



## Zeltcon 2009 - Impressionen zwei neuer Vereinsmitglieder

Eindruck von Mark (spielt seit 08.08.2009 Vampire):

Der erste Tag war total geil und ich war so gespannt was uns an diesen Abend erwarten würde. Ich sag's so es war verdammt haarig, aber Wort wörtlich, und uns haben mindestens 5 Werwölfe und eine Schamanin herzlich begrüßt. Der Kopf des Prinzen hing am seidenen Faden, doch wir haben es rechtzeitig geschafft. Und Francis durfte mit den Werwölfen Ping-Pong spielen, doch er war kein Spieler, sondern der Ball. Aber wir hatten im Nachhinein noch was zu lachen am Ende des Abends kleines Zitat:

Schamanin: Verlasst diesen Wald (IT erster Spiel Abend)

SL Johnny: (Handzeichen OT Bemerkung) NEIN nicht wir gehen, IHR geht!

Schamanin: Oh, und wir gehen auch!

Am zweiten Spielabend war bei mir die Spannung immer noch so hoch wie am ersten Abend, es fing alles so an das der Prinz ein kleines Übungs-Manöver eingeleitet hatte. Naja nach einigen Stunden wurde es den Spielern zu blöd, sowohl OT als auch IT. Es war so dunkel das die Spieler nicht wussten, Klopfe ich jetzt auf einen Kaniten ein oder ist das ein Baum! Der Rest des Abends lief eigentlich ruhig ab bis die Govannis ein Ritual absolvierten und ein Teil der Spieler in die Schattenwelt aufbrach. Die meisten Spieler wussten gar nicht was sie hier sollen! Eigentlich sind wir dort rein weil die Tremere in Winterreute Kraftlinien entdeckt haben. Und in der Schattenwelt sollten die Spieler den Knoten der Kraftlinien finden. Dort sind wir auf eine alt bekannte Feindin getroffen, die Lazeranerin. Und ein Schatten hat uns mächtig ein geheizt, die Spieler sind reihen weise umgefallen.

Und noch was fettes Lob an die SL^^. Und noch ein Lob an alle Grillmeister das essen war fabelhaft!

Eindruck von Sergej (spielt seit 11.07.2009 Vampire):

Der erste Abend hat mit dem LARP chillig angefangen, alle Leute sind intime schnell rein gekommen. Es sind Leute da gewesen die ich bisher noch nie gesehen habe. Die Aufgaben waren auch anstrengend (quer durch den Wald den Gangrel suchen). Witzig war zum Beispiel das Francis mit den Werwolf Ball spielen durfte. Zum Glück endete der Abend gut für unsere Vampire (Opfer des Abends: 1Gruppe Sabbati, 1Gangrel und 1Bank)

Am nächsten Tag hat Arne eine D&D Runde geleitet. Die Runde war Geil, auch für meinen Krieger der ordentlich Blitz Schaden einstecken musste. Ich konnte die Runde leider nicht beenden da das LARP begann.

## Inhalt

### VORSTAND / VEREIN

Liebe Palaverinnen/ianer -4-

### VERANSTALTUNGEN

Impressionen Zeltcon 2009 -1-

Interview-NSC Zeltcon -7-

### RUBRIK BRETTSPIELE

Kontakt zu den Leuchtameisen/  
Arcane Legions Preview -11-

### RUBRIK PEN&PAPER

Shadowrun 301D -10-

Gewinnspiel IK: Reloaded -14-

### RUBRIK LARP

Grenzen im LARP -2-

Vampire-Fotoroman -9-

### SONSTIGES

Kalender -3-

Onkel Freddy's Leserecke -14-



Der zweite Abend war der Beste. Das Nacht Manöver war ein bisschen komisch da wir kaum was sehen konnten. Aber meine Gruppe hat die Fahne erbeutet. Die anschließende Feuershow war richtig richtig GEIL. Der Gargoyle war richtig cool (Lieben dank an Ritzi). Der Gargoyle hat vielen Spielern Leid getan. (Kleine Anmerkung meinerseits, Ich habe an diesem Abend über 110 Schaden eingesteckt).

Am nächsten Tag hatte ich Grilldienst, anschließend kam der Zeltabbau und wir Führen heim.

Kurze Anmerkung: Eagle Eye is HOT

Vielen Dank an die Veranstalter und die Jeweiligen SLs

Bis zum nächsten mal!

- SERGEJ KOSTENEVKIN & MARK NÖRZ

---

## Was darf das LARP und was darf es nicht?

Ein Artikel über Grenzen im LARP

Grenzen im LARP...ein heikles Thema. Wo hört der Spaß auf und fängt das Verletzen der Personen an? Weiß man ob jemand durch eine bestimmte Situation, ein Geräusch oder ein Gefühl derartig getriggert wird dass er das Spiel abbrechen muss?

Die Antwort darauf ist NEIN. Man weiß es nicht. Aber als Spielleiter ob Orga oder SL hat man immer, IMMER die Verantwortung zu übernehmen. Wenn man merkt dass es einem Spieler nicht gut geht, ihn direkt darauf ansprechen, ihn fragen ob er/sie kurz pausieren will. Oder noch besser vorher ein klärendes Gespräch führen a la Was macht dir besonders Angst? Welche Situationen triggern dich? Das mag komisch rüberkommen ist aber eine ausgezeichnete Maßnahme um Spielspass zu garantieren.

Eine weitere große Kontroverse ist das Ausspielen von Folter u.ä. Was im P&P eher möglich ist, da der beinharte Söldner immer sagen kann „Ja ich foltere diesen Mann jetzt, was muss ich würfeln, was finde ich raus?“ Im LARP hingegen sollte man so etwas nicht ansetzen ohne vorher mit dem „Opfer“ gesprochen zu haben und abgeklärt zu haben ob das so in Ordnung ist oder ob man es eher „off-screen“ unter vier Augen regelt. Auf solche Dinge wie Schändungen etc. gehe ich hier gar nicht erst ein. Wer so etwas im LARP braucht gehört hinausgeworfen und sollte nicht wiederkommen dürfen. Nur meine subjektive Meinung.

