

Halloween – schaurig schöne Partys oder tödlicher Ernst?



Wenn seltsame Wesen in unheimlichen Gewändern, mit geschminkten Gesichtern durch die Straßen ziehen und lauthals „Süßes sonst gibt's Saures“ rufen, ist eindeutig Halloween: Zumindest auf der Muggelseite des Portals.

Dieser Brauch hat eine lange Tradition und wurde in seiner ursprünglichen Form im katholischen Irland geboren und entwickelte sich erst nach und nach zu dem Fest wie es heute gefeiert wird.

Mittlerweile sind allerdings auch ein paar Muggelbräuche in unsere Welt gedrungen, so-

dass es am 31.10 und am 01.11 im Gasthof zwei große Halloweenpartys gab.

Gastgeber des Abends – Aron Karanov- hat sich viel Mühe mit gruseliger Deko und spannenden, teils auch ekeligen Spielen gemacht. Der Festsaal des Gasthofes war eigens für diesen Zweck gebucht und mit Getränken und einem ausladenden Buffet ausgestattet. Geladen waren alle Wesen, die Spaß an Horror und Grusel aber auch an fröhlichem Beisammensein haben.

Anscheinend sind Kostüme mit wenig Stoff bei Frauen sehr beliebt – wie erklärt sich sonst, dass die sonst so züchtige Kellnerin Dairina ein tiefausgeschnittenes Vampirkostüm trug und so manche Hexe oder Krankenschwester anscheinend am Stoff sparen musste?

Bunte Pinatas übergossen die mutigen Stockschwinger entweder mit Federn oder mit Süßigkeiten, ebenso wie die verschiedenen Boxen fragwürdige Dinge wie Blut, Knochen, Haare oder Spinnen enthielten.

Den ein oder anderen Schrei hörte man an dem Abend, vor allem als sich ein Stuhlkreis bildete und gemeinsam eine Gruselgeschichte erzählt wurde, an deren Höhepunkt einige Seufzer zu hören und schreckensbleiche Gesichter zu sehen waren.

Als Gastgeschenk durfte sich am Ende des Abends jeder einen Sarg mit (noch) unbekanntem Inhalt mitnehmen.

Aber die tatsächliche Frage lautet doch eher: Bieten solche Feste nicht den wirklichen Monstern dieser Welt eine Plattform, um sich in aller Öffentlichkeit auszutoben?

Kann ein echter Kainit nicht zwischen allen verkleideten Personen sein Unwesen treiben?

Und würdet ihr nicht lachen, wenn plötzlicher ein Mädchen blutend zusammenbricht, weil ihr es für ein gelungenes Schauspiel haltet? Fragen über Fragen...

von Kaviran

Dramatische Verhältnisse im Hause de Lioncourt

Verwahrloste Gänge, Schüler, die seit Wochen auf Antworten warten, Chaos im gwîndôrianischen Umfeld - kurz gesagt:

Es geht drunter und drüber in Dol Morgul. Statt Ordnung rein zu bringen, glänzt die Schulleitung Dol Morguls allerdings derzeit mit Abwesenheit, allen voran Louis de Lioncourt, seines Zeichens Weltenlenker und begnadeter Chaosmagier.

Nur wenige haben den Herren in den letzten Wochen zu Gesicht bekommen. Sein sonst so makelloses Äußeres hat dramatische Veränderungen erfahren: Die Haut kreidebleich und fahl, das schwarze Haar stumpf und kraftlos, ungepflegt wirkt auch sein gesamtes Auftreten. Und auch die sonst so mächtige und unantastbare Aura, die ihn umgiebt, ist mittlerweile kaum zu spüren.

Schwach und verletzlich ist er geworden, als würde etwas seit viel zu langer Zeit von seinen Kräften zehren.

Spuren dessen waren bereits an der letzten Weltenwende zu erkennen, die emotionaler und herzergreifender war, als die vorhergegangenen. Ein anonymen Zeuge berichtet

nun, was sich hinter den weißen Mauern des Anwesens abspielt:

Luna de Lioncourt, Tochter des Hauses, lebt seit Jahren in einer wilden Ehe mit Nathanael, einem Schulverweigerer. Der Lebensstil der beiden hat seit jeher für Kopfschütteln gesorgt und die Tatsache, dass die Prinzessin in Wahrheit als blutrünstiger Werwolf durch die Schule jagt, lastete schon immer schwer auf der Familie.

Helios de Lioncourt, einst das brave Nesthäkchen, ist schlussendlich doch in der Pubertät angekommen und wechselte von einem Tag auf den anderen auf die dunkle Seite. Als treuer Anhänger Scarroths bereitet er seinen Vätern Kopfzerbrechen und nun hat er zudem die Vorzeige-Tochter der Holayas geschwängert. Helios gilt seit dem als verschwunden.

