

Bilder und Impressionen - Unknown Armies Live

Also ich hab ja schon ein paar mal Vampire Live gespielt aber das war wirklich was ganz anderes. Wie jeder sich in seine Rolle dermaßen eingefüllt hat und sie verkörpert hat als würde er es garnicht anders kennen war unglaublich die Szenen waren so glaubwürdig,so ja keine Ahnung so richtig echt.Ein unglaubliches Erlebnis ein grandioses Spiel... achja und die SL wie immer erste Sahne ;D das muss euch ers mal wer nachmachen.

Zum schluss sag ich noch danke an alle für den tollen abend.

- Christian Wielatz - Spieler

Vielen dank für den wunderschönen Abend und für euer Spiel.

Das ganze ist innerhalb dieses Abends zu einem so schönen Spiel geworden, wie ich es niemals erwartet hätte Und ich denke es wird einige Momente geben die wir alle nicht so schnell vergessen ;)

nicht wahr Flocki?

- Moritz Wenger - Spielleitung

Auch ich habe zu danken. Es war sehr spannend. Es war bis zum Schluß nicht abzusehen wie das „Spiel“ endet. Ich bereue es nicht, meine Rolle getauscht zu haben

- nette (Anette Hofmann) - NSC

Ich will das unbedingt nochmal machen - infiziert :D !!!!

Vielen Dank an alle!

Besonders gut hat mir das abrundende Vorlesen und das abschliessende Gespräch gefallen!!!

Klasse!

- Stephanie Rossknecht - Spielerin



- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)

Inhalt

VORSTAND / VEREIN

- Weihnachtsfeierorga -6-
- T-Shirt Wichteln -12-
- Mitgliederentwicklung -16-
- Neues von den Ausschüssen -18-

VERANSTALTUNGEN

- Unknown Armies Live -1-

RUBRIK TABLE-TOP

- Morthem -13-

RUBRIK PEN&PAPER

- Im Fokus: Shadowrun -7-
- Ein Engel auf Erden -10-

RUBRIK LARP

- Vampire-Fotoroman -5-
- Charaktergeschichte: Mothusi -14-

SONSTIGES

- Kalender -3-
- Aktkalender -4-
- Onkel Freddy's Leserecke -19-

Rollenspiel-Nachwuchs

Lena, Janina, Max, Oskar und Vincent, das sind die wohlklingenden Namen der fünf Nachwuchs-Helden, die den Mut hatten und das Abenteuer suchten. Nur durch ihren leidenschaftlichen Einsatz konnten die Bewohner von Vorandia ihre ursprüngliche Gestalt wiedererlangen, denn unseren fünf Helden gelang es das Geheimnis der schwarze Bibliothek zu lüften.

Nach langem mutlosem, „immerwiederausredenfinden“ der Spielleitung konnten die Nachwuchs-Helden am letzten Sommerferien Samstag endlich ihre Mission antreten.

„Das Geheimnis der schwarze Bibliothek“ ist ein Einsteiger-Abenteuer vom Drachenland-Verlag, für das keine Rollenspieler-Vorkenntnisse und kein Regelwerk benötigt wird. Es handelt von dem - aus Versehen - zu Däumlingen verzauberten Volk Vorandias. Die Spieler müssen als Vertreter der Bevölkerung sieben Siegelmesser finden, die in den Büchern der „schwarzen Bibliothek“ versteckt sind, um das „Buch der sieben Siegel“ öffnen zu können und erlöst zu werden.

Aus den dreizehn Büchern der Bibliothek dürfen die Abenteurer wählen, in welchem sie mit der Suche beginnen wollen. Es gibt zwei Sorten von Büchern: Aus den einen fliegen Raben, die die Mission gefährden und in den anderen tauchen die Spieler in die unterschiedlichsten Geschichten ein. Jedem Spieler stehen vier verschiedene Charaktere zur Auswahl: Ein Drache, ein Medicus, ein Irrlicht oder ein Elf. Jeder Charakter hat seine Qualitäten (wie im richtigen Leben).



Unsere fünf Helden hatten keine Schwierigkeiten ihren Weg zu finden. Faszinierend, mit wie viel Feuereifer und wie unerschrocken diese Fünf ihr erstes Rollenspiel angegangen sind. Absprachen, Rätsel, Würfelpech, Aufgabenverteilung, Würfelglück, Entscheidungen, einfach alles wurde spielend gelöst.

Wir hatten einen riesen Spaß. Innerhalb von zwei Samstag Nachmittagen, an denen wir jeweils knapp vier Stunden gespielt haben, war das Abenteuer glücklich bestanden.

Ich selber hatte nicht nur Spaß, sondern habe auch mal wieder viel gelernt. Danke an die Kinder! Und mein Fazit: Ich will es wieder machen:-).





November

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
44							01.11.
							Legendäre Schlacht
45	02.11.	03.11.	04.11.	05.11.	06.11.	07.11.	08.11.
			TableTop	Vereinstref- fen		Spiele- samstag	
46	09.11.	10.11.	11.11.	12.11.	13.11.	14.11.	15.11.
			TableTop	Vereinstref- fen	Vereinshütte auf dem Hühnerhof		
47	16.11.	17.11.	18.11.	19.11.	20.11.	21.11.	22.11.
			TableTop	Vereinstref- fen	Warhammer 40k Apokalypse		
48	23.11.	24.11.	25.11.	26.11.	27.11.	28.11.	29.11.
			TableTop	Vereinstref- fen		Wintergril- len	
						Vampire Live	
49	30.11.						

Dezember

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
49		01.12	02.12.	03.12.	04.12.	05.12.	06.12.
			TableTop	Vereinstref- fen		Spiele- samstag	
50	07.12.	08.12.	09.12.	10.12.	11.12.	12.12.	13.12.
			TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Live	
51	14.12.	15.12.	16.12.	17.12.	18.12.	19.12.	20.12.
			TableTop	Weih- nachtsfeier			
52	21.12.	22.12.	23.12.	24.12.	25.12.	26.12.	27.12.
			TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Live	
53	28.12.	29.12.	30.12.	31.12.			
			TableTop	Vereinstref- fen			

Putzdienste

09.11. - 15.11.: Steve McAvenue und Alex Merten

23.11. - 29.11.: Jochen Bröske und Arne Gehring

07.12. - 13.12.: Tobias und Yvonne Kieninger

21.12. - 27.12.: Anette Hofmann und Anne Schulz



Der Beginn des Aktkalenders – Jetzt trennt sich die Spreu vom Weizen!

Auf der Vollversammlung wurden Stimmen laut, die einen Aktkalender der Vereinsvorstände und Ausschußmitglieder forderten. Wir haben keine Mühen gescheut um Euch unsere Version des erotischen Fotos zu präsentieren.

Jetzt zeigen sich die wahren Kenner. Oder ihr könnt welche werden. Denn dies ist ein Gewinnspiel! Wem gehören welche Füße?

- A = ? Mirko Trautwein; Erster Vorstand
- B = ? Florian Hopfner, Zweiter Vorstand
- C = ? Florian Walz; Dritter Vorstand
- D = ? Petra Schiefer; Ausschuß Orga
- E = ? Philip Hermann; Ausschuß Haus
- F = ? Björn Fischer; Ausschuß Pen & Paper
- G = ? Daniel Weber; Ausschuß LARP
- H = ? Andreas Goretzko; Ausschuß TableTop

Damit ihr einen Anreiz habt, könnt ein Regelwerk von Prometheus Games gewinnen. Sendet Eure Antwort bis zum 15.12.2009 an palaver-news@web.de

Seid Euch sicher, dies ist nur der Anfang. Weitere interessante Perspektiven können folgen.

Elyrion - Erben der Titanen

Eine von Magie durchdrungene Welt im Zentrum eines vernichtenden Krieges. Ein sterbender Gott, dessen schwindende Macht die Schöpfung an den Rand des Abgrunds stürzt. Uralte Übel die plötzlich erwachen und die Länder der Sterblichen mit Chaos überziehen. Mächtige Maschinen lassen den Boden erzittern und schwarzer Rauch verdunkelt den Himmel. Magie gegen Glaube, Natur gegen Technik. Die Zeit der Entscheidung ist gekommen...



Mehr Infos und Downloads unter: <http://www.prometheusgames.de/index.php/downloads/36-downloads-el>



Vampire - Der total bekloppte Con-Fotoroman

CON SPECIAL - DOPPELTER PREIS, GLEICHER INHALT

1 **Chef, wir müssen etwas unternehmen.**
Der Drogenkonsum legt unsere ganze Organisation lahm.

2 **THE SPICE MUST FLOW**

3 **Plan G tritt in Kraft.**
Was zu Hölle ist Plan G???
Plan G beschließt den Einsatz genetisch optimierter Drogen-spürhunde. Ich werde sie gleich rufen lassen.

