oder andere Pen&Papierspieler dem Vampire-Live nicht mehr so abgeneigt gegenübersteht. Damit dieser Plan aufgeht wäre es natürlich wichtig, dass möglichst viele Vereinsmitglieder vorbeikommen. Natürlich sind auch unsere TableToper herzlich eingeladen.

Den Anfang macht am Freitag Abend eine Informationsveranstaltung zur World of Darkness. Danach ist die Minicon für Spielrunden von allen WoD-Settings eröffnet. Sowohl alte als auch neue WoD sind erwünscht.

Damit euer Interesse an der World of Darkness geweckt wird und ihr zumindest neugierig auf unsere Informationsveranstaltung werdet, hat Eike euch im folgenden ein paar stimmungsvolle Kurzbeschreibungen zu den WoD-Systemen geschrieben.

WoD 1 (die alte WoD)

Wraith: the Oblivion

Du hast das Leichentuch passiert. Du bist eine Todesalbe. Du kannst nicht in das Vergessen gehen, noch kannst du wieder von dir aus in die dir bekannte Welt zurück. Stattdessen musst du in den Shadowlands darben, ein grauer, kalter und trister Abklatsch dessen, was einst deine Welt war. Es passieren Dinge, die du nicht verstehst – vielleicht nie verstehen wirst – doch sie sind. Realer als es dir lieb ist, denn selbst wenn es hier unwirtlich ist, selbst wenn all das hier nicht aussieht, wie du es kennst: Es ist der Ort, an dem du gelebt, gearbeitet und geschlafen hast – er war schon immer so, das Einzige was sich verändert hat, das bist du!

Sei, was immer du bist – und sein willst; solltest du nicht sein wollen, dann werde dazu: löse dich von dem, was dich an die Hautlanden bindet. Löse dich von allem und tauche für immer ein in das Vergessen.

Mage: the Ascension

Zaubern? Es ist doch alles nur eine Frage dessen, wie realistisch – glaubhaft etwas ist. Wer glaubt heute bitte noch daran, dass jemand Feuerbälle schleudern kann? An Flammenwerfer glauben sie, diese tumben Thore! Doch an das was Magie einst ausmachte nicht mehr! Deswegen müssen wir die Wirklichkeit so verbiegen, dass man uns glaubt – denn sonst ist die Rache der Realität grausam.

Überall ist Krieg. Er ist heimlich. Er könnte kaum blutiger und grausamer sein. Es geht nicht um Geld, oder Rohstoffe – es geht darum, wer die Realität für sich beanspruchen darf – Macht! Grenzenlose Macht! Und darum kämpfen wir, weil sie es nicht verdient haben!

Korrespondenz, Entropie, Kräfte, Leben, Materie, Gedanken, Kern, Geist und Zeit, dies sind unsere Sphären – jeder Magus hat eine davon, schlummert eine davon auch in dir?

Mummy: the Resurrection

Alles ist noch etwas ungewohnt. Die Menschen, die Gegenstände, das Zeitalter, der Körper. Die Menschen glauben nicht mehr, nicht an dich, nicht an das was du verteidigst – wozu du gemacht wurdest. Alles was in manchen Köpfen noch haust, ist das Bild dessen was du einmal warst: ein Klumpen verwestes Fleisch, zerbrechliche Knochen und ein paar Meter Mullbinden, die dich zusammenhielten. Es stimmt nicht – zusammen hielt dich die Ma'at – dein Gleichgewicht, das kosmische Gleichgewicht.

Jemand hat dir gesagt was du tun musst, es scheint in dir zu sein – du weißt so vieles, das du nicht wissen kannst und alles Bekannte kommt dir so unendlich neu vor. Es ist verwirrend, doch beides stimmt – beides ist neu für dich! Denn du bist gestorben. Dein Körper war tot. Deine Seele bot sich einer Mumie als Wirt an – seitdem lebt ihr in Symbiose – doch du bist weder alt noch jung. Du bist ein neues Wesen. Stark, wendig, mit dem Wissen von Jahrtausenden ausgestattet und einem Auftrag ...



Vampire: the Maskerade

Knoblauch? Stinkt, aber nur wenigen macht er wirklich etwas. Weihwasser? Kreuze? Silber? Du bist kein Priester und ich bin kein Werwolf! Was passiert, wenn ich dich beisse? Ganz einfach, ich trinke dein Blut und befreie dadurch das Tier in mir – ach, was mit dir passiert? Du verlierst Blut – was? Nein, wieso sollte ich dich zu einem Vampir machen wollen, das hast du doch gar nicht verdient!

Viele von uns sehen sich als die Krone der Schöpfung an; sind alt, manche so alt wie die Geschichten der Bibel – so auch unser aller Urvater. Kain - sein Fluch war es und nun ist es der Fluch tausender Vampire, oder Kainiten wie wir uns nennen. Sie führen Krieg und jagen Menschen, fröhnen Kunst und Brutalität, oder versuchen menschlich zu bleiben – oder sie hissen die weiße Flagge – mit dem Fahnenmast in den Leib des Feindes gegraben! Doch sie alle haben zu kämpfen – haben Feinde, welche sie sich oft selbst aufgezwungen haben ...

Demon: the Fallen

Ein Grummeln. Die Erde bebt. Es ist kalt – jedenfalls für deine Verhältnisse. Du bist zurück; zurück auf Erden! Du hast verloren, doch es ist ewig her; kaum jemand erinnert sich. Nur die Schmach brennt noch in dir. Du wirst nie wieder verlieren! Du wirst nie wieder verbannt werden! Denn du wurdest wiedergeboren. Du wirst siegen; es ihnen beweisen. Denn sie thronen; sie herrschen - völlig willkürlich. Sie feiern – pure Dekadenz. Mache dir die Welt untertan. Entreisse dem Himmel sein Spielzeug. Zeig ihnen, dass das Weltliche den Menschen mehr bedeutet, als Gott es jemals könnte.

Entzünde ein Feuer, welches kein Regen löschen kann. Lösche den Regen, bevor er dich auslöscht!

Hunter: the Reckoning

Die Welt ist Böse, du weißt nicht warum; doch sie ist es – leider. Du kannst Dinge sehen, die kaum ein Anderer zu sehen scheint, doch sie sind real – leider. Alles ist real. Es ist kein Spiel. Die Welt muss bekehrt werden. Man muss es läutern; oder töten. Es wird sich wehren. Es wird dich angreifen. Es wird überrascht sein, wie stark ein Mensch sein kann – wie stark du sein kannst.

Sie nennen ihn Herold. Er wird dich auf deinem Feldzug lenken. Zwar weiß niemand wie er das macht. Du weißt auch nicht, warum er das tut – geschweige denn, wer er ist, du verfluchst deine Gabe – aber im Geheimen bist du froh darüber, denn sie ist es, die es dir möglich zu machen scheint, dass du gewinnst. Das Böse zurückschlägt! Und davon gibt es mehr als genug ...