Ein weitere Punkt in „Was darf das LARP“ ist die übertriebene Darstellung von Klischees oder bestimmter stigmatisierter Rollenbilder wie zum Beispiel Homosexualität, Rassendiskriminierung und ähnlichem. Wer den „Rosaroten Ritter mit dem schwachen Handgelenk, Froswaa von Tüfftüff“ spielen will, muss damit rechnen dass er nicht nur schief angeguckt sonder auch offen angesprochen wird! In diesem Fall heißt es Zivilcourage zeigen, auch im LARP! Irgendwann hört der Spaß auf, das ist nämlich gerade bei solchen Dingen der Fall.

Auch wenn es eine Doppelmoral ist so etwas zu verurteilen aber nicht die Darstellung von Krüppeln, dunkelhäutigen Sklaven und ähnlichem, so hat man sich auch im LARP an geltende Moralgesetze zu halten. Denn nur so kann man dafür sorgen, dass LARP ein Spiel bleibt an dem alle ihren Spaß haben.

- FRANCIS (MORITZ MEYER)



## September

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
36		01.09.	02.09.	03.09.	04.09.	05.09.	06.09.
			TableTop	Vereinstref- fen		Spiele- samstag	
37	07.09.	08.09.	09.09.	10.09.	11.09.	12.09.	13.09.
			TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Maskerade	<b>Vollver- sammlung</b>
38	14.09.	15.09.	16.09.	17.09.	18.09.	19.09.	20.09.
			TableTop	Vereinstref- fen			
39	21.09.	22.09.	23.09.	24.09.	25.09.	26.09.	27.09.
			TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Maskerade	
40	28.09.	29.09.	30.09.				
			TableTop				

## Oktober

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
40				01.10.	02.10.	03.10.	04.10.
				Vereinstref- fen		Spiele- samstag	
41	05.10.	06.10.	07.10.	08.10.	09.10.	10.10.	11.10.
			TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Maskerade	
42	12.10.	13.10.	14.10.	15.10.	16.10.	17.10.	18.10.
			TableTop	Vereinstref- fen			
43	19.10.	20.10.	21.10.	22.10.	23.10.	24.10.	25.10.
			TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Maskerade	
44	26.10.	27.10.	28.10.	29.10.	30.10.	31.10.	
			TableTop	Vereinstref- fen			

## Putzdienste

- 31.08. - 06.09.: Stefan Butscher und Mike Heinrichs  
 14.09. - 20.09.: Alex Marx und Daniela Marx  
 28.09. - 04.10.: Simone und Steph Roßknecht  
 12.10. - 18.10.: Lukas Weber und Markus Thummerer



## Lieber Palaverinnen und Palaverianer

Da nun die Neuwahlen anstehen, ja die Vollversammlung findet am 13.09.2009 statt, ist jedes mündige Mitglied aufgerufen zu wählen oder sich zur Wahl stellen zu lassen! Aber zu was denn eigentlich? Was für Posten gibt es? Welche werden gewählt? Was für Aufgaben haben die Posten? Wäre ich denn geeignet für diesen Posten?

Zuerst gilt zu klären:

Bin ich Rollenspieler im Rollenspielverein Biberach?

Bin ich über 18 Jahre alt?

Bedeutet mir der Verein etwas?

Bin ich bereit für den Verein Zeit zu investieren?

Bin ich denn geeignet für ein Amt?

Wenn Du alle Fragen mit ja beantworten kannst, bringst Du schon mal gute Grundvoraussetzung mit. Um Dich zur Wahl zu stellen benötigst Du noch einige Soft-Skills. Im folgenden Text erklären wir nun die „Charakterklassen“. Wir werden sie, des Verständnisses wegen „Ämter“ nennen.

### Charakterklasse Vorstand

#### erster Vorstand - für die nächsten zwei Jahre

Dies ist der „Oberguru“ des Vereins. Der Anführer und Lenker dieser Vielfalt an abwechslungsreichen Menschen, genannt Rollenspieler. Er ist das Aushängeschild des Vereins und sollte deshalb auch etwas hermachen. Ein Charisma-Bonus ist hier von Vorteil, sowie eine rechtschaffend/neutralen Gesinnung. Diplomatisches Geschick und Offenheit sind wichtig für diese Rolle. Bisheriger Amtsinhaber ist Mirko Trautwein, im Forum auch Tranton genannt. Mirko hat sich wieder zur Wahl gestellt. Aber es werden noch weitere willige Kandidaten gesucht!



Mirko Trautwein bisheriger 1. Vorstand

### Aktuelle Entwicklungen:

#### UMORGANISATION DER AUSSCHÜSSE:

Derzeit wird im Verein über eine Umorganisation der Ausschüsse diskutiert.

Einige Gründe sprechen dafür einen Ausschuss TableTop und einen Ausschuss Pen&Paper zu gründen.

Sollten diese beiden Ausschüsse gegründet werden müsste entweder die Satzung geändert werden um sechs Ausschüsse zu ermöglichen, oder einer der vorhandenen Ausschüsse müsste aufgelöst werden.

Zur Diskussion steht ob der Ausschuss Öffentlichkeitsarbeit aufgelöst werden sollte.

#### DIE KANIDATEN:

Bisher haben sich folgende Personen für einen Ausschussposten kandidiert:

Ausschuss Haus - Philipp Hermann

Ausschuss LARP - Daniel Weber

Ausschuss Organisation - Petra Schiefer

Ausschuss Öffentlichkeitsarbeit - Eike Möllmann

(Ausschuss Pen&Paper: Frank Falkenberg)

(Ausschuss TableTop: Michael Haug)

Für die beiden Vorstandsposten haben bisher folgende Personen kandidiert:

erster Vorstand - Mirko Trautwein

dritter Vorstand - Florian Walz



## **zweiter Vorstand/Schatzmeister - nicht zu vergeben!**

Logisches Geschick, ein Hang zu Excel-Tabellen und Mathematik punkten hier ganz klar. Außerdem steht er beratend dem „Oberguru“ zur Seite. Hier können sich auch gerne die introvertierten Rollenspieler austoben. Er verwaltet die Vereinsbeiträge und behält den Überblick über die finanzielle Situation des Vereins. An ihn gehen auch die Quittungen von Einkäufen usw.