4 **Let's rock!**
Hast du was?!
Das war ein Rausch!
Hier beginnt die Fährte.

5 **Hehe, wenn die Hunde meinen Konkurrenten ausgeschaltet haben schnapp ich mir die ganzen Drogen. Das wird ne geile Party. Aber wo bleiben meine Hundies eigentlich?**
Die Hunde kommen!
Halte sie auf. SPICE MUST FLOW
AHH
Hehe

6 **TM!!△№☺☹Φ#№%**

7 **Wir haben sie alle erwischt, ein paar versuchten in den Wald zu fliehen. Was machen wir mit dem Zelt voll Drogen?**

8 **Das was wir immer mit dem Zelt machen**

9 **Alles verbrannt ☹**

10

11

Die Weihnachtsfeierorga

Hallo Verein,

wie jedes Jahr kommt Weihnachten, und damit auch die Große Palaver Weihnachtsfeier immer näher. Ein paar können sich vielleicht noch an das erste Mal erinnern, damals hat das Weihnachtsmannsyndikat ein großes Keksstulhu initiiert, mit Chief Wiggum, Flipper, einem alkoholsüchtigen Captain Future und einem Weihnachtsmann der von der Menschheit enttäuscht ist und sich rächen will. Im Jahre drei der palaveraner Zeitrechnung kehrte der Weihnachtsmann zurück, von Wut zerfressen wollte er sich an den Kindern dieser Welt rächen, doch auch das konnte mehr oder weniger von den gebrochenen Helden vereitelt werden, auch wenn dem Weihnachtsmann die Flucht in der gestohlenen Komet gelang. Noch einmal versuchte er sich mit Gewalt als Herrscher aufzuschwingen und sandte das liederliche Christkind, den verschlagenen und mit Waffen ausgerüsteten (welches Kind fürchtet sich heute schon vor der Rute, da mus schon eine Gatlingkanone her) Knecht Ruprecht und seine eigene Großartigkeit um die Menschheit von seiner Pracht zu überzeugen und sie in die Knie zu zwingen.



Nach und nach fasste er den Plan sich als alleinige Institution für traditionelle Feste zu etablieren, und er verbot das Osterfest. Die drei mutigsten, stärksten und schlauesten Hasen aus dem Osterland machten sich daraufhin auf zum Weihnachtsmannplanet um dem wahnwitzigen Plan entgegenzutreten. Sie schafften es zwei seiner Engel zu fangen, den Weihnachtsmann zu stürzen und wieder Frohsinn und zusätzliche Feiertage zu den Mensch zu bringen.

Und so verging eine lange Zeit und Glück und Freude und Feier. Ein Jahr lang.

Dann zog der drohende Schatten von Weihnachten wieder über das Land. Die Menschen zogen sich in ihre Häuser zurück, die Lichter wurden gelöscht damit der Weißbärtige sie nicht finden kann, das Wild versteckte sich tiefer in den Wäldern.

Plötzlich jedoch verzog sich der Schatten von den Gemütern, und ein Raunen ging durch die Menge. Drei Gestalten traten in die Hallen von Palaver. Ein alter Mann mit einem seltsamen Gürtel mit kleinen roten Papprohren und einem starken Knoblauchgeruch (vielleicht ein Vampirjäger?), ein junger, dynamischer, mit akkurat geschnittener Rotzbremse, Goldkettchen und gebadet in Moschus, und zu letzt, weit hinter den Männern, eine gebeugte, verhüllte Frau.

Nach einem Schwall beinahe unverständlicher Worte kam heraus, dass die drei wohl einen fetten alten Mann mit einem roten Kleid und weißem Bommel an der Mütze von der Straße gedrängt haben weil er mit seinen scheißendreck komische Viecher mit so krasse Hörner zu langsam war. Dann haben sie den Fluch des toten Weihnachtsmannes abbekommen und mussten seine Geschenke austeilen.

Die Leute waren froh dem Schrecken entgangen zu sein, sie öffneten ihre Türen und ließen freudig die drei Verfluchten in ihre Heime und es wurde ein glückliches Fest für alle.

Doch dass es nicht so leicht ist, jemand wie den Weihnachtsmann los zu werden, haben uns ja schon die Jahre zuvor gelehrt. Und es kam wie es kommen musste. Der Weihnachtsmann, das Christkind und Knecht Ruprecht stiegen aus ihren Löchern am Straßengraben um es ihren vermeintlichen Mördern heimzuzahlen. Mit ihren verfaulenden Körpern lauerten sie den dreien auf, rissen ihre Köpfe ab und badeten in ihren Eingeweiden. Dann machten sie sich auf den Weg zu Palaver, um der Menschheit zu zeigen, dass das Aufatmen nur kurz währte. Ein Jeder musste seine Sünden offenbaren, und ein jeder wurde vor dem Weihnachtsmann gleich gemacht, während das Christkind die Bösen belohnte und die Guten verschonte.

Das, liebe Kinder, war die Geschichte der vergangenen Jahre, lückenhaft und vom Erzähler geprägt, und sicher fehlen viel Dramen und Geschichten, die sich nebenher zutragen. Aber wie gesagt, dem Erzähler sind diese Geschichten sowas von egal, deshalb werden sie auch nicht aufgeführt. Doch etwas hat sich zugetragen, was alle, selbst den wahnsinnigen Weihnachtsmann, das grausame Christkind und den knurrigen Knecht Ruprecht in Schrecken versetzt: die Helden von Weihnachten sind alt geworden und suchen Nachfolger. Jemand der den Kampf für sie weiterführt. Jemand junges, frisches, begeistertes.

Meldet euch, traut euch, tretet aus dem Schatten ins Licht, und werdet Weihnachtsfeierorga.

- FLIP (PHILLIP HERMANN)



Willkommen in der Welt, in der Mensch, Maschine und Magie verschmelzen

Wir schreiben das Jahr 2060. Die Welt hat sich verändert und kaum etwas ist noch, wie es war.

Vor knapp 40 Jahren kehrte die Magie zurück und brachte den Wandel mit Macht. Normale Menschen gebaren auf einmal Wesen aus Legenden und so bevölkerten Elfen und Zwerge wieder die Welt. Nur wenige Jahre später folgten ihnen Orks und Trolle, als sich in Wellen der Goblinsierung menschliche Teenager verwandelten. Magier, Schamanen und exotischere Magieanwender wandeln unter ihren mundanen Mitmenschen und noch immer sind die Grenzen ihrer Fähigkeiten nicht vollständig ausgelotet. Auch viele Tiere haben sich verändert, und sich in Gestalten aus Mythen und Märchen verwandelt. Uralte Geister und Drachen sind zurückgekehrt und spielen erneut ihre alten Spiele.

Doch nicht nur die Magie hat ihren Teil zur Veränderung beigetragen. Die Technik hat in den vergangenen Dekaden rasante Sprünge gemacht. Mittels Cybertechnologie verschwimmt die Grenze zwischen Mensch und Maschine. Manche nutzen Cyberware, um ihre körperlichen Fähigkeiten zu verbessern – blitzschnelle Reflexe, Arme aus Stahl, mit denen du einen Troll werfen kannst, oder rasiermesserscharfe Schwertklingen, die aus deinem Unterarm schießen? Alles kein Problem. Andere nutzen die Technik, um tatsächlich mit Maschinen zu verschmelzen. Ein Rigger, der sich einstopfeln lässt wird eins mit seinem Fahrzeug, und ein Decker, der sich über sein Cyberdeck mit der Matrix verbindet, ist wahrhaft der Herr über seine Programme. Die Matrix – der Phoenix, der aus der Asche aufstieg, nachdem ein mysteriöses Virus das Internet nahezu vollständig vernichtet hatte – ist das neue globale Kommunikationsnetz, eine schillernde virtuelle Realität, in der sich nahezu jede erdenkliche Information finden lässt – wenn man weiß, wie.

Auch das soziale Gefüge war Teil der rasanten Umwälzungen der vergangenen Jahrzehnte. Seit der Jahrhundertwende haben sich viele Staaten der Welt so sehr verändert, dass man sie kaum wieder erkennt, manche wurden aufgelöst, manche neu gegründet. Doch Regierungen scheinen sowieso nur noch eine untergeordnete Rolle zu spielen. Die neuen Supermächte dieser Welt heißen Ares, Yamatetsu oder Saeder-Krupp – die Rede ist von Megakonzerne. Sie genießen Extraterritorialität und schreiben ihre eigenen Gesetze. Gesetze, die aber nicht für alle gleich gelten. Die Welt von 2060 ist eine krasse Zweiklassengesellschaft, auf der einen Seite stehen diejenigen, die Teil des Systems sind, diejenigen, die eine SIN – eine Systemidentifikationsnummer – besitzen, und auf der anderen Seite die Vergessenen, der Abschaum, die SINlosen, deren Rechte quasi nicht existent sind.