Werewolf: the Apocalypse

Wir sind die Krieger Gaias! Wir sind die Send-Boten und Beschützer von Mutter Erde! Wir sind die, die dem Wurm und alle dem was ihm gleicht entgegentreten! Dies haben wir alle gemeinsam, egal wie sehr wir uns hassen, egal wie sehr wir anders sind – darin sind wir gleich!

Das Ende der Welt steht bevor, wenn ein vollkommener Metis geboren wird! Was ein Metis ist? Nun, es gibt drei Wege als Garou geboren zu werden – entweder du wachst bei Menschen auf, oder du warst zuvor ein Wolf – der dritte Weg? Du wurdest gezeugt! Dein Körper ist deformiert und du bist von Geburt an Crinos – wie? Das ist die Gestalt, in welcher du am meisten Angst vor mir hättest – hast ...

Orpheus

Das Leben hängt an einem seidenen Faden, das weiß ich besser als die meisten Menschen dieser Erde – denn mein Faden wäre schon einmal fast abgerissen. Doch irgendwie – irgendwie schien es mir Glück zu bringen, denn irgendwo kommt immer ein Lichtlein her: Orpheus Coop.! Mein damals neuer Arbeitgeber, er – und ja, mir ist bewusst, dass es verrückt klingt – er ist ein Dienstleistungsunternehmen. Gut das an sich ist nicht sonderlich verrückt, verrückt ist eher die Dienstleistung an sich – zumindest, wenn man es das erste Mal hört. Orpheus erforscht den Tod, schickt seine Arbeitnehmer auf Reisen, kommuniziert mit Geistern – ja richtig gehört; wir dringen in die Welt der Geister ein und erfahren vieles. Nichts, aber auch gar nichts kann einen darauf vorbereiten wie es ist tot zu sein – nicht einmal jemand, der schon tot ist! Der einzige Unterschied ist, dass du einen Körper hast – einen Körper in den du im Normalfall zurückkehren kannst ...



Changeling: the Dreaming:

Erinnerst du dich? Früher, als du noch klein warst? Alles hatte eine Seele. Während du schliefst, spielten Puppen miteinander, Teddies redeten und taten, was auch immer Teddies nachts taten, während du schliefst. Das Spielzeug lag nie dort, wo du es hattest liegen gelassen. Erinnerst du dich? Früher, als der Wind eine leise, kaum hörbare Stimme zu dir trug? Erinner dich daran, dass Bäume, Steine und Gewässer eine Seele haben!

In Changeling: the Dreaming wird all das wieder wahr. Nur bist du die Stimme im Wind; das Gurgeln im Wasser; das Knirschen des Felsens ...

WoD 2 (die neue WoD)

Hunter: the Vigil

Das Leben war grausam. Das Leben ist grausam. Doch ob es grausam sein wird, das kannst du zumindest zu einem kleinen Teil entscheiden! Was du tun kannst? Schau dich um! Hilf wo du kannst! Gut – den Straßenräuber meinte ich jetzt nicht unbedingt – ich meinte eher die, die wirklich Bösen! Es hört sich verrückt an, ich weiß – doch es gibt sie! Werwölfe streifen durch die Landen! Vampire laufen mordend durch die Städte! Mumien stolpern durch Straßen! Zombies kriechen und fleuchen durch Orte, auf der Suche nach Fressbarem! Es gibt sehr vieles, was du nicht verstehst. Vieles, was du nie verstehen wirst, alles was du weißt ist, dass es aufhören muss – durch deine Hand!

Mage: the Awakening

Plötzlich war es da, nicht war? Plötzlich konntest du Dinge tun, die nicht möglich – halt – unwahrscheinlich waren, nicht wahr? Du bist erwacht, mein Kind ... was ich damit meine, möchtest du doch sicher wissen, nicht wahr? Ganz einfach – alles, wirklich alles ist nichts, als eine Lüge. Diese Lüge nennen wir Realität – alles was du tust ist, dass du die Lüge etwas anders erzählst. Doch du musst aufpassen, denn sollte deine Lüge auffallen, so wird es sehr schmerzhaft für dich werden! So wirst du Blumen – wie, dass kann dir niemand sagen, oder eben erst, wenn es zu spät ist. Begreifst du? Du wirst, um der Lüge zu entkommen die Realität neu erfinden – lügen! Du wirst deinem Orden dienen und alles daran setzen das gut zu tun – wirklich alles!

Vampire: the Requiem

Unser Blut sagt uns, was wir sind – unser Bund, wozu wir gemacht! Die Welt ist grausam. Die Welt war öde, darum wurde sie grausam, aus reiner Langeweile – die Langeweile blieb und die Grausamkeit wächst von Tag zu Tag.

Blut – wir brauchen es, ohne Frage, doch warum werden wir so dekadent, wie es die Menschen sind? Wieso werfen wir weg, was noch gut ist? Wieso verbrennen wir, was Nahrhaft? Wieso spielen wir mit dem Essen? Die Antwort ist: Langeweile zerfrisst uns – und wie ein Kind, das nicht weiß, was es tut, so werden wir grausam und zerstörerisch – doch leider sind wir da nicht die Einzigen – greift zum Schwerte Brüder, streckt nieder, was sich euch in den Weg stellt ...

Werewolf: the Forsaken

Sieh uns an! Was ist mit uns geschehen? Einst töteten wir unser Alpha-Tier, um das Rudel zu retten – wer konnte ahnen, dass wir dadurch die Welt verändern? Wer konnte ahnen, dass sich dadurch alles verschiebt? Nur der, welcher starb, denn er allein hat dies alles zu verantworten!

Doch seit die Würfel fehlen und die Welten sich veränderten, ist viel Zeit vergangen – doch einige wenige die sich erinnern, haben Sehnsucht – wir gehen wieder unserer Aufgabe nach: Wir müssen die Grenzen zwischen den Reichen bewachen – beschützen! Vergessen wir dies, so würde ein weiteres Mal Chaos herrschen! So würden wir ein weiteres Mal etwas Wichtiges verlieren ...

- EIKE MÖLLMANN UND
- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)



Freies Rollenspiel - Space Pirates

Du mochtest die Serienwelt von Firefly? Du bist mit deinem Rollenspielcharakter gerne auch mal in zwielichtigeren Gefilden unterwegs? Und du kannst eine gewisse Affinität zu Trash- und Pulprollenspielen nicht leugnen?

Dann bist du bei Space Pirates genau richtig!

SpacePirates ist ein kostenloses Rollenspiel um Piraten im Weltraum, die sich in der Freihandelszone des Universums herumtreiben und dort die haarsträubendsten Aufträge annehmen um sich und ihr Raumschiff durchzubringen. Natürlich sind die Piraten chronisch pleite, und nehmen quasi jeden Auftrag an. Ob das Entführen eines Politikers oder Aliens, Spionage auf einer Raumstation oder das Transportieren von verbotenen Waren. „Die einzige Sicherheit für beide Seiten liegt bei diesen Unternehmungen im Piratenkodex – und vor allem darin, den Geschäftspartnern niemals den Rücken zuzuwenden.“

Space Pirates wurde von Jürgen Mang für One-Shots oder kleine Kampagnen konzipiert und bietet daher lediglich ein kompaktes Setting und ein einfaches und dynamisches Regelwerk. Genau richtig also, um einfach mal loszuspielen!