Der Schatzmeister wird dieses Jahr nicht gewählt. Das ist und bleibt Flocki! Bis nächstes Jahr! Dann sehen wir weiter. Aber lassen wir uns überraschen...

## **dritter Vorstand /Schriftführer - für das nächste Jahr**

Neben dem Schreiben von Protokollen, ist dies auch der optimale Posten um im Hintergrund den Überblick über die To-Do-Liste zu behalten. Das heißt, wer muss was, bis wann erledigen? Der Schreiberling kann unterstützend in allem tätig werden, was ihm Spaß macht, muss aber nicht. Dieses Amt wird außerhalb der normalen Wahlperiode gewählt. Bisher hat sich der Florian Walz, der Eribanus im Forum und das F von FuP, zur Wahl gestellt.

Die Vorstände sind gemeinsam zuständig für die Forumsmoderation. Der zweite und der dritte Vorstand vertreten gemeinsam den „Oberguru“ in seiner Abwesenheit.

## **Charakterklasse Ausschüsse! Die Spezialisten im Verein!**

Diese werden jedes Jahr neu gewählt.

### **Haus**

Handwerkliches Geschick, liebe zu Immobilienobjekten, Geduld, Verständnis für menschliche Schwächen und Durchsetzungsfähigkeit, Hausmeister halt, ähm Sorry, wir meinen natürlich die gute Seele des Hauses... also so in etwa wie Flip das bisher gemacht hat. Auch er hat sich wieder zur Wahl gestellt.

### **Orga**

Das ist vermutlich der aufwendigste Posten unter den Ausschüssen. Die Organisation von Veranstaltungen, wie die ZeltCon, die Vereinshütten und der Essenssupport bei MiniCons fordern einiges an Zeit, Geschick, Fantasie und Struktur. Hier ist die Fähigkeit zum Leute scheuchen von Vorteil. Die Petra Schiefer war die Orga im letzten Jahr. Im Forum wird sie Meara genannt. Sie ist das P von FuP. Sie hat sich auch wieder aufstellen lassen.

### **Öffentlichkeitsarbeit**

Dieser Mensch betreibt die Werbung für den Verein nach außen hin. Er überprüft aber auch verschiedene Aktionen auf seine Außenwirkung. Es ist die am wenigsten definierte Aufgabe. Du darfst alles tun, um den Verein ins rechte Licht zu rücken. Wie Du das anstellen willst ist Dein Problem. Aber Energie, Power und zündende Ideen sind gefragt. Die Zusammenarbeit mit dem Vorstand ist hier sehr wichtig. Das Amt hatte Peter Schültingkemper inne. Schwertkämpfer, Ehemann und Vater!

### **Larp**

Live-Action! Jihaaaaah! Das ist Dein Leben? Magst Du Leute in Kostümen rumspringen lassen. Deren Interessen vertreten? Du magst Fantasy, Vampire und auch Neuzeitliche Settings? Bist kreativ, engagiert, setzt neue Ideen mit um, und organisierst dazu ein cooles Event? Vertritt die Interessen der Larper! Bisheriger Amtsinhaber war Daniel Weber, genannt Klein Johnny. Mitglied der Vampire Maskerade Spielleitung und Bruder des großen Johnnys.

Jeder Ausschuß, organisiert sich Helfer, die ihm bei seinen Projekten beistehen. Sprecht die einzelnen Inhaber der Posten ruhig mal an, wenn ihr Lust habt mitzuhelfen.



## **Ach Ja! Die anderen nicht wählbaren Posten**

Es gibt noch einige Posten, die nicht zur Wahl stehen. Manche davon sind schon länger vergeben. Andere sind noch zu besetzen.

### **Der Vereinsschläger:**

Das ist der Flip. Ja, er hat eine Mehrfachrolle. Er ist Ausschuss Haus, Weihnachtsfeiergestalter und Vereinsschläger. Wir sind ein Rollenspielverein. Ihr versteht das schon.... Seine Aufgabe? Na den Vereinssklaven zu verprügeln!

### **Der Vereinssklave:**

Das ist der Ritzi. Mo-ritzi-i! Er ist auch doppelberollt. Er ist Mitglied des vierblättrigen Kleeblattes Vampire Maskerade-Spielleitung und Vereinssklave. Er hat den ehrenwerten Job sich verprügeln zu lassen.

### **Die Vampire Maskerade SL:**

Das sind die Johnny-Brüder Johannes und Daniel Weber, der Moritzi und die Kathi. Sie kreieren immer neue Intrigenspiele und Plots um die Horde an Vampire-Larper zu begeistern.

### **Weihnachtsfeiergestaltung:**

Das waren bisher Flip, Kathi und Vera. Ich habe vernommen, dass sie für diesen Posten würdige Nachfolger suchen. Gesucht werden Leute, die eine geniale Idee haben, wie diese Feier zu einem Erlebnis wird. Seid bereit und tretet an!

### **Newsletter-Redaktion:**

Das machen Daniel Weber, (jaaaah auch mehrfachberollt), Annette Hofmann, Magnus Nastoll, Moritz Meyer und Andreas Goretzko, alias Freddy. Die Anne unterstützt uns wie sie kann. Da dies ein Projekt von Vereinsmitgliedern für Vereinsmitglieder ist, sind wir hierbei auf die Hilfe aller angewiesen. Werdet Autor. Schreibt Artikel. Entwerft einen Elfenstarschnitt in Lebensgröße oder schreibt doch mal an Onkel-Freddys Leserecke!