Und das, Chummers, das ist eure Seite. Willkommen in den Schatten. Warum ihr hier seid, interessiert niemanden – zumindest sollte es so sein. Was ihr jetzt macht? Nun, wenn ihr Mumm in den Knochen habt oder verzweifelt genug seid, dann werdet ihr Runner. Oder versucht zumindest, welche zu werden. Das heißt, ihr stürzt euch auf jeden Brotkrumen, den die Konzerne oder sonst wer, euch zuwerfen und macht die Jobs, die sonst keiner machen will, kann oder darf. Ihr seid kein Teil des Systems, und das nutzt das System für all die illegalen und dreckigen Dinge, die erledigt werden müssen, gnadenlos aus. Datendiebstahl, Extraktionen, Sabotage und, wenn ihr an gar nichts mehr glaubt, auch Wetwork, sind die Aufträge, die euch die Nuyen einbringen werden, um über die Runden zu kommen. Was ihr macht, und was nicht, liegt an euch, wie viel Kodex und Moral ihr euch erhalten wollt, wie dringend ihr Geld braucht und wie lebensmüde ihr seid. Und jetzt viel Glück in den Schatten, Chummers, ihr werdet es brauchen.

Chummer

Mit Chummer bezeichnet man einen Kumpel.

Drek

Schimpfwort aus der Umgangssprache. Es ersetzt in etwa Mist und ähnliche Kraftausdrücke.

Metroplex

Ein sehr großes Stadtgebiet, meistens mehrere Städte mit Randgebieten, die zusammengewachsen sind.

Nuyen

Eine Weltwährung, die zumindest in Japan und in den UCAS auch als Zahlungsmittel auf der Straße gilt.

SIN

SystemIdentifikationsnummer, ein Zahlencode, der als Personen-identifikation gilt.

Hat man keine, existiert man nicht.

Soy

Billige Nahrungs-mittelgrundlage. Mit Zusatzstoffen und Geschmacksverstärkern gibt es Soy in allen Formen: Soyfleisch, Soykaf, SoyCola ...

Trideo

Das Fernsehen der Sechsten Welt ist mittlerweile dreidimensional.

Was kann ich denn hier spielen?

Prinzipiell kannst du spielen, worauf du Lust hast. Shadowrun ist ein klassen- und stufenloses System. Du überlegst dir ein Konzept – das du natürlich mit dem Spielleiter absprechen solltest – und baust dir dann aus Attributen, Fertigkeiten und Ausrüstung – zu der auch Cyberware gehört – deinen Charakter zusammen. Im Spielverlauf kannst Du ebenso frei entscheiden, wann dein Charakter Fähigkeiten dazu lernt. Lediglich die Fähigkeit, Magie zu wirken, muss bei der Charaktererschaffung gewählt werden – sie ist bei Shadowrun angeboren oder eben nicht. Auch für die Rasse – Ork, Troll, Elf, Zwerg oder Mensch – muss man sich natürlich von vornherein entscheiden.



Hier nun ein paar Beispiele für mögliche Charakterkonzepte:

Spieler einen schwer verchromten Straßensamurai, dem seine Cyberware blitzschnelle Reflexe und unmenschliche Stärke verleiht.

Verkörpere einen hermetischen Magier, der ebenso leicht einen vernichtenden Kampfzauber wirkt wie einen Feuerelementar beschwört.

Sei das (meta)menschliche Chamäleon und passe dich jeder sozialen Herausforderung mühelos an.

Brettere als Fahrzeugrigger mit wahnsinniger Geschwindigkeit durch Seattles Innenstadt oder kontrolliere als Drohnenrigger dein eigenes kleines Spionagenetzwerk.

Decke als abgebrühter Privatdetektiv dreckige Geheimnisse auf, indem du auf deine unzähligen Informanten und Kontakte zurückgreifst.

Brich mit deiner Spezialagentin in angeblich sichere Gebäude ein und entwende die wertvolle Paydata ohne dass dich irgendwer (oder irgendwas) sieht.

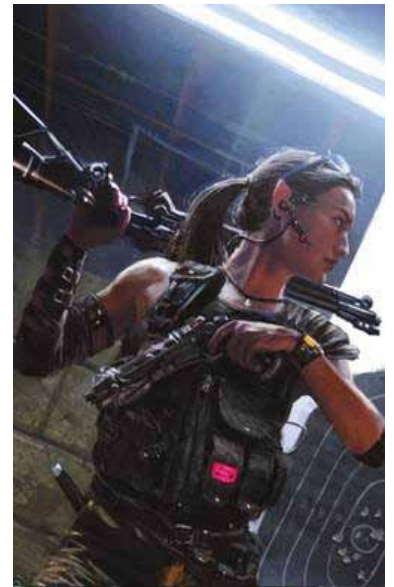
Geh als Ki-Adept über deine Grenzen, indem du deine Magie einsetzt, um schneller, stärker und zäher zu sein und unmögliche Stunts zu vollbringen.

Spieler das Gangmitglied, das sein Viertel kennt wie seine Westentasche, und das sich um nichts zu schade ist, um dort mit seinen Jungs die Oberhand zu behalten.

Gib den hart gesottenen Söldner, der seine Erfahrung (und seine Cybermodifikationen) aus den Eurokriegen jetzt in den Schatten einzusetzen weiß.

Verkörpere den Straßenschamanen, dem sein Totem den Weg zur Macht zeigt und der über Naturgeister herrschen kann.

Sei der Waffenexperte, der seine verschiedensten Kanonen ebenso gut modifizieren und verbessern kann, wie er mit ihnen zu schießen versteht.



Dein Wunschcharakter ist nicht dabei?



Egal, solange das Konzept stimmig ist und in die Welt passt, lässt es sich auch verwirklichen. Ein wichtiger Punkt ist aber, dass Charaktere bei Shadowrun ganz bewusst ein Team bilden, um ihre Fähigkeiten zu ergänzen. Es ist also nicht nur gewünscht, sondern gerade zu Pflicht, dass die Charaktere einer Spielrunde unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen. Ein Team aus fünf Straßensamurai wäre vielleicht sehr kampfstark, aber bei der Wahl der möglichen Jobs extrem unflexibel – und würde sich daher wohl nie formieren. Daher sollten sich Spieler untereinander und mit dem Spielleiter absprechen, bevor sie loslegen. Aber dann kann man es richtig krachen lassen.

Und dazu sollt Ihr auch die Gelegenheit bekommen. Björn wird Euch die Möglichkeit bieten Shadowrun 3.01 kennenzulernen, während Magnus ein Einsteigerabenteuer für Shadowrun 4.01 anbieten wird. Die genauen Termine werden wir Euch im Forum bekannt geben, also immer mal wieder einen Blick rein werfen, aber das macht ihr ja eh. Und dann kann's losgehen mit Eurem ersten Run. Viel Spass dabei, Chummers.

Shadowrun - ein bisschen Drum herum

Shadowrun, inzwischen in der 4ten Edition erschienen, wurde 1989 das erste Mal aufgelegt und wirft einen Blick auf eine mögliche Zukunft unserer Welt. Die folgenden Auflagen gehen konsequent diese Zeitlinie weiter.



1.01: 2050



2.01: 2053



3.01: 2060



4.01: 2072

Neben den Grundregelwerken sind jeweils einige Zusatzbände erschienen, die die einzelnen Bereiche der Welt und deren Hintergrund weiter vertiefen. Ob Straßenmagie, Cyberware, Waffen und Ausrüstung, Matrix, Kompendien oder Abenteuer, an Material fehlt es nicht. Für Deutschland hat derzeit Pegasus die Lizenzen und liefert in den aktuellen Auflagen gute Texte und dazu ein stimmiges Artwork.



Die Welt von Shadowrun begeistert nicht nur als Rollenspiel, sondern ist auch in anderen Medien präsent. Bereits seit 1991 gibt es eine sehr erfolgreiche Taschenbuchreihe, die den Handlungsstrang der Welt weiter spinnt. Dabei geht es von kleinen Runnerabenteuern bis hin zu Trilogien epischen Ausmaßes. Einige Romane spielen in Deutschland, oder wie es heute heißt, Allianz deutscher Länder. Bisher sind allein bei Heine ca. 70 und bei FanPro weitere 30 Romane erschienen. Eine Liste der Shadowrun-Romane findet ihr hier: http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Shadowrun-Romane

Die Magie, und damit verbunden die Welt von Shadowrun baut auf den Maya-Zyklen auf, die derzeit ja wieder ins Gespräch kommen, da der nächste Zyklus 2012 stattfinden soll. In dieser Zyklentheorie hat FASA auch sein Fantasierollenspiel Earthdawn angesiedelt. So spielt Earthdawn in der Vergangenheit von Shadowrun. Die Rollenspielsysteme an sich sind sehr unterschiedlich und eigenständig, in der Romanwelt nutzt man diese Verbundenheit allerdings um Charaktere und Geschichten beider Welten miteinander zu verweben.