Kurz zum zugrundeliegenden Regelwerk, das nur etwa 20 Seiten umfasst: Die Charaktererschaffung ist schnell und einfach. In wenigen Minuten steht die komplette Crew mit Raumschiff. Dabei müssen bestimmte Posten besetzt werden (Pilot, Mechanik, Söldner), deshalb braucht das Rollenspiel ein Minimum von drei Spielern (plus Spielleiter). Die Spieler können neben der Rasse Mensch auch eine der im Regelwerk vorgestellten außerirdischen Rassen spielen.

Im Spiel selbst kommt das Regelwerk komplett ohne gesonderte Kampfregeln aus. Alles, vom Kämpfen über den Handel bis hin zum Zechen wird mit dem sogenannten Konfliktsystem abgehandelt. Dieses verwendet ein 50%-Pool-System mit W10. Man würfelt mit der angegebenen

Anzahl von Würfeln und zählt alle Würfel, die 6 oder mehr anzeigen, als Erfolge. Wenn Charaktere Schaden erleiden, wird dieser Schwellwert auf 7 oder mehr angehoben und somit die Proben erschwert.

Die Proben werden immer auf eines der vier Profile (Pilot, Mechanik, Söldner, Händler) durchgeführt. Es ist möglich, zusätzliche Würfel aus dem Piratenwürfelpool zu ziehen, um die Erfolgswahrscheinlichkeit zu steigern.

Jetzt hier weiter ins Detail zu gehen wäre unnötig. Daher sei nur noch kurz gesagt, wo das Rollenspiel Space Pirates heruntergeladen werden kann: www.spacepirates.jcgames.de

Viel Spaß beim Ausprobieren!

- ANNE (ANNEGRET LINDER)

Das (Un)Leben eines Tremere in Biberach

Die Sonne ist soeben untergegangen, Lieblingstremere XY sitzt bereits in der dem Gildenhauseigenen Bibliothek am Fenster und liest sein Lieblingsbuch: „Harry Potter“.

Am Fenster? –JA! Am Fenster, da Tremere überaus nützliche Rituale besitzen und das Sonnenlicht daran hindern in das Zimmer einzudringen.

Nachdem die Pflichtlektüre beendet ist, beginnt der Rundflug des ungeübten Lehrlings mit einem gemurmelten „Wingardium liviosa“, dabei fällt XY auf die Schnauze, weil Übung machts... nicht Harry Potter.

Später am Abend geht's dann, falls man von einem Tremere aus Biberach ausgeht, natürlich ins Krankenhaus des hochgelobten Prof. Krasjonarski.

Nach einem kurzen Rundgang durch die Zimmer der schlafenden Patienten wird eine Liste erstellt, wer denn als nächstes Blut spenden darf (*hust* muss).

Natürlich geht es dabei um die bestmögliche Behandlung des Patienten! NIEMALS würde man sich einen Missbrauch des Lebenssaftes strafbar machen, da die Tremere ja sowieso äußerst vertrauenswürdig sind und auch keine Akten angelegt haben die Informationen über sämtliche Kainiten der Domäne beinhalten. Und diese nicht vorhandenen Informationen wurden selbstverständlich auch nicht durch das Blut der jeweiligen Kainiten erhalten.

Nunja, soviel zur aufopfernden Arbeit...

Was macht ein Tremere wenn ihm langweilig ist?

Autos anzünden, durch die Gegend fliegen, sich als Feuerkünstler ausgeben, Katzen Flügeln dran machen und Schweineschwänze, diese dann als Haustiere halten und versuchen ihnen Kunststücke beizubringen, Harry Potter lesen, Leute stolpern lassen, Sachen zu Bruch gehen lassen, Pläne schmieden, alles tun was Krassi sagt, Gargoyles schlagen, wenn sie Hunger haben, Proben sammeln und diese mit Farbstoffen, Trockeneis und Wasser mischen, dass dann Anderen zeigen, damit diese sie bewundern...

Das waren nur einige Eindrücke für die Außenwelt um den netten Tremere von Nebenan besser kennen zu lernen.

Also warum nichtmal zum Kaffee vorbei kommen? Scheinen ja ganz nett zu sein die Guten...

- MARINA GOTTSCHALK

Tremere - Haus und Clan Tremere

Die Tremere gehören zu den Clans der Camarilla und sind nach den Giovannis der jüngste Vampirclan. Denn es ist nicht einmal 2000 Jahre her das ein sterblicher Magierorden sich selbst zu Vampiren machte. Um zu Vampiren zu werden mussten die Tremere einige Gräueltaten anstellen, weshalb viele andere Clans sie während ihrer Entstehung bekriegten. Um zu einem vollwertigen Clan zu werden rottete Haus und Clan Tremere einen anderen Clan, den Clan Salubri aus.

Dies ist in den modernen Nächten zwar schon lange her, trotzdem misstrauen bis hassen die anderen Clans die Tremere, auch ihre gefürchteten magischen Fähigkeiten verstärken ihre Unbeliebtheit. Jedoch hat sich der Clan inzwischen eine solche Machtposition erarbeitet, dass die anderen nichts mehr gegen sie unternehmen könnten.

Innerhalb der Reihen der Tremere überwachen sich die Tremere gegenseitig. Die jungen Mitglieder des Clans werden mit der Clanspropaganda zu bedingungsloser Loyalität erzogen. Der Clan überwacht seine Mitglieder wie ein Überwachungsstaat. Darum hat ein Tremere dank seiner Magie zwar einzigartig mächtige Vampirkräfte, doch dafür nur winzige Freiheit.

Typische Feinde des Clans sind Gangrels und Tzimisce. Wirkliche Verbündete hat Haus und Clan Tremere nicht.

Frühjahrshütte - Kech`sches Gut

Die Frühjahrshütte wird vom 22.04 bis zum 25.04 in einem uralten Schwarzwaldhaus, dem „Kech`sches Gut“ stattfinden.

Wer sich das im Netz mal in Sattelitenansicht anschauen mag hat hier servicefreundlich die Anschrift:

Oberschwarzhalde 6
79859 Schluchsee/Schwarzwald

Mehr Informationen unter <http://www.gruppenhaus.de/Kechsches-Gut>
Hey, es hat nen Gasherd in der Küche!



Fahrt mit dem Auto

3 Stunden Fahrtzeit

194 Kilometer

Also nicht gerade um die Ecke!

Am besten rechtzeitig Fahrgemeinschaften bilden.



- NETTE (ANETTE HOFFMANN)



Normis - Rezension

Was ist Normis eigentlich

Normis ist ein P&P-Fantasy-Rollenspiel, stammend aus der Feder von Heike Burenbach (Autorin) und Heiko Hering (Spielkonzeption).