### **Schlüsselmeister:**

Das ist Yvi. Leidenschaftliche Vampire-Spielerin, Ehefrau von Tobias Kieninger und Künstlerin, wenn es um das Schminken und Nachbilden von echt aussehenden Wunden geht. Wenn ihr den Vereinsschlüssel, z.B. zum Putzen, spielen etc. benötigt, seid ihr hier richtig. Die Telefonnummer entnehmt ihr dem Thread im Besprechungsteil des Forums. Weitere Schlüssel haben die Vorstände, der Ausschuss Haus und der Ausschuss LARP.

### **Master of Equipment:**

Das ist Tobias Kieninger. Er unterstützt mit seinen Connections unseren Verein maßgeblich mit Material, wie Kabeltrommeln und was auch immer, wenn es mal wieder klemmt und das schon seid Jahren.

### **Patent für bestimmte Teile des Vereinsheims:**

Buffet im Hauptraum betreut der Florian Hopfner.

Das Larp-Material sortiert Kathi.

Die Küchenschränke kontrolliert Petra.

Hier werden noch Leute Gesucht, die Patenschaften für einen kleinen Teil des großen Ganzen werden! Meldet Euch bei Flip oder Mirko. Ich könnte mir z.B. einen Betreuer der neuen Vereinsbibliothek gut vorstellen.

### **NSC (Nicht-Spieler-Charakter):**

Die LARP-Spielleitungen sind immer auf der Suche nach NSCs um z.B. gezielt eine Szene in einem Plot darzustellen. Probiert es doch mal aus! So könnt ihr mal reinschnuppern, wenn ihr selber kein LARP spielt.



## **Spielleiter:**

Es werden eigentlich immer neue Spielleiter gebraucht. Jeder darf sich trauen und bekommt auch fachkundige Unterstützung. Interessiert Dich ein neues System? Dann nichts wie los. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen...

Natürlich unterstützen alle Mitglieder den Verein indem ihr Putzdienste übernehmt und bei der ZeltCon helft. Sollte ich aber ein wichtiges Amt oder einen Posten vergessen haben, sagt mir Bescheid! Dann holen wir das in der nächsten Ausgabe nach.

- NETTE (ANNETTE HOFMANN)

---

## **Das ICQ-Interview**

Eike Möllemann über seine Rolle als NSC (Nicht-Spieler-Charakter) auf der ZeltCon 2009

**nette73 (17:08):**

Hey Eike...erzähl mal von der Con. Über deine Rolle als NSC

**Sariandor (17:08):**

hm ... ich war bestimmt der erste nsc, der ne stunde im Baum gepennt hat XD

**nette73 (17:09):**

Was hast Du gesehen?

**Sariandor (17:10):**

in wie fern? vom Baum aus?

**nette73 (17:10):**

Vom Baum aus

**Sariandor (17:11):**

zuerst hab ich mal nur gehört ... und festgestellt, dass die Spieler mich im total falschen Wald gesucht haben ...

**nette73 (17:11):**

und dann?

**Sariandor (17:11):**

tja ... dann hab ich halt mal ne Stunde in dem Baum geschlafen XD

**nette73 (17:11):**

das war alles? nö...oder?

**Sariandor (17:12):**

in so ca. 3-4 Metern höhe ... konnt ich nich so genau sehen ... weil nachts sehen ist meist nicht so toll ^^dann bin ich aufgewacht, weil die stimmen lauter wurden

Marinna hat im drei-sekunden-rhythmus „auspex“ gerufen

**nette73 (17:13):**

AUSPEX!!!!

**Sariandor (17:13):**

weil ... selbst wenn man mit Auspex durch die gegend guckt kann man nur das sehen, was im eigenen Sichtfeld ist ...und Marinna hat nur auf den Boden geguckt ^^

**nette73 (17:13):**

OK und dann

**Sariandor (17:14):**

Ich bin ganz ruhig auf dem Baum hocken geblieben und hab die beobachtet

dann sind sie noch zwei mal vorbei gelaufen ... \*grins\*

ich hab nen gangrel gespielt

und gangrel können durch die clanseigene Disziplin (Protean) bei Dunkelheit sehen dann leuchten ihre Augen rot

**nette73 (17:14):**

welches Tier?



**Sariandor (17:15):**

Ne Eidechse... hab mich grün angemalt ^^

**nette73 (17:15):**

deshalb die Knicklichter

**Sariandor (17:15):**

Genau, ich hab mir zwei Knicklichter in den Mund geschoben, um das mit den rot glühenden Augen darzustellen  
Und - oh wunder

**Sariandor (17:16):**

Marinna hat mich entdeckt. blöd war nur, dass sie ihre Tremere gespielt hat -.-  
weil als gute Spielerin hat sie natürlich instant Bewegung durch den Geist auf mich gewirkt  
und ich konnte mich im Spiel nicht mehr bewegen leicht doof

**nette73 (17:17):**

ja...des ist doof

**Sariandor (17:17):**

na ja ... sie wollte mich vom Baum runterziehen

**nette73 (17:17):**

und dann?

**Sariandor (17:17):**

und dabei ist der Baum umgefallen. ups ^^“

**nette73 (17:17):**

ok...das konntet ihr real aber ned darstellen?

**Sariandor (17:17):**

also natürlich nur InTime ... so fett bin ich ja dann doch auch nicht ^^ne ... bin ja Baumfreund

**nette73 (17:18):**

grins

**Sariandor (17:18):**

anschließend haben sie noch versucht mich zu Pflöcken ... hat aber leider nicht geklappt ...

**nette73 (17:18):**

wegen der Brustplatte....gell?

**Sariandor (17:19):**

Ich hatte Tarnklamotten an und der Splitterschutz war auch im Spiel reale Kleidung

**nette73 (17:21):**

okey...warum wurdest Du gesucht?