Shadowrun hat auch relativ früh den Weg in die Welt der Computerspiele gefunden - zunächst als Adventures für unterschiedliche Konsolen in den frühen 90ern, dann 2007 als Egoshooter, der auch online im Multiplayermodus gespielt werden kann und ebenfalls für den PC erschienen ist.

Und auch ein Tradingcardgame ist auf Basis von Shadowrun 1997 erschienen.

Ein besonderer Dank gilt diesmal Tobias Hamelmann und dem Pegasusverlag, die uns erlauben haben die Bilder und Inhalte Ihrer Homepage zu nutzen. Zur Informationsbeschaffung hat wieder mal Wikipedia herhalten müssen.

- BJÖRN FISCHER UND MAGNUS NASTOLL





Ein Engel auf Erden

Dumpfe Geräusche brechen an meinen Ohren, Stimmen von irgendwoher. Ich versuche meine Augen zu öffnen. Wann habe ich sie geschlossen?

Nichts ändert sich an meiner Umgebung. Lückenlose Schwärze. Ich versuche mich mithilfe des Geruches zu orientieren. Kein einziger, den ich zu erkennen vermag.

Langsam versuche ich meinen Kopf zu bewegen. Es fällt mir sehr schwer, doch es ist nicht unmöglich. Scheinbar liege ich auf einer Art Erhöhung. Ich kann den Luftzug unter meinem Rücken spüren. Er streift mein Gefieder. Es kribbelt auf meiner Haut.

Die Sicht wird schärfer. Nicht weit von mir entfernt kann ich Umrisse einer hohen Mauer ausmachen. Unsicher erhebe ich mich. Als meine Füße den Boden berühren durchfährt meinen Körper ein Schauer. Es pickt leicht. Kurz verweile ich und lasse die Empfindungen fließen. Nun kann ich sogar verschwommene Schemen ausmachen. Sie tapsen umher. Fallen hin, stehen einfach nur rum oder laufen umher. Das Picken hat aufgehört. Schritt für Schritt bewege ich mich der Mauer zu. Als ich sie erreiche spüre ich ihre raue Oberfläche. Sie ist nicht kalt, doch warm ist sie auch nicht. Was ist das für ein Ort?

Die Erhöhung lässt sich inzwischen erahnen, ein Gestell aus Holz, eine Art Bahre. Wer hat sie hier aufgestellt und zu welchem Zweck?

Plötzlich öffnet sich die Mauer. Ein dumpfes Licht fällt in den Raum. Kurz kann ich verstörte Gesichter erkennen, dann schließt sich eine warme Hand um mein Gelenk. Ich schaue auf. Ein freundliches Gesicht lächelt mich an und zieht ein klein wenig an mir. Ich folge durch die Mauer hindurch, die sich auch schon wieder schließt. Ein seltsamer Ort.

Der Weg führt uns durch einen langen Tunnel, der Boden ist glatt, der Geruch mir fremd.

„Sagt mir, was ist dies für ein Ort?“

Mein Begleiter bleibt stehen, dreht sich um und antwortet mir: „Du bist auf Erden. Ein gesandtes Kind Gottes um hier für Gerechtigkeit zu sorgen.“ Aha, Erden nennt sich dieser Ort. Gesandter Gottes? Eher eine Strafe. Hier scheint es unangenehm zu werden. Kühle Luft streift mein Gesicht. Weiter geht die Reise. Die Landschaft wird freundlicher, grüner. Über den Platten vor mir huscht eine kleine Gestalt. Fasziniert bleibe ich stehen. Begutachte sie. Sie hat es scheinbar sehr eilig und verschwindet gleich in einem Loch in der Wand gegenüber. „Das ist eine Maus. Du wirst noch viele hier entdecken. Aber nun komm. Wir müssen Dich ankleiden.“ Die Begleitung winkt mich heran und schreitet voran. Endlose Öffnungen in den Wänden gehen auf und wieder zu, nachdem wir sie durchschritten haben. Meine Augen sehen sie entgeistert an. „Das sind Türen, komm.“ Endlich der letzte Raum, den wir durchqueren. Das lange Laufen bin ich nicht gewohnt. Meine Füße fühlen sich sehr schwer an. Mein Leiter hebt etwas von dem Boden auf. Es rauscht ein wenig in meinen Ohren. „Das ist deine Robe. Sie ist angenehm auf der Haut und bereits für dich zugeschnitten. Du wirst sie solange tragen, wie du hier verweilst. Keine Sorge, ich werde dir alles im Laufe der Tage erklären.“ Vorsichtig bewegt sie sich auf mich zu und wirft mir die „Robe“ über den Kopf. Ihre Hände tasten solange umher, bis alles an dem für ihn vorgesehenen Platz zu sein scheint. Und während ich eingekleidet werde, erklärt mir mein Begleiter, dass Engel wie ich auf die Erde gesandt werden um den Menschen zu helfen. Seit einigen Jahrhunderten wüten Fegefeuer über die Welt und aus ihren Feuern entstehen Traumsaaten. Böartige Kreaturen welche Grauen und Verderb über die Menschheit brachten. Diese gilt es nun zu bekämpfen und zu vernichten.

Später, nach meiner Ausbildung soll ich einer Schar zugeordnet werden. Ein Engel aus jedem Orden; ein Gabrielit, ein Michaelit, ein Raphaelit, ein Ramielit und ich selbst, ein Urielit. Alle sollen neugeborene Engel sein, wie ich selbst. Außer dem Ramieliten, dem Hüter des Wissens. Er hatte wohl schon eine Schar. Doch ich bin mir sicher, dass er Nachsehen mit uns haben wird, da wir noch unwissend sind.

Nun werde ich herumgeführt. Mein Orden hat einen wunderschönen Aufenthaltsort. Überall ist es grün, viele Pflanzen wachsen hier und auch viele Tiere wuseln umher. Die Wiesel und Ratten faszinieren mich immer wieder aufs Neue. Aber die Rehe und Füchse sind auch sehr elegant. Ganz oben, sozusagen auf dem Dach, wächst ein Baum. Er ist sehr groß. Das Wahrzeichen unseres Ordens, da wir sehr naturverbunden sind.

Als ich zum ersten Mal das Dorf an dem Fuße des Turmes besuchte, waren alle sehr nett zu mir. Meine Leiterin erklärte mir später, dass alle Engel in Gestalt von Kindern auf die Erde kommen, da Engel eigentlich nur aus reinem Licht bestehen und die Menschen uns sonst nicht ansehen könnten ohne geblendet zu werden.

Eine der wichtigsten Personen in meinem Erdenleben lernte ich durch einen Zufall kennen. Ein anderer Engel, genauso neu und unerfahren, war auf das Fliegen sehr erpicht. Unbedingt wollte er es ausprobieren. Und da ich selber auch endlich wie die Vögel umherkreisen wollte, nahmen wir uns bei der Hand, zählten auf drei und sprangen von einer der Terrassen unseres Ordenturmes. Uns fehlte aber die Kraft um lange in der Luft zu bleiben und wir fielen beide. Plötzlich gab es einen Ruck und der andere Engel wurde von einem etwas größeren und älteren Engel aufgefangen. Das gleiche geschah mit mir. Dieser Engel war Nezumiel. Er sollte sich um meine Ausbildung kümmern, damit ich die Prüfung bestehen und in die Schar eingereiht werden konnte. Er brachte mir alles bei, was ich heute weiß. Er lehrte mich fliegen, tauchen, schwimmen, Spurenlesen, in der Luft zu koordinieren und meinen Orientierungssinn zu schärfen. Natürlich klappte nicht alles auf Anhieb. Beim tauchen zum Beispiel wäre ich beim ersten Mal fast ertrunken. Nezumiel rettete mich zum Glück. Er war sehr gut aussehend, auch wenn er schon 16 Jahre alt war. Ich himmelte ihn an; in Allem was er tat war er perfekt. Egal, ob er sein störrisches Haar versuchte in Ordnung zu bringen oder ob er mich aus den Tiefen der Seen retten musste.