Beim ersten Durchblättern des sehr liebevoll gestalteten Grundregelwerks scheint es sich bei NORNIS um ein Fantasy-Rollenspiel wie viele andere zu handeln. Die Welt in der das Ganze spielt nennt sich Aveon, insbesondere der Kontinent Theon. Es gibt Drachen, Kobolde, Elfen und Zwerge, natürlich auch Menschen, seltsame Wesenheiten, tiefe Höhlen, streitende Reiche und intrigierende Herrschaftshäuser. Im nachfolgenden Artikel werde ich auf die Welt und das System eingehen.

Die Spielwelt in der wir leben....

Normis spielt auf dem Kontinent des Phoenix, Theon. Diese Landmasse ist unterteilt in verschiedene Länder, von denen sich manche zanken und manche in Koexistenz leben. Es gibt das Wüstenland Manlabad, deren Einwohner dunkelhäutig, stolz und leicht erzürnt sind. Von dampfendem Dschungel bedeckt, das geheimnisvolle Erundaar, ein Land voller versteckter Tempel exotischer Tiere und Pflanzen. Hatoratio ist dagegen ein Land in dem Menschen mit Engeln und Dämonen zusammenleben und mehr oder minder friedlich koexistieren. Im Norden liegt das einst mächtige Martambul, eine Nation die vom Krieg zerrissen ist. Noch viele Schätze liegen dort in den tiefen Nadelwäldern verborgen. Zuletzt gibt es noch Urcc'Du, ein Land von Bergen, Steinwüsten und Mischwald geprägt. Ein rustikales, raues Land, vergleichbar mit Sibirien.

Die Bewohner Theons sind grob aufgeteilt in 2 Gruppen: Die Spielervölker und die Erzählervölker. Wie der Name schon sagt sind die einen für die Mitspielenden als Rasse auszuwählen, die anderen nur als NSCs zu besetzen.

Zu den Erzählervölkern gehören: die tausendfüßlerartigen Drii, die Dschinnies, sodann die Hybridenvölker wie Greegûn (halb Elf, halb Wolf) und Breoniden (Spinne-Echse-Elf-Mischung) sowie die Riesenwüchsigen. Des weiteren gibt es die Olapi (Katzenmenschen), die Unejee (Wasser/Meerwesen) und zuletzt die Tiermenschen.

Die Spielervölker sind die üblichen Fantasyvölker, wobei hier stark die Elfen überwiegen, sowie ein paar Neuheiten. Die dunkelhäutigen elfenartigen Caintereen und die mystischen Yleanar bilden zusammen mit den Deshmar, den afrikanisch angehauchten Erassur, den (halb) dämonischen Kh'erun, den arabisch anmutenden Kheasim und den waldbewohnenden Eschara und Lor'een die Elfengruppierung. Am anderen Ende des Spektrums stehen dagegen die Hornmenschen, zusammen mit den hier Morynden genannten Zwergen. Die Menschen hingegen sind daher eher in der Minderheit. Es gibt die dunkelhäutigen, römisch anmutenden Oryllahin und die schöngeistigen und philosophierenden Theoner.

Zur Kosmologie

Wie in vielen anderen EOD-Systemen gibt es auch in Normis diverse Sphären. Jede Gottheit hat hier z.B. eine eigene, die Ihrer/seiner Domäne entspricht, wo sie ihren Stammsitz hat. Die acht Sphären sind: Dunkelheit, Feuer, Erde, Luft, Wasser, Erz, Licht und Geist. Aveon ist das Zentrum der Sphären und somit das materielle und von den Göttern beschützte Bindeglied.

Tiere & Kreaturen

Farbig und artenreich ist Aveon. Von gewöhnlichen Giftschlangen und Drachen bis hin zu eher ungewöhnlichen Tieren wie dem Raubspecht der am liebsten die Gehirnmasse des Opfers verspeist oder die Nirgendspinne, die falltürenähnliche Fallen baut, die direkt ins Nirgendland führen, wo sie ihre Opfer dann gemütlich verspeisen können...



Zum Regelwerk

Und nun der Teil der sozusagen das Skelett des ganzen Spiels ist: dem Regelwerk. Hier sei besonders hervorzuheben, dass alle Proben mit dem ansonsten so vernachlässigten W12 gewürfelt werden, kein schlechter Ansatz wie ich finde.

In der Charaktererstellung des Systems kauft man sich seine Attribute mithilfe von Punkten, genau wie seine Fertigkeiten. Damit entfällt das Auswürfeln, was der Erstellung einiges an Unvorhersehbarkeit nimmt. Die Fertigkeiten sind in Primär- und Sekundärfertigkeiten aufgeteilt, wobei die Primärfertigkeiten den Fertigkeiten entsprechen, die der betreffende Charakter schon länger ausübt bzw. darin ausgebildet ist.

Ein weiterer Pluspunkt des Regelsystems sind die Vor- und Nachteile. Sie geben den Charakteren mehr Tiefe als einfache Werte.

- FRANCIS (MORITZ MEYER)

Getränkekasse

1000 €

„Im Zuge unserer Vorbereitungen für die Vollversammlung gehe ich gerade unsere Finanzen durch. Dabei ist mir aufgefallen, dass unsere Getränkekasse nicht stimmt. Kurz gesagt fehlen etwa 1000 € in der Kasse.“

Mit diesen Worten begann ich am 03. September meine Beichte, dass ich einen Teil meines Jobs als Schatzmeister gründlich vermasselt hatte. Am Wochenende zuvor war ich mit Mirko mit immer ungläubigeren Augen unsere Finanzen durchgegangen. Doch alles Nachrechnen brachte nichts, es fehlte Geld in der Getränkekasse, viel Geld.

Den Rest der Geschichte kann man im Forum im Besprechungsthema „[Vereinsheim] Getränkekasse“ (<http://www.glyphen.de/projects/hosted/rollenspielverein/forum/viewtopic.php?f=11&t=4467>) und dem Protokoll der Vollversammlung vom 13. September 2009 (<http://www.glyphen.de/projects/hosted/rollenspielverein/forum/viewtopic.php?f=76&t=4536>) nachlesen.

Fazit der Vollversammlung war, dass der bisherige Getränkeverkauf abgelöst werden soll, entweder durch eine Strichliste oder einen Getränkeautomaten. Da beide Alternativen aber auch ihre Nachteile haben, sollte 3 Monate mit regelmäßigen Kontrollen der Kasse und Getränke festgestellt werden, ob weiterhin Geld verschwindet. Die wichtigsten Ergebnisse dieser 3 Testmonate habe ich bereits ins Forum geschrieben (<http://www.glyphen.de/projects/hosted/rollenspielverein/forum/viewtopic.php?p=90663#p90663>).

Dort habe ich auch versprochen, im nächsten Newsletter ein wenig genauer die Probleme einzugehen, die es schwierig machen genau zu ermitteln, wieviel denn jetzt in der Getränkekasse fehlt (oder auch nicht). Kurz gesagt: je länger der Zeitraum ist, in dem man Einnahmen und Ausgaben miteinander vergleicht, umso aussagekräftiger ist das Ergebnis.