**Sariandor (17:22):**

ich hab der Werwolf Schamanin ein Amulett gemopst \*hrhr\*was das konnte ... keine Ahnung ... XD aber die wollte das  
wohl irgendwie wieder haben...hat die Spieler tyrannisiert  
und die haben mich dann gesucht

**nette73 (17:22):**

OK

**Sariandor (17:23):**

letztlich lief es darauf hinaus, dass ich im Lager von den Werwölfen zerfleischt wurde  
da lagen dann so 3 oder 4 Leute über mir drüber ...war voll lustig ^^

**nette73 (17:23):**

gruselig? Die Szene hab ich gesehen...sehr cool, die Petra als Werwolfschamanin mit einem Rudel Höllenhunde.

**Sariandor (17:24):**

ein wenig ... aber ich hab ja auch mitgearbeitet, dass es gruselig wird

**nette73 (17:24):**

Sie haben Dich abgenagt bis auf die Knochen

**Sariandor (17:24):**

Ritzi ist als erster auf mich zugesprungen ^^der ist abgesprungen und ich hab ihn dann umarmt und bin auch noch mal  
nach hinten weggesprungen, damit der Sprung noch größer wirkt ... außerdem konnte ich so das fallen besser kontrol-  
lieren ^^

**nette73 (17:25):**

....OK....Du hattest Spaß...gell?

**Sariandor (17:25):**

öhm ... na klar ^^

- NETTE (ANNETTE HOFMANN)





# Vampire - Der völlig sinnlose Fotoroman

Folge 1



- JOHNNY (JOHANNES WEBER)



## Shadowrun 301D

Mit Sonic in den Tod! Ein Nachruf für Juli...

Die Dunkelheit spiegelt sich im nassen Asphalt, unterbrochen vom Geräusch zielsicherer Schritte. Sie geht weiter in die Tiefe der Betonbauten, den implantierten Audioverstärker an. Sie wartet auf das Einsetzen des Wummerns. Der harten Schläge, die in unzähligen Variationen an Gebilden und Mustern vor ihrem geistigen Auge wachsen lassen. Techno in der vollendeten Form. Jaah, Sonic wird spielen. Sie arbeitet sich gespannt und hörend an die Grenze heran und da fühlt sie es. Ein noch nahezu unhörbarer Rhythmus. Sie bleibt stehen, und lächelt in die Nacht. Die feinen Härchen auf ihrer Haut richten sich auf. Sie atmet tief ein. Die absolute Coolness breitet sich aus, die Vollkommenheit des Gefühls überrascht sie immer wieder. Sie weiß nun genau wer sie ist. Sie ist Juli, die Runnerin, gnadenlos, leise, ohne Angst, geboren um an Wänden hochzugehen, lautlos und perfekt. Sie überschreitet die Grenze, setzt die Sonnenbrille auf lässt den Restlichtverstärker an, als der erste Ton, das Metall in ihrem Ohr trifft und sich über die feinen Leitungen in ihr Gehirn schraubt. Sie beginnt die Töne mental abzulegen, um sie später wieder abrufen zu können und so etwas wie makellose Arroganz breitet sich aus. Sie weiß, dass Sie diese Nacht haben will, jetzt und nicht irgendwann, komme was wolle. Das ist ihre Nacht. Das erste Licht prallt auf ihre Linse, gedämpft durch die Brille, kitzelt ihre Großhirnrinde am Hinterkopf. Der Sound nimmt zu, die Schläge gewinnen Kontur, das Wummern wird härter, schneller, ihr Atem, ihre Schritte auch, der Puls beginnt zu jagen. Wenn sie heute einer anfasst, wird er bluten. Wer die Makellosigkeit dieses Augenblickes nicht erkennt, hat es nicht anders verdient. Ist gefühllos. Niemand begegnet ihr, alle scheinen schon dort zu sein. Nichts stört die Perfektion. Sie steht vor der Tür und weiß, wenn sie diese öffnet, wird der Techno nach ihr schlagen, sie treffen, sie wird sich innerlich winden und sich nicht entziehen können, bis dieses rasende Tier sie mitnimmt und alles löscht, was an Erinnerung, Schmerz, Liebe und Hass in ihr brennt. Niemand wird es sehen, sie wird cool dastehen und wirken wie eine wunderschöne, elfische Statue. Sie hebt die Hand um den Knopf zu drücken, der die Türe aufgleiten lässt.

Juli unterbricht den Datenabruf vom Speicher in ihrem Hirn an dieser Stelle. Auch das scheint fast zu viel Kraft zu kosten. Aber sie spürt, dass diese Aufzeichnung sich ideal in diesen Moment einfügt. Ihr Atem rasselt etwas, es scheint Blut in der Lunge zu sein. Fast kreischt der Schmerz, aber das Adrenalin ist noch da. Sie hört die Schüsse oben auf der Treppe, zieht sich hoch um dorthin zu kommen. Sie sieht, dass Deschi und Weinchen noch auf der Treppe sind, die Knarre im Anschlag, Shawn in ihrem gewaltigen Schatten steht, um Kraft für ihre Magie zu sammeln, Knarre in der Hand. Scheiß Arschlochtröle. Berthos steht mitten drin, umtost von Geschossen, der einzige, den sie kennt, der zu schnell für die Kugeln zu sein scheint. Fuck, wir werden alle sterben, denkt Sie. Sie erinnert sich an die Granaten die Weinchen dabei hat, werde eine nehmen und mich mit ihr vor die Füße des verfluchten Arschlochs schmeißen. Sie schiebt sich eine Stufe nach oben und hört einen Schlag. Sie sieht noch, das markige Orkgesicht von Deschi, zu einer erschreckten Grimasse verzogen, bevor er nach hinten geschmettert wird und 3 Stufen tiefer an der Wand zu Boden rutscht. Blut. Soviel Blut. Zeichnet eine Spur an die Wand, als sie die nächste Stufe nimmt. Wir werden alle sterben. Sie sieht, wie Weinchen sich duckt und die Kugel den Putz an der Wand hinter ihr absetzt. Sie macht den Film in ihrem Kopf wieder an und sieht wie ihre Hand den Knopf drückt um die Türe zu öffnen. Die Musik trifft sie so hart, wie der Schmerz, der sie bei jeder Bewegung zu zerschneiden scheint. Sie hat keine Wahl. Sie hat die Ares Pred in der Hand. Sie glitscht wegen des Blutes. Der Wirbel an Lichtreflexen und die zuckende Körper der perfekten Nacht die im Rausch der Musik beben beginnen sich mit den Geschossen und dem Splintern zu vermischen. Sie spürt, wie etwas mit Macht in ihren Geist dringt, die Musik kurz abschneidet, ihr Knie nachgeben, sie fällt. Die Geschosse sind weg. Der Techno rast weiter, brennt in ihr, Dunkelheit um sie, pulsierendes Leben durchschreitet Sie, steht vor der Bühne, geht in ein heftiges Jaulen über. Das Tier hat sie und nichts wird sich daran ändern, nie wieder.