An dem Tag, an dem er gerufen wurde um an einem anderen Ort zu helfen, schenkte er mir ein selbstgemachtes Armband, das mit meinem Gefiedermuster harmonierte. Er meinte, damit ich nicht so traurig sein sollte. Ich hatte ihn schon längst in mein Herz geschlossen. Würde ich ihn wohl wieder sehen?

Meine Prüfung verlief reibungslos. Ich war eine der ersten, die zum Sammlungsort zurückkehrten. Nun kam die schwerste Aufgabe. Alle Prüflinge mussten zu dem Treffpunkt an dem sich seine Schar treffen würde. Ich sollte nach Roma, der Heimatstadt des Michaeliten. Wie wohl meine Schar sein wird?

- CHIU (ANN-JULIE SCHRAIVOGEL)





+2 Wichteln

Uns ist das Gerücht zu Ohren gekommen, dass es in naher Zukunft wieder eine Sammelbestellung für die coolen T-Shirts und Pullis geben soll. Ihr wisst schon, die mit dem Palaver Logo und den charakteristischen +2 Erhöhungen auf dem Ärmel. +2 Erbsenzählen, +2 Chaotisches Potential, +2 Feuerteufel, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Diese Erhöhung deutet auf eine Eigenschaft oder Besonderheit des T-Shirt Trägers hin. Im besten Fall verdeutlicht es genau das, was diesen Menschen speziell ausmacht.

Nun gut. Wir möchten mit Euch Wichteln. Wenn wir als Rollenspieler nicht kreativ und witzig sind, wer denn dann? Die Idee ist, zu Wichteln ohne viel dafür auszugeben und ohne nachher unnützes Zeug mit nach Hause nehmen zu müssen. Ihr habt es schon erraten, oder? Ja wir beschenken uns mit Ideen für Ärmelaufschriften. Und damit zum Regelwerk: Jeder der mitmachen will schickt uns bis zum 5. Dezember eine E-Mail an palaver-news@web.de mit dem Betreff:

„+ 2 Wichteln? Ich bin dabei.“ Oder so ähnlich :-)

Am Nikolaustag wird dann allen Wichtlern der Name eines zugelosten Wichtels zugeschickt. Niemand weiß also wer wen hat. Nun heißt es sich nen treffenden +2 Spruch auszudenken. Und wenn ihr den Wicht gar nicht kennt? Ja dann fragt Euch durch, schreibt ihn an, lernt den Menschen kennen! Es sollte ja schon treffend sein, was Ihr Euch ausdenkt!

Und dieses höchst kreative Ergebnis schickt ihr dann wieder per E-Mail an uns und wir veröffentlichen alle Vorschläge im nächsten Newsletter.

Bis dann

Die Redaktionswichtel

- NETTE (ANETTE HOFMANN) & MAGNUS NASTOLL



Mortheim

Im letzten Jahr des zweiten Jahrtausends,
fünfhundert Jahre vor der Herrschaft
unseres wohlthätigsten Imperators Karl,
Franz, brach eine beispiellose Zeit herein.
So wie sie es vor der Geburt des gödtlichen
Sigmar getan hatten, kündeten
Feuerschwinger am Himmel von großen
Ereignissen – kommenden Seuchen,
kommendem Krieg, kommender Pestilenz
und Hungersnot.

Obwohl ihr unheiliger Name nun aus den
Aufzeichnungen der Großen Bibliothek zu
Altdorf getilgt ist und ihre Ruinen von
Magnus, dem Retter des Imperiums,
niedergebrannt worden sind, möchte ich euch
die Geschichte dieser verfluchten Stadt
erzählen, die vom Zorn der Götter in den
Staub geworfen wurde.

Dies ist die Geschichte von

Mortheim

Mit jener Einleitung aus dem Grundregelwerk möchte ich an dieser Stelle meinen kleinen Mortheimartikel für diesen Newsletter beginnen. Manche haben es sicherlich schon mitbekommen: ein neues altes System hat vor einiger Zeit Einzug in die Vereinshallen gefunden und zieht seitdem einen Spieler nach dem anderen in seinen finsternen Bann.

Mortheim ist eines von Games Workshops frühesten Spezialistensystemen; angesiedelt im Hintergrund der Warhammer-Welt richtet dieses Spiel sein Augenmerk nicht auf epische Schlachten mächtiger Armeen auf weiten Feldern, sondern auf den täglichen schmutzigen Kleinkrieg der Morrstein sammelnden Banden, welche die geschundene Stadt Mortheim seit deren Fall bevölkern.

Denn jede Macht in der bekannten Alten Welt, von den Kurfürsten des Imperiums über die vampirischen von Carsteins bis hin zum skavischen Rat der Dreizehn, würde alles für Morrstein tun – außer selbst nach Mortheim zu gehen und ihn zu holen...

Hier kommen nun die „Spieler ins Spiel“: Jeder von ihnen führt seine eigene kleine Bande in die Ruinen der Stadt, auf der Suche nach Splittern des sagenhaften Morrsteins und anderen Schätzen.

Hierzu gibt es genug Spielraum für jeden Geschmack, da sich die 5 ursprünglichen Banden seit Erscheinen des Spiels vervielfacht haben.

Elegant bettet Mortheim das alltägliche Tabletop-Gemetzel, bei dem der Sieger einfach nur gewonnen hat, in eine Geschichte ein - denn jedes Spiel hat Einfluss auf das nächste: Die Kämpfer sammeln Erfahrung, kaufen bessere Ausrüstung oder heuern noch weitere Mitstreiter an – doch erleiden sie auch Verletzungen, schleichenden Wahnsinn oder schließlich den endgültigen Tod.

Mortheim bietet sich ebenso für Einsteiger in die Welt des Tabletops wie für die alten Hasen unter euch an: Es verbindet kurze Spiele mit einem schnell und leicht zu erlernenden Regelkostüm und vor allem einem sehr geringen Kostenaufwand – denn selten übersteigt die Kämpferzahl einer Bande das volle Dutzend. Viele erfahrenere Warhammer Fantasy Spieler werden sogar in der Lage sein, mit ihrer bestehenden Modellpalette den Kostenfaktor auf Null zu senken.

Ab dem Spielesamstag im November werden wir erstmals Einführungsstunden mit fertigen Banden für Mortheim anbieten (ihr könnt allerdings auch jederzeit anfragen und ein Spiel oder einfach nur ein kleines Gespräch verabreden).

Verfasst in einem Anfall von Wahnsinn
Autor: *Matti Weickert*



Mothusi ekundu mubili

Mothusi ekundu mubili (afrikanisch Helfender Roter Affe) vom Stamme der Mubiliwatu.

Dum-duk duk dum. Dum duk duk dum. Bomm. Dum-duk duk dum. Dum duk duk dum. Bomm.

Tief tief im regennassen grünen Wald hinter der tikonischen Grenze, am fruchtbaren Delta des Dschungel- flusses, dröhnen die Trommeln. Das Volk der Mubiliwatu lädt die umliegenden Völker ein, denn Dziko, die rothaarige Frau des Häuptlings Themba, hat einen wunderschönen Sohn bekommen! Endlich ist die lange Zeit der Kinderlosigkeit des Paares vorbei. Lächelnd blickte der baumlange federgeschmückte Häuptling auf seine Frau hinab, die liebevoll den Säugling in eine weiche Felldecke wickelt. Dann schaute sie zu ihrem Mann und lächelte. „Er heißt Mothusi, Geliebter, denn ich habe im Traum gesehen dass er anderen helfen wird.“ Der Häuptling nickte, denn nach Stammestradi- tion durfte die Frau dem Kind den ersten Namen geben. Vorsichtig nahm er den Kleinen auf den Arm und schritt nach draußen. Dort waren schon alle angekommen. Schweigend standen sie verteilt auf dem festgetretenen Lehm auf dem Platz vor der Häuptlingshütte, während der Häupt- ling den Kleinen hochhielt, damit alle ihn sahen. Nach allen Himmelrichtungen hielt er ihn, dann erklang seine kräftige Stimme. „Dies, mein Volk, ist mein Sohn Mothusi! Er wird einst ein großer Helfer und Medizin- mann werden und Eure Krankheiten heilen!“ Kaum hatte er diese Worte ausgesprochen gellte der Platz wieder von Jubelschreien, denn die Geburt eines gesunden Kindes war immer ein Freudenakt. Doch dann wurde das Freudengeschrei unterbochen und ehrfürchtige Stille kehrte ein, denn durch die Menge kam, auf einen Stock gestützt, Roho, der alte Schamane des Dorfes. Viele Perlen und Knochen klapperten an seinem hageren Kör- per, und in der Hand hielt er den langen Knochenstab, geschnitzt aus dem Rückgrat eines besiegt Feindes. Eine Maske, geschnitzt aus Ebenholz im Stil eines wütenden Leoparden hing auf seinem Rücken. Ehrerbietig traten die Dorfleute beiseite als der alte Mann die Stufen zur Häuptlingshütte hinaufhumpelte. Themba neigte das Haupt vor dem alten Mann, was dieser mit einem zahnlosen Lächeln quittiert. Dann wandte er sich dem Kleinen zu, der nun wieder bei seiner Mutter im Arm ruhte. Vorsichtig hob er eine zitternde alte Hand und berührte die glatte Haut des Säuglings, der seine Bewegungen mit wachen, ernsten Knopfaugen verfolgte. Der Alte brummte zufrieden und öffnete ein Gefäß an seinem Gürtel. Einen Finger stippt er hinein und zeichnet die Stirn des Neugeborenen mit roter Farbe, leise schamanische Segnungen murmelnd. Dreimal schüttelt er seine Fetischrassel über dem Haupt des Kleinen was dieser mit einem vergnügten Glucksen quittiert. Roho ist zufrieden. Die Geister werden auf diesen jungen Mann herablächeln, das weiß er jetzt.