Ein Problem sind Anfangs- und Endbestände. Mal angenommen, es sind 10 Flaschen Spezi im Keller. Jetzt zieht Flip los und kauft für 3,40 € 10 Flaschen Apfelschorle (Pfand lasse ich jetzt mal außen vor). Nach einer Woche sind noch 2 Flaschen Spezi und 5 Flaschen Apfelschorle im Keller. In der Kasse müssten sich jetzt 9,10 € (13 x 0,70 €) befinden. Das heißt wir hatten Ausgaben in Höhe von 3,40 € und Einnahmen von 9,10 €, also ein Gewinn von 5,70 €.

Klingt ja erstmal großartig. Aber Moment, jetzt haben wir zwar den Gewinn für die 8 Flaschen Spezi mit eingerechnet, aber die Kosten dafür nicht. Die hat Flip nämlich schon früher gekauft, als noch nicht so darauf geschaut wurde, wieviel Getränke im Keller stehen. Das wäre also der Anfangsbestand, der bei der Rechnung Probleme macht.

Und der Endbestand? Das sind 2 Flaschen Spezi und 5 Flaschen Apfelschorle. Die werden (hoffentlich) irgendwann auch noch verkauft und erhöhen damit eigentlich unsere Einnahmen und damit den Gewinn.

Und damit sind wir bei den Varianten, wie man Anfangs- und Endbestände behandelt. Grundsätzlich gibt es für den Anfangsbestand 3 Optionen:

- Rausrechnen: Das heißt man berechnet den Verkaufswert der Getränke des Anfangsbestandes und zieht diesen Betrag von den Einnahmen ab.
- Ignorieren: Das heißt man akzeptiert, dass der Anfangsbestand einen Fehler in der Rechnung verursacht.
- Reinrechnen: Das heißt man berechnet den Einkaufswert der Getränke des Anfangsbestandes und schlägt diesen Betrag auf die Ausgaben drauf.



Für den Endbestand gibt es ebenfalls 3 Optionen:

- Rausrechnen: Das heißt man berechnet den Einkaufswert der Getränke des Endbestandes und zieht diesen Betrag von den Ausgaben ab.
- Ignorieren: Das heißt man akzeptiert, dass der Endbestand einen Fehler in der Rechnung verursacht.
- Reinrechnen: Das heißt man berechnet den Verkaufswert der Getränke des Endbestandes und schlägt diesen Betrag auf die Einnahmen drauf.

Diese Optionen kann man jetzt mehr oder minder beliebig miteinander kombinieren und kommt auf lauter schöne Zahlen. Nach einigem Herumgerechne und Überlegen bin ich leider nicht daraufgekommen, welches die „richtige“ Variante ist. Für alle sinnvollen Varianten lassen sich Argumente dafür und dagegen finden.

z.B. klingt die „Rausrechnen“-Option für Anfangs- und Endbestand zunächst mal nach der bevorzugten Variante, da sie dafür sorgt, dass Anfangs- und Endbestände in der Rechnung keine Rolle spielen. Das klappt aber nur, solange man von dem idealen Fall ausgeht, dass alle Getränke bezahlt werden. Ist das nicht der Fall, rechnet man beim Anfangsbestand zuviel heraus, da man ja auch die nichtbezahlten Getränke als bezahlt herausrechnet.

Aus diesem Grund habe ich bei der Auswertung im Forum eine Spanne angegeben, für die schlechteste und beste Variante von etwa -100,00 € bis +100,00 € für den betrachteten Zeitraum.

Soweit ein kleiner Einblick für Interessierte in die Problematiken der Getränkekasse.

Florian, Schatzmeister

- FLOCKI (FLORIAN HOPFNER)

Hintergrundgeschichte - Raziel Saris

Regentropfen, überall, die ganze Stadt hatte sich verkrochen, hier und da tauchten Autos auf, doch ihr Verschwinden war genau so unbedeutend wie ihr Auftauchen. Ein Mann saß an einer Straßenecke, just in diesem Moment ging die Laterne an, zunächst blinzelte sie und blickte dann auf den Mann am Häusereck. Selbst wenn er wie ein Penner angezogen gewesen wäre, hätte man ihn nicht für einen gehalten, denn kein Obdachloser, würde sich freiwillig in einen sintflutartigen Regen setzen und später Gefahrlaufen zu erfrieren ... niemals ...

Der Rock klebte schwer auf seinen Schultern, doch es kümmerte ihn nicht ... jetzt nicht mehr ... ein Ärmel seines Rockes fehlte, doch das war ihm egal.

Er hatte seine Arme über seinen Knien verschränkt und blickte nach vorne gebeugt ins scheinbare nichts, es war unmöglich zu sehen, ob die Tropfen die an seinem Gesicht in scheinbar unendlich langsam hinabrannten, Tränen oder Regentropfen waren.

Wie ein schlechter Film führte er sich den Alptraum von heute Nacht noch einmal vor Augen, doch es war kein Traum gewesen, auch wenn er immer die Realität darum anflehte, dass es doch ein Traum werden könnte ...

Vor zwei Jahren, waren die Wiesen grün gewesen, der Vollmond schillerte sanft über- und unterhalb der Ufer der Seine, und ein Pärchen saß in eben dieser Landschaft, wie man sie sich sonst höchstens zusammenträumt ...

Er saß mit einem roten Rock und einem schwarzen Samtumhang im Gras und streichelte zärtlich ihre Wange. Sie hatte ihren Kopf an seine Brust gelehnt, und er hatte seinen weiten warmen Umhang um sie gelegt.

Doch bei genauerem Hinsehen, war dieses Paar seltsam ... dass er einen Säbel trug, war vielleicht nicht weiter verwunderlich ... doch sie trug ebenfalls ein Schwert, auch wenn sie fast so aussah, als könnte sie die Waffe nicht einmal anheben ...

Doch all das war schon lange her, ein Blitz riss Raziel in die Wirklichkeit zurück ... die Laterne war ausgegangen ...

Nach kurzer Zeit verfiel er wieder in das was er sich als bösen Traum wünschte ...

Es war dunkel gewesen, zu dunkel, als dass es normal gewesen wäre ... der Tremere hörte eine Stimme schreien, er hatte versprochen alles zu tun, damit sie nie wieder vor Schmerzen oder Angst schreien müsse ... ein Stück Holz durchfuhr seine Brust ...



Ewigkeiten später, so kam es ihm vor, riss eine grobe Hand den Pflock aus seinem Herzen heraus ... Raziel wollte ihn schlagen, treten und beißen ... doch er bemerkte mit Schrecken, dass man ihn am Hals und an Bauch auf einer Art Brett festgeschnürt hatte ... kurz darauf erkannte er warum man seine Arme und Beine nicht festgebunden hatte ... der Mann hatte sie ihm kurzer hand abgetrennt, ein Hund saß nagend in der Ecke ...