Juli starb bei auf einem Run vor 5 Jahren am 23.09.2056. Shawn ihre elfische Freundin und Berthos wurden gefangen genommen nachdem er niedergeschossen wurde, weil er sie retten wollte. Niemand weiß, ob sie noch leben. Der Ork Weinchen, konnte seinen besten Kumpel Deschi noch aus den Klauen des Todes reißen und flüchtete. Als eine Gang versuchte die Verletzten zu befreien, fanden sie nichts, was sie Weinchen noch geben konnten. Niemand weiß, ob sie noch leben und wer sie sind. Die Aufzeichnungen Julis tauchten auf einem Chip auf, der Sonic angeboten wurde. Ein befreundeter Decker hat sie ins Netz geladen und sie werden heute um 21.00 Uhr über den Piratensender Courtagise ausgestrahlt. Einmalige Aufnahmen von irrsinniger Intensität! Ronald Livingston, Leader der Band Sonic, wird im Anschluss ein Nachwort für Juli sprechen. Die Namen der Runner wurden aus Sicherheitsgründen geändert, die Gesichter überarbeitet.

- NETTE (ANNETTE HOFMANN)



---

## Kontakt zu den Leuchtameisen

Na wenn das nichts ist...

Um den Verein etwas in der Öffentlichkeit bekannter zu machen haben wir uns an den Verlag der Zeitschrift GamesOrbit, Leuchtameisen | Kommunikations-Kooperative, gewandt und Palaver in die dortige Spielortliste eintragen lassen. Dazu wird es dank unserer Anfrage künftig eine Vereinsliste geben, klar, ebenfalls mit Palaver, und die Palaver ZeltCon wird mit in den ConPlaner aufgenommen.

GamesOrbit erscheint sechsmal jährlich, und wir bekommen künftig ein Abo zum Schmökern ins Vereinsheim geliefert.

...und damit nicht genug.

Aus dem Kontakt mit Michael Kränzle, dem Redakteur der GamesOrbit, haben wir ein weiteres Schmankerl für Palaver an Land gezogen. Denn Michael hat angefragt ob Palaver nicht Demotester für ein neues TableTop Spiel werden möchte. Und wir haben ganz dreist zugesagt.

So wird der Verein im Oktober ein Demokit zum Austesten erhalten. Freddy steht als Kontaktperson für Michael zur Verfügung, danke also auch an den Freddy. Und damit die Neugierde, die wir jetzt geweckt haben, auch befriedigt werden kann, hat uns Michael erlaubt den Artikel aus der GamesOrbit in unserem Newsletter zu veröffentlichen.

Dafür noch mal vielen Dank an Michael und die Leuchtameisen.



### SCHNELLE SCHLACHT: Arcane Legions Preview

ARCANE LEGIONS | Alle zehn Jahre, so glaubt man, erneuert sich unser Wissen, und alle zehn Jahre in etwa gibt es auch im Spielebereich Innovationen, die wirklich Neues hervorbringen. So schufen Sammelkartenspiele wie „Magic“ einen eigenen Markt aus dem Nichts, Miniaturenspiele wie „MageKnight“ machten Tabletops massentauglich. Von den „MageKnight“-Machern kommt jetzt ein Spiel auf den Markt, welches ein ähnliches Potenzial haben könnte: „Arcane Legions“. Warum sagen wir euch in unserem exklusiven Preview.

Jordan Weisman ist zurück. So könnte man die Ankündigung seines neuen Miniaturenspielsystems „Arcane Legions“ auch betiteln, denkt man an vergangene Erfolge wie „Battletech“, „Shadowrun“, „MageKnight“, „Mechwarrior“ oder „Pirates“. Doch das muss man bei „Arcane Legions“ gar nicht. Denn das Spielsystem spricht für sich. Typisch für Weismans Spiele ist die Eleganz des Spieldesigns und die Einfachheit der Grundregeln, welche aber schnell zu einem taktisch komplexen und herausfordernden Spiel genutzt werden können. In einer historisch alternativen Antike prallen im Jahre 37 vor Christus Römer, Ägypter und Han-Chinesen aufeinander, in dem Bestreben die Welt unter ihre jeweilige Herrschaft zu bringen. Erst fünf Jahre zuvor war diese Welt von einer Plage biblischen Ausmaßes heimgesucht worden, die die meisten Menschen zwar unverändert ließ, aber auch Magie und Kreaturen nie gekannter Art hinterließ. Ein Vermächtnis, welche sich sogleich die größten Reiche zu ihrem Nutzen einverleibten. Im Miniaturenspiel „Arcane Legions“ ist es an uns, ihre nun arkanen Legionen zum Sieg zu führen.