Zwanzigmal geht und kommt die Regenzeit bis wir unseren kleinem Mothusi wieder sehen. Mothusi ist in- zwischen ein kräftiger junger Mann geworden der seine Eltern mit Stolz erfüllt. Er tollt mit den anderen Kin- dern durch den Dschungel, ärgert die Warzenschweine, stiehlt Honig aus Ameisenbauten und klettert auf die höchsten Bäume um an süße Früchte zu kommen. Sein Vater bringt ihm den Gebrauch von Blasrohr, Pfeil und Bogen, sowie das Benutzen des Schädelbrechers, der mächtigen Kriegskeule, bei. Seine Mutter lehrt ihn, freundlich zu allen Wesen zu sein, seien es Menschen, Tiere oder was auch sonst. „Jedes Wesen“ meinte sie immer wieder „wurde vom großen Geist in die Welt gesetzt, und jedes hat seinen Platz und seine Aufgabe.“ Diese Worte merkte sich der junge Mann wohl und bewahrte sie im Herzen. Von Roho, dem alten Schamanen lernte er alles Wissenswerte über die Welt der Tapam, der Geister und Dämonen. Er lernte dass jedes Ding seine Seele, seinen Geist hat, seien es Bäume, Gräser, der Himmel, die Sonne oder das dicke Warzenschwein oder der geschmeidige Leopard, der das Totem von Roho war.

Dann kam die Zeit, da der junge Mothusi zum Mann werden sollte. Man brachte ihn hinaus in den Dschungel, auf den Kibo, den Geisterberg, der wie ein Zahn in der Landschaft kahl emporragte, und ließ ihn mit Nichts als seinem Lendenschurz und dem Bogen zurück. Ohne zu essen und zu trinken sollte er dort siebzehn Tage und Nächte überleben, bis sich ihm sein Totem offenbarte.

Am dreizehnten Tag brach Mothusi in einer Höhle unterhalb des Gipfels zusammen. Da war ihm als hörte er die Stimme seiner Mutter rufen, und die Trommeln seiner Geburt dröhnten dazu. Vor ihm stand ein Wesen, das das weiße Fell eines Gorillas trug, und doch stand es aufrecht wie ein Mensch und trug Bogen, Blasrohr und Schamanenstab. „Mothusi“ sprach das Wesen „bedecke dein Haupt, denn du schläfst auf heiligem Boden. Ich bin Kiwambe, Stammvater deines Volkes. Folge mir und erfahre deine Bestimmung.“ Das Affen-Wesen schlug mit der Keule gegen die Felswand und sie tat sich auf. Hinaus schritten die beiden auf eine große Ebene, wo seltsame weiße Hütten standen. Mothusi sah hinab und entdeckte fremdartige zweibeinige Wesen. Sie hatten nicht die Ebenholzhaut seines Volkes sondern trugen alle Farben, so bunt wie das Gefieder der geschwätzigen Keas. Weiße, grüne und blaue Gesichtshaut gab es da. Manche hatten spitze Ohren wie der Leopard, andere trugen seltsame hohe Hüte. „Siehe Mothusi“ sprach das Affen-Wesen „dies sind die Wesen denen du begegnen wirst. Du wirst mit deinem Einbaum über den großen Fluss hinunterfahren, und die Länder wasungu besuchen, deren Haut so hell ist wie der volle Mond. Du sollst mit deinen Augen von ihrem Wissen trinken, und neue Dinge erfahren.“ Das Wesen hob die Hand und es erschien ein neuer Weg, ein Höhlenweg. Mothusi hörte ein Keckern. Er schaute hinunter und sah einen Affen mit blutrotem Fell, der ihn grinsend musterte. „Schau Mothusi“ sagte Kiwambe „erkennst du ihn? Dies ist Ekundu mubili, dein Totem. Er ist klug und weise und stets fröhlich. Folge seinem Rat und du wirst nie straucheln auf deinem Weg.“ Ekundu nickte und nahm den jungen Mann bei der Hand. Gehalten von der ledrigen Pfote ging Mothusi durch den langen Gang zurück ins Licht - und wachte auf. Zuletzt hörte er noch einmal die Stimme des Affen: „Du bist gestorben als Mensch, Mothusi, und wiedergeboren als Schamane. Geh und erfülle deine Bestimmung.“

Und so geschah es. Mothusi kehrte ins Dorf zurück und wurde unter Jubel empfangen. Roho, der alte Schamane weinte fast vor Glück als er ihn mit den traditionellen Symbolen des Schamanismus kennzeichnete. Seine Mutter weinte auch, aber eher aus Traurigkeit dass ihr Sohn fortgehen würde. Sein Vater schloss ihn nur fest in den Arm, aber auch seine Augen glitzerten verdächtig. Dennoch waren sie stolz auf ihn, auf ihren Sohn, der in die Länder der Weißen reisen würde.

Am nächsten Tag bestieg Mothusi seinen Einbaum und tauchte das Paddel ins Wasser. Kräftig zog er durch und seine Seele sang vor Aufregung. Endlich würde er wissen was weiter unterhalb des Flusses lag...

- FRANCIS (MORITZ MEYER) UND MAGNUS NASTOLL





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

Tobias Schmid

Ein neues altes Gesicht ist zurückgekommen, nach fast 3 Jahren dürfen wir Tobias Schmid wieder bei den Vampiren willkommen heißen. Er spielt einen Ventrue und ist quasi Spieler der ersten Stunde. Er ist also ein alter Hase was Live-Rollenspiel angeht. Aber wir konnten Tobi auch schon für eine Runde Mortheim gewinnen und er leitet auch schon sehr lange privat Vampire Maskerade als Pen&Paper. Willkommen zurück Tobi, im Forum findet man ihn unter dasTobi.

Sergej Kostenevkin

Eines schönen Tages war das Palaver Vereinsheim von Piraten besetzt, diese grausamen Piraten machten Beute und Vampire Live durfte eine ganze Menge neue Spieler ihr Eigen nennen. Wie schon bei der Piratenprüfung schlägt sich Sergej tapfer, er hat schon TableTop gespielt, Earthdown, D&D und Hunter. Vorallem ist er aber bekannt mit seinem Live Charakter Valturan Walters. Wir freuen uns über diesen jungen aufgeweckten 19jährigen Schüler des EG im Biberacher BSZ der aktuell an einem eigenen System arbeitet. Sergej ist bei uns im Forum unter Sörschi zu finden.

Klaus Ruppert

Auch Klaus ist Teil der Beute, nach wenigen Tagen hatte er sich bereits das Opus Anima Regelwerk ausgeliehen und will dies demnächst leiten. Auch auf der Zeltcon half Klaus gleich mal tatkräftig mit, auch eine Runde Earthdawn und Hunter hat Klaus schon gespielt. Im Moment macht der 18jährige Klaus ein FSJ im Bürgerheim. Wir Vampire kennen Klaus als den gestandenen Krieger und Weltenbummler unter den Nosferatu Sebastian. Leider hat Klaus den Weg ins Forum noch nicht gefunden.

Uwe Pakulla

Einer unser jungen dynamischen Neuzugängen beim Vampire. Uwe ist ein 20jähriger Schüler am BSZ. Bei uns spielt er Mike den rebellischen Gegenpart zu Sebastian. Beide sind sehr lange durch die WoD gezogen aber seit sie in Biberach angekommen sind, ziehen dunkle Wolken über ihrer Freundschaft auf. Uwe hat ebenfalls schon bei einer Hunterrunde teilgenommen und in den Sommerferien eine wahre Munchkin Mania ausgelöst.