Raziel konnte sich nicht bewegen ... er hatte einen gequälten Laut aus der Ecke gehört ... der Mann trat vor Raziel hin und meinte „Wo ist dein Erzeuger jetzt gerade?“ Der Tremere warf ihm einen Blick aus Entsetzen und Verwirrung zu, als er nicht antwortete drehte er die Platte an der Raziel hing um ein paar Grad gegen den Uhrzeigersinn ... da lag sie ... in Ketten ... blutig geschlagen ... nackt ... wimmernd ... Raziels Augen füllten sich mit Tränen „Nein, bitte!“ war alles was er von sich geben konnte ... er konnte nicht, er wusste nicht wo Hermes war ... er wünschte sich es sagen zu können ... er wusste, egal was er sagen würde, der Fremde würde ihm nicht glauben ...

Der Mann hob sie auf und trug sie an ein großes hölzernes Rad, dass an der Wand des Kellers befestigt war ... er brach ihr nach und nach jeden Knochen in ihren Armen und band sie daran am Rad fest bevor er sich umdrehte und erneut seine Frage stellte ... Raziel lies seinen Kopf fallen ... Tränen flossen an ihm hinunter als er „Ich weiß es nicht ... wirklich nicht!“ sagte ...

Der Folterknecht drehte sich wieder um und wiederholte sein Werk an ihren Beinen, drehte sich erneut um ... wieder und wieder ... Raziel konnte diese Frage nicht beantworten ... es gab nichts, was er lieber getan hätte ... nichts auf dieser Welt ...

Er hatte ihr nach und nach einen Knochen nach dem anderen in ihrem zarten Körper gebrochen und sie immer tiefer ins Rad geflochten ... Raziel konnte nicht mehr, sie hatte geschrien, bei jedem Knochen wurde ihr Schmerz größer ... er konnte nichts machen ... gar nichts ... irgendwann war sie zu schwach geworden um zu schreien ... sie konnte inzwischen nur noch Röcheln und Stöhnen ... Raziel wollte nicht mehr leben ... er wollte nicht mehr ...

Der Folterknecht holte eine neunschwänzige Katze hervor, an deren Ende Metallplättchen geknüpft worden waren ... er hielt sie Raziel unter die Nase, damit er nie wieder diesen Geruch vergessen würde ... nie wieder ... unbarmherzig prügelte er solange auf sie ein, biss sie letzten Endes nur noch einem leblosen Stück Fleisch gleich der in das Rad geflochten worden war ... doch Raziel liebte dieses Stück Fleisch über alles ... „Hör auf, ich weiß nicht, wo er ist ... bitte ... ich liebe sie, wenn ich wüsste wo er ist, hätte ich es dir gesagt ... bitte, lass sie in Frieden ...“ flehte der Tremere

Der Mann drehte sich um ging auf Raziel zu, schnaubte ihm einmal ins Gesicht und holte dann mit der neunschwänzigen Katze aus, befreiender Schmerz durchflutete Raziel ... endlich hatte er aufgehört ... endlich lies er sie in Frieden ... doch was jetzt begann, würde grausamer werden als Raziel gedacht hatte ... der Fremde hob die angekauften Gliedmaßen des Tremere auf und fügte sie irgendwie wieder seinem Körper hinzu ... „Du denkst das falsche“ sagte der Folternde mit einem vielsagendem Grinsen im Gesicht ... der Tremere verstand nicht ... noch nicht ...

Der Mann prügelte ihn in Raserei und fragte ihn zuvor noch einmal, ob er wisse wo Hermes sei ... Raziel verneinte ... nun verstand er erst was dieser Unhold vor hatte ... Schrecken erfüllten Raziels Augen ... doch es war zu spät, das Tier kroch langsam aber sicher an die Oberfläche und würde die Beherrschung übernehmen ...

Der Mann winkte und ging ... nach wenigen Augenblicken hatte der in Raserei verfallene Kainit sich losgerissen und sich auf die Frau an der Wand gestürzt ...

Als er wieder bei Sinnen war brach Raziel zusammen ... er konnte nicht glauben was passiert war ... er hatte ... nein, das konnte nicht sein, er sah auf das Häufchen Asche, welches vor ihm lag ... er fegte es zusammen und füllte es auf ein Stück Leder, welches er kurz darauf zusammenband ...

Er steckte das Haus in Brand und wollte dort drinnen verbrennen, doch etwas in ihm zwang ihn nach draußen zu gehen ... es fühlte sich so an, als hätte sie ihn an der Hand genommen ... als würde sie jetzt in ihm existieren ...

Raziel ging ein paar Meter und setzte sich an eine Straßenecke ... und es begann zu regnen ...

- EIKE MÖLLMANN



Der Erwartungswert eines Explodierenden Würfels

Als Earthdawn-Spieler bzw. Spielleiter hat mich schon lange mal interessiert, wie hoch eigentlich der Erwartungswert eines Explodierenden Würfels ist. Wie die meisten Menschen, die sich so eine Frage stellen - ich weiß, es sind wahrscheinlich nicht allzu viele - habe ich erstmal Google gefragt. Nachdem das allerdings nicht von Erfolg gekrönt war, habe ich meinen inneren Schweinehund überwunden und es selbst ausgerechnet. Das Ergebnis eines Abends mit Wahrscheinlichkeitsrechnung und Analysis I war dann Folgendes:
Der Erwartungswert eines n-seitigen Explodierenden Würfels beträgt

$$\frac{n^2}{n-1} - \frac{n}{2}$$

Nachdem ich dieses Ergebnis dann im Forum veröffentlicht hatte, wurde ich von mehreren Seiten darauf angesprochen, wie man das denn ausrechnet und Flocki fragte mich, ob ich nicht einen Artikel für den Newsletter schreiben könne, in dem ich die Herleitung dieser Formel für Laien verständlich zu erklären versuche.

Nun ja, ich habe mal zugesagt. Für diejenigen, die mit Mathematik gar nichts am Hut haben und noch nie ein Summenzeichen gesehen haben, wird es allerdings wohl beim Versuch bleiben, denn würde ich nicht ein gewisses Grundwissen voraussetzen, würde dieser Artikel wohl jeglichen Rahmen sprengen - und es lesen ihn noch weniger Leute.

Ich werde die Herleitung der Formel erst einmal exemplarisch an einem W6 vorführen, da es für die meisten vermutlich leichter nachzuvollziehen ist, wenn wir mit einer konkreten Zahl arbeiten anstelle eines abstrakten n-seitigen Würfels. Das Prinzip bleibt allerdings dasselbe.

Aber fangen wir mal ganz sachte an.

Was ist eigentlich der Erwartungswert eines Würfels? Das ist der Zahlenwert, den man mit einem Würfel im Durchschnitt würfelt.

Und wie berechnet man einen Erwartungswert? Man multipliziert jedes mögliche Ergebnis mit der Wahrscheinlichkeit, dass dieses Ergebnis eintritt, und addiert diese Produkte auf. In mathematischer Schreibweise sieht das dann so aus:

$$\mathbb{E}(X) = \sum_{k=1}^{\infty} (k \cdot P(X = k))$$

Bei einem Würfel, der nicht explodiert, hat man hier leichtes Spiel. Es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Möglichkeiten - bei einem W6 beispielsweise sechs Stück - und alle Möglichkeiten treten mit derselben Wahrscheinlichkeit auf - z.B. bei einem W6 mit Wahrscheinlichkeit $\frac{1}{6}$.