Im Spielsystem zu „Arcane Legions“ kombinieren die Spieldesigner nun nicht nur munter Regelansätze wie aus klassischen Miniaturenspielen bekannt, sondern führen auch das Credo der einfachen Buchführung zu neuer Blüte; sprich alle Spielwerte sind bereits auf den Einheiten und Figuren auf dem Spieltisch selbst ablesbar. In dieser fiktiven Antike prallen nun unsere Armeen im 25mm Maßstab in Massenschlachten von in der Regel 7.000 Punkten pro Armee aufeinander. Übrigens ist das Spiel von Beginn an auch auf Spiele von bis zu sechs Kontrahenten ausgelegt. Neben konventionellen Angriffen können diese auch Angriffe durch Magie nutzen. Für die Figuren unserer Armee sind deren Plastikbasen das zentrale Element des Schaltens und Waltens. Jede Plastikbase, egal ob Formation (groß und rechteckig) oder Einsatztruppe (klein und quadratisch), bildet eine Einheit, die aus den verschiedensten unserer Einzelfiguren bestehen kann.

Auf den Basen sind runde Slots zum Platzieren der eigenen Figuren freigelassen. Von diesen Slots gibt es normalerweise mehr, als man an Einheiten darauf platzieren kann. Denn die verschiedenen Slots verleihen unterschiedliche Fähigkeiten, sei es Angriff, Verteidigung, Bewegung oder Spezialfähigkeiten. Allerdings können eben nur die genutzt werden, die auch tatsächlich von einer Figur besetzt sind. Denn das ist der Clou an den Einheiten-Basen, man kann die darauf befindlichen Figuren immer wieder umgruppieren. Das kostet dann eine oder zwei Aktionen von zum Beispiel acht möglichen Aktionen im eigenen Zug des Standardspiels.

Das bildet in genial einfacher Weise die verschiedenen Möglichkeiten ab, wie sich Einheiten großer Armeen auf einem Schlachtfeld verhalten können. Wer sich schnell bewegen will, kann nicht einfach angreifen, wer selbst angreift hat nicht die beste Verteidigung und wer verteidigt kann sich schlechter bewegen. Wer Figuren in der Einheit verliert, hat weniger Optionen zur Ausführung der gewünschten Befehle.

Ebenfalls interessant wird sein, dass man durch das Halten von Landmarken mehr Siegpunkte gewinnt als durch das Zerstören gegnerischen Einheiten, so dass die Vernichtung gegnerischer Einheiten alleine nicht zum Ziel führen wird. Ein weitere spannende Möglichkeit wird die Erstellung eigener offiziell einsetzbarer Einheitschemata sein. Dies soll über die Online-Seite von „Arcane Legions“ geschehen, über welche später auch das geplante organisierte Turnierspiel weltweit verwaltet werden soll. Dazu ist aktuell bereits eine Kampagne auf ein Jahr bis Ende 2010 geplant.

Für die Spieler kombiniert Hersteller Wells Expedition bei „Arcane Legions“ zudem ein normales Miniaturenspiel mit sammelbaren Elementen und dabei sowohl unbemalte Figuren in fixen Armeepacks à la Marktführer Games Workshop mit vorbemalten à la Privateer Press bei „Monsterpokalypse“, die vor allem in Boostern enthalten sein werden. Dabei klingt die Aufteilung von Spielmaterial, Armeen und Figuren so, als ob man es bei Wells Expedition schaffen könnte, die Vorteile klassischer Miniaturenspielen zu nutzen und die Nachteile von Sammelspielen zu minimieren ohne diesem vollkommen den Reiz zu nehmen. Wer „Arcane Legions“ spielen will, muss sich zunächst einmal einen Starter zulegen, der für nicht mal 30 Euro mehr als 120 Figuren aller drei Fraktionen nebst jeweils bemalten Kommandanten und allem nötigem Spielmaterial enthalten wird. Der Inhalt dieses Spielsets ist dabei genauso fest gelegt wie die der so genannten Armeepacks. Diese enthalten alle normalen Kämpfer, die das Rückgrat einer jeden Armee bilden werden. Die Packs sind für jede Fraktion erhältlich, wobei je 40 Infanteristen genauso dreizehn Euro kosten werden wie die jeweiligen Reitereien der Völker, die pro Pack 15 Figuren enthalten werden. Lediglich die Booster für zehn Euro enthalten vorbemalte Einheiten nach dem Zufallsprinzip, wobei in den Booster grundsätzlich keine der normalen Einheiten enthalten sein wird, sondern lediglich Helden sowie „Seltene“ und weitere so genannte „Uncommon“ Figuren und fünf weitere Formationsschemata für die Einheiten Basen von Formationen oder Einsatztruppen. Und selbst hier lässt sich der Sammelfaktor komplett ausschließen, da es so genannte Legionsbündel aus acht Boostern geben wird, durch deren Erwerb man garantiert alle möglichen Einheiten einer Fraktion erwirbt. [mic]

Link zu Arcane Legions: <http://arcanelegions.com/>

- MAGNUS NASTOLL



## Gewinnspiel IK: Reloaded oder besser: Entschuldigung

Nur peinlich... Ich hatte einen eigenen E-Mail Account für Newslettersachen bei web.de eingerichtet, um z.B. die Antworten des Gewinnspiels dort zu sammeln. Als ich nun die Eingänge prüfen wollte um die Lostrommel zu füllen musste ich feststellen dass da kein Einziger im Postfach drinne ist.

Das fand ich dann sehr komisch und hab dann, leider viel zu spät, die Standardeinstellungen der Ordner gecheckt. Und die sind so gesetzt dass eingehende Mails zunächst in den Ordner unbekannt oder SPAM rutschen, die nach 30 Tagen gelöscht werden (hab ich jetzt geändert).

Entsprechend fehlen mir die Eingänge der Mitspieler, und das tut mir unendlich leid, aber ich kann das jetzt leider nicht ungeschehen machen.

Um das Ganze doch noch abschließen zu können nun folgender Vorschlag: Wir Verlängern das Gewinnspiel bis zum nächsten Newsletter. Jeder, der belegen kann dass er ursprünglich am Gewinnspiel teilgenommen hat wandert mit zwei Stimmen in die Lostrommel.

Ich hoffe ihr nehmt es mir nicht krumm und beteiligt Euch trotzdem.

Hier die noch mal die Frage:

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

SCHICKT EURE ANTWORT (WIEDER) AN: PALAVER-NEWS@WEB.DE

Jetzt funktioniert's auch...