Mark Nörz

„Beute!!!“ Mark ist ein 16jähriger Verkäufer im ersten Lehrjahr. Palaver hat Mark von WoW in die WoD gebracht. Wir kennen Mark bei den Vampiren als Björn Schmidt von Haus und Clan Tremere. Mark hat bereits einen Newsletter Artikel über die Zeltcon zusammen mit Sergej geschrieben und ebenfalls an einer Hunterrunde teilgenommen. Erfahrungen hat Mark auch schon als Spielleitung des eigenen Lindele Fantasy Live gemacht. Er arbeitet mit an der Entstehung des eigenen P&P Systems „Chaos Prophecy“. Im Forum ist er als RaveORDie zu finden.



Yves Reichert

Yves ist ein erfahrener Vampire Maskerade Spieler aus Bad Waldsee. Yves, angekündigt als heiße Ventrue Spielerin, entpuppte sich dann schnell als gestandener Larper, der selbst an Schützen bemängelte, dass wir weggegangen sind und nicht gespielt haben. Der Hardliner unter den Vampiren beeindruckte erst mal mit einer sehr ausführlichen Hintergrundgeschichte, er spielt auch mal an einer Zeltcon bis um 05:00 Uhr Morgens oder kommt um 14:00 Uhr am Samstag zum Spielen. Yves ist uns bekannt als etwas steifer Ventrue Anchilla mit einem Ahnenstammbaum solange wie manche Telefonbücher, der uns einen charmanten Zeremonienmeister mimt, der unserem Spiel eine Menge Ambiente verleiht.

Heike Tapper

oder auch Susis kleine Schwester. Heike ist mit ihren 15 Jahren unser Kücken, was sie aber in unserem Spiel nicht davon abhält, eine sehr rebellische junge Brujah zu spielen. Sie verkörpert in unserem Spiel die anarchische Seite vom Clan der Gelehrten. Sie spielt das Kind von Bernhard Scheible, den Palaveren besser bekannt als Flip, dem sie einiges Kopfzerbrechen bereitet. Die Schülerin aus Bad Waldsee lässt sich bisher weder vom weiten Weg oder vom Husten abhalten unser Spiel zu bereichern. Heike malt und kann Gitarre spielen, womit sie unser Vampire Spiel ganz schön aufmischt. Wir hoffen im nächsten Newsletter auf Heikes Dunkle Welt.

Scheidende Freunde

Christian Springer

Christian hat aufgrund von Zeit und Geldmangel Palaver verlassen. Wir hoffen jedoch darauf, dass Christian uns mal auf der Zeltcon besuchen kommt.

Daniela Marx

Daniela hat Palaver verlassen und leitet nun, nachdem sie für Palaver 7 Jahre Vampire Live und später auch Vampire Requiem geleitet hat, dieses nun weiter im Zfp in Bad Schussenried. Für ihr Konzept und ihr Projekt wünschen wir ihr alles Gute. Daniela verlässt zusammen mit ihrem Mann Alexander und ihrer Tochter Sarah Palaver. Daniela war Ehrenmitglied unseres Rollenspielvereins und hat auch am Palaverchor mitgewirkt und war im Ausschuss Haus zuletzt für den gesamten Verein tätig.

Alexander Marx

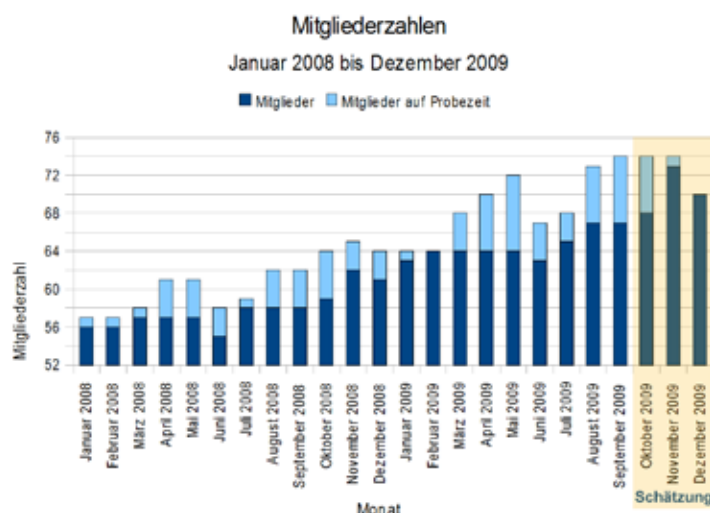
Alex war langjähriges Ehrenmitglied, Spielleitung von Vampire Maskerade und Vampire Requiem und war für den Verein jahrelang als Ausschuss Larp tätig. Auch ihm wünschen wir mit dem neuen Projekt viel Erfolg und Spielspaß.

Sarah Marx

Sarah verlässt mit ihren Eltern Palaver. Wir wünschen Sarah viel Glück in der Schule und viel Spaß beim Karate.

Stefan Butscher

Steph verlässt Palaver nach langjähriger Spielerschaft bei den Vampiren und hat sich der Vampire Requiem Gruppe angeschlossen. Wir wünschen Steph auch weiterhin alles Gute und Spielspaß bei seinem Hobby.



- KATHI (KATHARINA JANIK)



Neues von den Ausschüssen

Nachdem das neue Palaverjahr begonnen hat bringen Freddy als neuer Ausschuss TableTop und Björn als neuer Ausschuss Pen&Paper neuen Wind in die Ausschusssitzungen. Die erste Ausschusssitzung des neuen Palaverjahrs stand ganz unter dem Motto Pläne und Ziele der Ausschüsse für das neue Palaverjahr.

Pen&Paper:

Den Anfang machte Björn. Björn will das Pen&Paperspiel im Verein wieder in Schwung bringen, dazu sollen mehr Spielrunden angeboten werden. Durch persönliche Kontaktaufnahme sollen neue Vereinsmitglieder schneller mit dem Leiten beginnen und in ihren Anfängen unterstützt werden. Auch die Meisterübersicht (vielleicht erinnert sich der ein oder andere an diesen Thread der inzwischen in den Tiefen des Archivs verschwunden ist) soll wieder aktualisiert werden, so dass gerade neue Vereinsmitglieder sehen, wer was leiten kann. Auch die Palaverbibliothek soll erweitert werden, so dass vor allem die am weitesten verbreiteten Systeme für Neueinsteiger griffbereit sind.

TableTop:

Freddy überraschte die Runde durch seine konkret geplanten Projekte. Neben Einsteigerrunden und Bastel- und Bemalworkshops möchte er neues Gelände produzieren, um so die Kapazitäten im TableTop Bereich zu erweitern. Mit Kampagnen in Warhammer, Warhammer 40k und Morthelm soll ein langfristiger Spielspaß im TableTop Bereich sichergestellt werden. Es sollen aber auch Erneuerungen wie Arcane Legion und Necromunda neuen Wind in die TableTop-Gemeinde bringen. Turniere und Apocalypsespiele sollen als Highlights für die Spieler dienen und auch den einen oder anderen Außenstehenden anlocken.

LARP:

Da eigene LARP-Projekte sehr zeitaufwendig sind, sollen die Vereinsmitglieder angeregt werden, selbstständig andere LARP-Runden zu besuchen. Um dies zu fördern, soll die nötige Infrastruktur bereitgestellt werden und Terminhinweise die Vereinsmitglieder auf das reichhaltige Angebot hinweisen. Auch der ein oder andere Workshop soll die Mitglieder anregen, aktiv zu werden. Es soll jedoch auch das vereinseigene Angebot im LARP-Bereich erweitert werden. Dazu sollen im Jahr 2-3 Nicht-Vampire-Lives realisiert werden. Hier liegt viel Hoffnung auf Ritzi, der sich jetzt nach dem Ausstieg aus der Vampirespielleitung um solche kreativen Projekte kümmern will. Über gemeinsame Hüttenbesuche und Events soll das Gemeinschaftsgefühl im Verein verstärkt werden.

Haus:

Flip möchte neuen Stauraum im Vereinsheim realisieren, dazu sollen Schränke in der Küche freigemacht werden und das Sideboard im Hauptraum erweitert werden. Um Energie zu sparen sollen in der Küche Teppiche an die Wand gehängt werden, außerdem soll ein schwerer Vorhang den Energieverlust durch die Schaufenster vermindern.

Organisation:

Petra kümmert sie sich weiterhin verlässlich um die zweimal jährlich stattfindenden Vereinshütten und die Zeltcon. Als ob das nicht schon genug Arbeit wäre, möchte sie weiterhin Minicons organisieren und auch bei den Nicht-Vampire-LARPs unterstützen.