Für den nicht explodierenden W6 berechnet sich der Erwartungswert also folgendermaßen:

$$\begin{aligned} \mathbb{E}(X) &= \sum_{k=1}^{\infty} (k \cdot P(X = k)) = \sum_{k=1}^6 (k \cdot \frac{1}{6}) = \frac{1}{6} \cdot \sum_{k=1}^6 k \\ &= \frac{1}{6} \cdot (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6) = \frac{1}{6} \cdot 21 = \frac{21}{6} = 3.5 \end{aligned}$$

Alles recht simpel. Bei einem Explodierenden Würfel sieht die Sache deutlich komplizierter aus. Denn zum einen gibt es hier unendlich viele mögliche Ergebnisse und zum anderen sind die Wahrscheinlichkeiten dieser Ergebnisse nicht mehr konstant. So tritt beispielsweise bei einem explodierenden W6 die 5 mit Wahrscheinlichkeit $\frac{1}{6}$ auf, die 8 mit Wahrscheinlichkeit $\frac{1}{36}$, die 12 hingegen mit Wahrscheinlichkeit 0 (da man in diesem Fall ja weiterwürfeln würde).

Mein Ansatz war deshalb erstmal, die unendliche Summe, die den Erwartungswert des Explodierenden Würfels darstellt, in Teilsummen aufzuspalten. Diese Teilsummen laufen über die Ergebnisse gleicher Wahrscheinlichkeit:

$$\mathbb{E}(X) = \sum_{k=1}^{\infty} (k \cdot P(X = k)) = \sum_{k=1}^5 (k \cdot \frac{1}{6}) + \sum_{k=7}^{11} (k \cdot \frac{1}{6^2}) + \sum_{k=13}^{17} (k \cdot \frac{1}{6^3}) + \dots$$



Diese Teilsummen lassen sich nun recht einfach ausrechnen:

$$= 15 \cdot \frac{1}{6} + 45 \cdot \frac{1}{6^2} + 75 \cdot \frac{1}{6^3} + \dots$$

Natürlich besteht immer noch das Problem, dass wir es mit unendlich vielen Teilsummen zu tun haben. Aber wenn man sich die einzelnen Zahlen genau anschaut, dann kann man ein Muster erkennen. Dieses Muster schreiben wir nun wieder in Summenform, multiplizieren aus und ziehen das Ergebnis in zwei Summen auseinander, anschließend ergänzen wir die Summen so, dass sie bei $k=0$ beginnen:

$$\begin{aligned} &= \sum_{k=1}^{\infty} \left\{ (30k - 15) \cdot \frac{1}{6^k} \right\} = 30 \cdot \sum_{k=1}^{\infty} \left(k \cdot \frac{1}{6^k} \right) - 15 \cdot \sum_{k=1}^{\infty} \frac{1}{6^k} \\ &= 30 \cdot \sum_{k=0}^{\infty} \left(k \cdot \frac{1}{6^k} \right) - 15 \cdot \left[\sum_{k=0}^{\infty} \frac{1}{6^k} - 1 \right] \end{aligned}$$

Unter Verwendung des Wertes der geometrischen Reihe¹ (und einer Variante² davon) erhalten wir dann für unseren Erwartungswert

$$\begin{aligned} &= 30 \cdot \frac{\frac{1}{6}}{\left(1 - \frac{1}{6}\right)^2} - 15 \cdot \left[\frac{1}{1 - \frac{1}{6}} - 1 \right] \\ &= 30 \cdot \frac{6}{25} - 15 \cdot \frac{1}{5} = \frac{36}{5} - 3 = \frac{21}{5} = 4.2 \end{aligned}$$

Und schon haben wir das Ergebnis. Der Erwartungswert eines explodieren sechsseitigen Würfels ist also mit 4.2 um 0.7 größer als derjenige seines nicht explodierenden Gegenstücks.

Und für diejenigen, denen das noch nicht genug war, hier doch noch die komplette Rechnung für den allgemeinen n -seitigen Explodierenden Würfel:

$$\begin{aligned} \mathbb{E}(X) &= \sum_{k=1}^{\infty} (k \cdot P(X = k)) \\ &= \sum_{k=1}^{n-1} \left(k \cdot \frac{1}{n} \right) + \sum_{k=n+1}^{2n-1} \left(k \cdot \frac{1}{n^2} \right) + \sum_{k=2n+1}^{3n-1} \left(k \cdot \frac{1}{n^3} \right) + \dots \\ &= \frac{n(n-1)}{2} \cdot \frac{1}{n} + \frac{3n(n-1)}{2} \cdot \frac{1}{n^2} + \frac{5n(n-1)}{2} \cdot \frac{1}{n^3} + \dots \\ &= \sum_{k=1}^{\infty} \left\{ (2k-1) \cdot \frac{n(n-1)}{2} \cdot \frac{1}{n^k} \right\} \\ &= n(n-1) \cdot \sum_{k=1}^{\infty} k \cdot \frac{1}{n^k} - \frac{n(n-1)}{2} \cdot \sum_{k=1}^{\infty} \frac{1}{n^k} \\ &= n(n-1) \cdot \sum_{k=0}^{\infty} k \cdot \frac{1}{n^k} - \frac{n(n-1)}{2} \cdot \left[\sum_{k=0}^{\infty} \frac{1}{n^k} - 1 \right] \\ &= n(n-1) \cdot \frac{\frac{1}{n}}{\left(1 - \frac{1}{n}\right)^2} - \frac{n(n-1)}{2} \cdot \left[\frac{1}{1 - \frac{1}{n}} - 1 \right] \\ &= n(n-1) \cdot \frac{n}{(n-1)^2} - \frac{n(n-1)}{2} \cdot \frac{1}{n-1} = \frac{n^2}{n-1} - \frac{n}{2} \end{aligned}$$

So, ich hoffe, das war jetzt einigermaßen verständlich. Wer Fragen dazu hat, kann sie mir gerne stellen. Wer mich für verrückt erklären will, dem kann ich nur entgegenen: Mathematiker sind so. Und wer so wie ich schon immer mal wissen wollte, wie groß der Erwartungswert eines Explodierenden Würfels ist, der ist jetzt ein klein bißchen schlauer als vorher.

¹ $\sum_{k=0}^{\infty} q^k = \frac{1}{1-q}$
² $\sum_{k=0}^{\infty} k \cdot q^k = \frac{q}{(1-q)^2}$

Vampire - Ein weiterer sinnloser Fotoroman

Jetzt mit einem von zehn Stücken nassem Brot in jeder Ausgabe: Sammel sie alle!

1 Hey Leute, gute Nachrichten. Ab heute bin ich hier der Chef. Ja, und ihr dürft stolz darauf sein mir treu zu dienen.

Schieb ab du Depp!