- MAGNUS NASTOLL

## Die Leserecke von Onkel Freddy

Lieber Onkel Freddy,

**Ich habe eine paar dringende Fragen an Dich:**

**Warum sind die Menschen so wie sie sind?**

**Ich meine, warum müssen sie sich beschweren, nicht Teil einer Entwicklung zu sein, nur um dann, wenn sie mit einbezogen werden das Interesse zu verlieren?**

Liebe Grüße,

Dein Orsel Frabbü





Lieber mir absolut unbekannter Orsel Frabbü,

Diese Fragen stellt sich die Menschheit bereits seit dem Anbeginn der Zeit und doch haben diese Rätsel niemals die Aktualität und Faszination verloren und ebenso ist es noch niemandem gelungen diese Fragen auf eine zufrieden stellende Art und Weise zu beantworten. Aber bisher wurde ich ja auch noch nicht gefragt.

Die erste Deiner Fragen ist leicht zu beantworten.

Es gibt eine Sache, die als Evolution bekannt ist, welche circa 6,5 Millionen Jahre benötigte, um aus einem Wesen, welches den wissenschaftlichen Namen Sahelanthropus tchadensis trägt, die Kreatur Homo sapiens sapiens entstehen zu lassen. Der größte Segen, aber auch der größte Fluch dieser Spezies ist das stark ausgeprägte Telencephalon, das Großhirn, vor allem in Verbindung mit dem Diencephalon, dem Zwischenhirn. Dieses Organ versetzt den Menschen in die Lage kreativ und rational zu denken, und so freie Entscheidungen treffen zu können anstatt sich wie ein Tier ausschließlich von Instinkten leiten zu lassen (was nicht bedeutet, dass Menschen nicht auch zuweilen instinktiv handeln). Außerdem verleiht es ihm die Macht Dinge zu ersinnen, allem voran Werkzeuge, die den Homo sapiens sapiens zu dem gemacht haben, was er heute ist. Leider ist diese Gabe auch extrem hinderlich und verursacht zu Weilen sogar extreme Schmerzen (nicht umsonst ist die Menschheit, eigentlich seitdem sie existiert auf der Suche nach toxischen Stoffen, welche das Denkvermögen erheblich trüben), denn auch wenn ein Mensch freie Entscheidungen treffen kann, gibt es keine Garantie, dass diese Entscheidung auch gut oder gar richtig ist. Auch die Gabe der Phantasie ist mit Vorsicht zu genießen, denn eine der ersten Erfindungen war nicht etwa ein Gedicht oder ein Gartengerät zur Pflege von Mimosen, nein, es war eine Waffe. Gepaart mit den im Diencephalon entstehenden Gefühlen, wird der Segen, aber gleichzeitig auch der Fluch dieser Gabe potenziert, ich denke darauf muss ich nun nicht weiter eingehen. Diese, zugegeben, etwas oberflächliche rein biologische Betrachtung ist die Grundlage dafür, warum Menschen im Allgemeinen so sind, wie sie sind. Nun kommt noch eine psychologische Komponente hinzu, welche im Groben beinhaltet, dass ein jeder Mensch bereits vor der Geburt und auch über sein gesamtes Leben hinweg Reize über seine Sinnesorgane aufnimmt und sie verarbeitet. So macht er nach und nach Erfahrungen. Diese bleiben dem Menschen im Gedächtnis und beeinflussen die zukünftigen Entscheidungen.

Dies ist eigentlich der Grund, warum ein jeder Mensch so ist, wie er ist. Er hat ein Gehirn, welches mit Reizen und Erfahrungen voll gepumpt wird, welche gefiltert und in einer sehr Subjektiven von persönlichen Gefühlen und Phantasien pervertierten Form gespeichert werden, was wiederum seine Persönlichkeit und sein Handeln beeinflusst.

Nun zu Deiner zweiten Frage:

Vorweg eine Bemerkung. Nur um Missverständnisse zu vermeiden. Die nun folgenden Aussagen treffen gehäuft auf Menschen im Allgemeinen zu. Es bedeutet nicht, dass sie jeder Mensch haben muss. Auf einen Menschen könnte gar kein Punkt zutreffen, auf einen anderen alle und auf einen dritten nur einer.

Menschen sind neugierig und lieben Geheimnisse.

Menschen möchten eigentlich immer das, was sie nicht haben.

Menschen verlieren schnell das Interesse an Dingen, die sie haben.

Natürlich möchten Menschen Teil einer Entwicklung sein, da sie wissen möchten, was passiert und eben auch um einfach dabei zu sein, da man sie ja nicht darum gebeten hat.



Werden sie allerdings gebeten daran teil zu nehmen und sind sie im Bilde über die Entwicklung, haben sie kein Interesse mehr, da sie haben, was sie wollten und so der Antrieb für Aktion fehlt. Weitere Aktionen finden nur statt, wenn Anreize geboten werden und auch nur dann, wenn es die richtigen Anreize sind und selbst das ist keine Garantie für eine Rege Anteilnahme an Dingen, welche eventuell mit Arbeit verbunden sind.

Hier kommt wohl auch die Kausalität ins Spiel. Ursache und Wirkung. Ursache: man fühlt sich ausgeschlossen. Wirkung: man beklagt sich über diesen, subjektiv gesehen, negativen Zustand.

Ursache: man fühlt sich integriert und rundum wohl. Wirkung: man befasst sich nicht weiter mit dem Thema, da es einem kein Unbehagen mehr bereitet.

Ich hoffe Du bist jetzt nicht enttäuscht oder deprimiert über diese sehr aussichtslose negative Antwort, aber so ist eben das Leben.

Liebe Grüße,

Dein Onkel Freddy

## 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  
Johnny (Johannes Weber)  
Vampire-Fotoroman  
Sergey Kostenevkin  
Zeltcon-Reporter  
Mark Nörz  
Zeltcon-Reporter  
Flocki (Florian Hopfner)  
Lektorat

## 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