Finanzen:

Nachdem alle Ausschüsse Ihre Ziele erläutert haben ging die Diskussion über die Budgets los. Nach einigen Diskussionen wurden die Budgets wie folgt festgelegt:

Ausschuss Haus: 40 Euro

Ausschuss LARP: 150 Euro

Ausschuss Pen&Paper: 60 Euro

Ausschuss TableTop: 60 Euro

Sonstiges:

Im Januar sollen neue Vereins-T-Shirts gedruckt werden. Der Vereinsnewsletter hatte die Idee die Sprüche für die T-Shirts per Wichtelverfahren festzulegen (was daraus geworden ist findet ihr auf Seite ...).

- KLEIN JOHNNY (DANIEL WEBER)



Die Leserecke von Onkel Freddy

Lieber Onkel Freddy,
Bitte vervollständige folgende Szene: „Fünf.“
Gruß, Johnny

Lieber Johnny,
Obwohl ich mich mit dieser Aufgabe mehr als nur unterfordert fühle, werde ich mich aus Mangel an tiefgründigen ernsthaften Fragen und unaussprechlicher Langeweile mit Deiner Bitte auseinander setzen. Ich glaube, ich weiß nun, wie sich eine lange vergessene Gottheit in der Ewigkeit fühlen muss. Hilflos. Müde. Die eigene Existenz in Frage stellend...
Aber ich schweife ab, hier nun die Lösung der Aufgabe:
„Fünf.“
„Das genügt.“
„Sir! Sie sollten noch eine Karte nehmen!“
„Ich lebe eben auch gerne gefährlich.“
„Nun gut. ... 21! Die Bank gewinnt.“
„Hey, Karten sind eben nicht so mein Ding, Baby! Da bring ich's nicht so.“

Ich hoffe ich konnte Dir ein wenig Freude bereiten, Johnny. Und bleibt Groovy, Baby yeaahhh!
Liebe Grüße,
Dein Onkel Freddy

Lieber Onkel Freddy,
Als einer der ganz Alten bitte ich Dich heute um Deinen Rat.
Wie Du ja sicher weißt hat mich Flo-Cki als Gegenspieler im Putz-LARP rekrutiert.
Er hat mir Truppen im Wert von 2500 Punkten zugestanden, mit der Möglichkeit auf mehr Punkte je gewonnener Schlacht.
Nun, im Sommer ging das ja ganz gut und die Punkte ließen sich gut verteilen.
Mein Plan war mit Fruchtliegen, Asseln und Motten schnelle Level-Ups zu erreichen.
Fruchtliegen vermehren und leveln ja recht schnell, und wenn die erst mal zur Riesenstechmücke digitalisiert sind hätte ich diese lästigen Rollenspieler sicherlich vertrieben. Bisher ging dieser Plan aber noch nicht auf.
Leider wurde auch der Plan der fiesen Fundusmotte zu schnell entdeckt und ich konnte diese LARP-Kleidung auch noch nicht vernichten. Als nächstes dachte ich an ne Maus, aber dazu reichen die Punkte nicht. Na ja, noch nicht
Tja, das war der Sommer und ich konnte mich ganz gut behaupten, nun wird es aber kalt und ich muss meine Truppen irgendwie umstellen, neu gruppieren und formieren.
Allerdings fehlt mir dazu die zündende Idee, um effektiv gegen diese üblen Abenteurergruppen vorzugehen. Ich dachte jetzt ich kauf mir mal Sporen, die könnte ich als Schimmel an den Wänden manifestieren lassen, aber so richtig rums macht das jetzt auch nicht.
Vielleicht hast Du mir ja eine Idee?
Der Evil Overlord

Lieber Evil Overlord,
Hier meine offizielle Antwort:
Es tut mir Leid, aber da ich mich voll und ganz dem Schutz und der Unterstützung dieser Abenteurergruppe verschrieben habe, kann ich Deine Frage aus Gewissensgründen leider nicht beantworten. Ich würde niemals wissentlich etwas tun, um die Sicherheit, den Erfolg oder die Gesundheit meiner Schützlinge zu gefährden!
Liebe Grüße,
Dein Onkel Freddy



Hier meine inoffizielle Antwort:

Du bringst mich gerade in eine ziemliche Zwickmühle. Eigentlich habe ich mich der Unterstützung und dem Schutz dieser Abenteurergruppen verschrieben, weswegen ich Deine Frage eigentlich nicht beantworten dürfte, allerdings weckt diese Frage ein wenig meinen Ehrgeiz, weswegen ich mich nach langer Bedenkzeit (Anm. d. Red. – Es dauerte in etwa fünf Sekunden) dazu entschlossen habe sie doch zu beantworten. Zunächst musst Du die Fruchtfliegen, Asseln und Motten gegen Punkte eintauschen, da diese durch die Sonderregel Winterruhe zurzeit absolut ineffektiv sind. Für die Punkte, die Dir nun zur Verfügung stehen, besorgst Du Dir zunächst den Blop. Dieses Monster ist wohl das fieseste, was Du Dir vorstellen kannst und das auch noch ziemlich günstig. Der Blop verursacht Schmutz, gerade bei dieser nasskalten Witterung profitiert er noch von seiner Sonderregel Feuchtbiotop. Außerdem bildet er mit den umherwehenden Blättern die unheilige Verkrustung, was den Abenteurern wohl sehr zu schaffen machen wird und sie von Deinem Hauptangriff ablenken wird. Mal ganz davon abgesehen davon, dass Du beständig Punkte und Level-Ups erreichen wirst, um Deinen finalen Schlag zu unterstützen.

Die Sporenzyste sollte auch eine gute Anschaffung sein, denn dieses gemeine Werkzeug kann, wie Du es ja bereits sagtest, Schimmel manifestieren. Aber warum so geradlinig und es an den Wänden manifestieren lassen? Du bist der Evil Overlord! Verhalte Dich auch dementsprechend! Manifestiere den Schimmel an schwer erreichbaren Stellen, die nicht sofort auffallen! Hinter den Sofas, unter der Holzdecke, in einem versteckten Joghurt-Becher im Kühlschrank! So kann er sich langsam ausbreiten und den einen oder anderen Abenteurer dauerhaft schädigen, bevor überhaupt irgendjemand auch nur auf die Idee kommt, dass er da ist! Ach, und wenn es den ersten auffällt, wäre es gut noch so viel Schaden, wie möglich mit ihm anzurichten! Infizieren das Tabletop-Gelände und den LARP-Fundus! Sie werden es erst erkennen, wenn einer der Spieler fragt: „Seit wann haben Werwölfe eigentlich grünen Pelz?“

Von der Maus würde ich Dir abraten, sie kostet zu viele Punkte und wird schnell vernichtet, aber zur Ablenkung könntest Du Mäuse- oder Rattenkot verteilen! Sie werden reihenweise in Panik verfallen und viel Zeit darauf verwenden das Biest zu finden, welches nicht existiert...

Dies solltest Du allerdings vor dem Schimmel machen!

Außerdem benötigst Du noch einen Maulwurf! Dieser bringt Dir zwar keine Level und keine Punkte, aber er hat die Sonderregel Etwas lauert im Dunkeln. Dies erlaubt Dir, die Bemühungen der Abenteurergruppen zu unterminieren und zu sabotieren, klug eingesetzt wird dies Zwietracht und Uneinigkeit unter den Abenteurern säen, was sogar dazuführen kann, dass die Gruppe zerbricht! Aber das Beste ist, Du musst das nicht sofort ausspielen, sondern kannst ihn mit der Sonderregel Schläfer inaktiv halten. Während dieser Zeit, kann er Dir als Deine Augen und Ohren dienen, was bedeutet, dass Du die Schwächen jedes einzelnen Abenteurers kennen lernst. Phobien, Allergien, Wünsche, einfach alles. Scheue Dich nicht ihre Schwächen gegen sie zu benutzen. Mit einer gehörigen Portion Verschlagenheit wirst Du die Abenteurer langsam aber sicher dazu bringen ihre Niederlage gegen den unbesiegbaren Evil Overlord einzugestehen!

Und denke immer daran: Du bist der Evil Overlord! Du kennst kein Mitleid! Du kennst keine Ehre! Du kennst keine Gnade! Du kennst keine Niederlage! Du kennst nur den Sieg!

Ach ja, wenn Dich jemand fragen sollte, das hast Du nicht von mir! Ich bin absolut unschuldig und habe nichts damit zu tun!

Liebe Grüße,

Dein Onkel Freddy

- DER MYSTERIÖSE 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
Flip (Phillip Hermann)
Weihnachtsvorbote
Flocki (Florian Hopfner)
Lektorat
Kathi (Katharina Janik)
Mitgliederexpertin
Chiu (Ann-Joulie)
Geschichtenerzählerin
Johnny (Johannes Weber)
Vampire-Fotostory-Teller
Steph (Stephanie Rossknecht)
Nachwuchsförderung

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