2 Komm mal mit, ich erzähle dir jetzt was. Du bist ein Einfaltspinsel und wenn du hier Chef wärst, würde alles den Bach runter gehen.

Nachdem die Schwachköpfe weg sind beginnen wir mit dem Plan. Du wirst IHN holen...

3 Und da ich hier wirklich jeden hasse außer mich selber werde ich auch dafür sorgen dass du hier Chef wirst.

Gentlemen, das ist der Plan.

3 Was für ne Scheiße.

Ich finds geil.

Das ist doch total hirnrissig!

...und ER wird die Herrschaft meines Günstlings erzwingen, aber zuerst soll er sich um die Einfaltspinsel kümmern.

Ich kümmer mich drum.

4 Wenigstens einer weiß meine Genialität zu schätzen. Ihr anderen zwei Idioten könnt jetzt verschwinden!

Los, verschwinden wir.

Muhaha!

6 Jetzt geht's ab hier! Los, setze meine Macht durch.

5 Ja Mann, der Typ tickt nicht mehr richtig.

Ausgezeichnet. Mein Plan geht auf.

Mhh, hier gibt's Schnittchen, ich glaub ich scheiß auf den Penner, der weiß eh nicht was er tut. Ich geh.

7 Und wieder mal ist ein Geniestreich an der totalen Unfähigkeit der anderen gescheitert.

8 So ein Dreck, das kann ich mir jetzt stecken.

9



Neue Gesichter 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

Christian Fritsch

Schon seit Dezember 2008 geht Christian in Björns Shadowrun-Runde mit auf Runs und räumt in Seattle, Deutschland und im Dschungel auf.

Christian Wielatz

Chrisi, dem Schrader sicher noch aus dem chatartigen Armalion-Forum bekannt, hat sich inzwischen nach vielen Jahren auch in unseren Verein verirrt. Das Vampire lockte ihn zu uns und so hat er sich als neugieriges Nosferatu-Child Helmut Sattler im Spiel einen Namen gemacht.

Auch sein Auftritt im Unknown Armies-Live als Drogensüchtiger Junkie wird wohl für immer unvergesslich bleiben. Im Forum ist er unter „DerChrisi“ aufzufinden.

Julian Schmid

Auch die Schmid-Familie wird langsam assimiliert: Julian, auch Kalle genannt, macht sich seit einiger Zeit als Brujah Mike Chainer unter den Vampiren einen Namen. Auch im TableTop ist er mit seiner Dark Eldar-Armee inzwischen mit dabei und ist nun zusammen mit seiner Freundin Marina Vereinsmitglied geworden. Sein Forename ist „Kalle“.

Marina Kremer

Bei der Veranstaltung des Tremere Clans beim letzten Elysiums dürfte sich Marina ganz wohl gefühlt haben. Als Silvia Haller verstärkt sie die Reihen dieses mächtigen Clans und nun auch die Reihen der Vereinsmitglieder. Klein-Marina ist inzwischen zusammen mit ihrem Freund Kalle auch außerhalb des Vampires im Verein anzutreffen. Im Forum ist sie unter „Klein-Marina“ zu finden.

Scheidende Freunde

Raimund Zilch

Als Ventrue Roland R. Giant, Neonate vom Clan der Könige stieg Ray schnell in den Rang des Sheriffs der Domäne Biberach auf und verdiente sich als Not-SL den Spieler des Monats. Leider haben wir ihn seit dem Sommer nicht mehr gesehen und nun die traurige Nachricht erhalten, dass er den Verein verläßt.

Motto seines Ventrue: Ihr seid Schachmatt!

Forename: Wallace

Eintrittsdatum: 08.11.2008

Alexander Schwennig

Alexander war vor vielen Jahre ein treues Mitglied unserer Vampire LARP Gruppe. Inzwischen konzentriert er sich auf sein Familienprojekt und seine kleine Tochter. Sein Spitzname war anscheinend Hase, wo bei mir dieser Spitzname immernoch unerklärlich ist. Wir wünschen Alexander alles Gute auf seinem weiteren Lebensweg.

Forenname: Blubberlutsch
Eintrittsdatum: 26.10.2004

Arne Gehring

Praktisch von Anfang an hat uns Arne tatkräftig unterstützt, sei es als Helfer auf Cons und Veranstaltungen oder bei der Überarbeitung der Homepage für die Vampire LARP Gruppe. Neben Vampire war er auch im Pen&Paper (insbesondere D&D) Bereich engagiert. Sein Informatikstudium lässt ihm anscheinend wenig Zeit und Geld übrig um weiterhin im Verein aktiv zu sein. Auch ihm wünschen wir alles Gute.

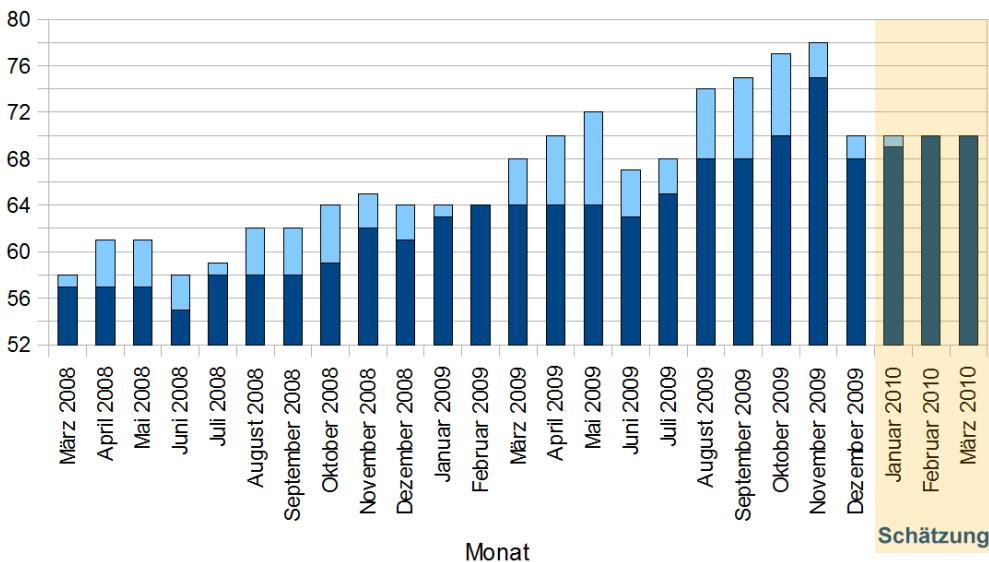
Forenname: maximus Caesar
Eintrittsdatum: 01.02.2007

- FLOCKI (FLORIAN HOPFNER)

Mitgliederzahlen

März 2008 bis März 2010

■ Mitglieder ■ Mitglieder in Probezeit



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
Eike (Eike Möllmann)
Rasender Reporter

In dieser Ausgabe mit dabei
Flocki (Florian Hopfner)
Lektorat, Mitgliederexperte
Kathi (Katharina Janik)
Deadlands Journalistin
Johnny (Johannes Weber)
Vampire-Fotostory-Teller
Björn (Björn Fischer)
genialer Mathematiker

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