Und als sei das noch nicht genug des Übels, ist Sivan de Lioncourt, junger Gemahl von Louis und Sohn des Schulleiters Xaros X. Holaya II., seit Monaten tiefsten Depressionen verfallen.

Tagelang schließt er sich in seinen Räumlichkeiten ein und bevorzugt die Gesellschaft von Geistern. Böse Zungen be-

haupten, das Liebesleben der beiden wäre daran nicht ganz unschuldig, doch dafür war Monsieur de Lioncourt ja schon lange bekannt.

Hat Louis seine Familie ins Chaos gestürzt oder lastet bloß das Unglück derzeit auf diesem Hause? Für das Wohl unserer Institution hoffen wir auf baldige Erholung.

von Az

Anmerkung der Redaktion: Dieser Artikel war zum Zeitpunkt des Druckes noch nicht in der Zeitung... Wir haben es hier mit schwarzer Magie zu tun, Halloween hinterlässt scheinbar Spuren...

Anhaltender Winter Isroth sei Dank!

Bereits im zweiten Jahr regiert Isroth nun die Drachen. Für das Wetter bedeutet das Chaos pur, den der unvorhersehbare Drache denkt gar nicht daran, sich an die gewöhnlichen Wetterbedingungen der Jahreszeiten zu halten.

Nachdem wir uns in den letzten Monaten durchgehend mit seinem liebsten Element dem Schnee und Eis herumschlagen mussten, kommen nun Hargel und sintflutartige Regenfälle auf uns zu.

Man könnte fast meinen, er erlaubt sich einen Spaß mit uns. Für die Pflanzen und Tiere Gwîndôrs ist dies kein angenehmer Zustand.

Nur wenige von ihnen sind auf die Aufnahme von so viel Wasser vorbereitet und viele Arten vertragen den Schnee und die Kälte nicht. Besonders aus Erzgrund werden regelmäßig Warnungen nach Graubund gesandt.

Teilweise soll sogar das Sichelmeer eingefroren sein, was in den tropisch anmutenden Regionen mehr als irritierend ist.

Der Drachenwächter Isroths und seine Anhänger könnten vielleicht ein gutes Wort bei dem Herren des Frostes einlegen...

Wusstet ihr schon, dass die Drachen das Wetter mit beeinflussen können? Gorgoroth bringt eher mäßiges Wetter mit viel Sonnenschein, Scarroth hat einen Hang zu Stürmen und Isroth macht einfach, was er will..



RPG Hilfe - In Plays rein kommen

Um unsere ganzen schönen Tipps fürs RPG beherzigen zu können, muss natürlich eins vorweg vorhanden sein: Ein Play, in dem man mitspielt.

Was ist solch ein „Play“ eigentlich? Unter Rollenspielern bezeichnet man Geschichtsstränge oder gesonderte Teile einer gespielten Geschichte innerhalb eines Universums als „Play“.

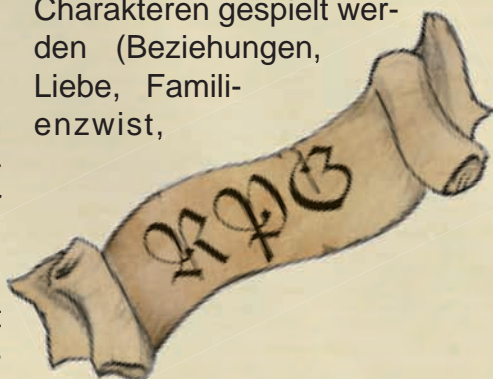
In unserem Beispiel ist z.B. das gesamte Dol-Universum die Spielfläche für alle Rollenspieler in Dol Morgul. Der Gasthof hingegen kann als Play angesehen werden, das an einem regelmäßig gespielt wird, stets an einem bestimmten Ort stattfindet und in dem mehr oder weniger die selben Spieler mit den selben Charakteren mitspielen.

Der offizielle Dolplot jeden Morgen kann ebenso als Play angesehen werden. Darüber hinaus können Spieler aber auch eigene Plays starten:

Das sind dann beispielsweise Beziehungen zwischen Charakteren, Familiengeschichten, Abenteuer unter Freunden, etc. Diese Plays entstehen meist aus der Situation heraus und können über mehrere Wochen, Monate oder gar Jahre gespielt werden.

Meist sind die Spieler in einem Play gut befreundet oder freunden sich durch das Spiel so gut an, dass es für Außenstehende schwer ist, dort hinein zu kommen. Diese „privaten“ Plays werden oft in geschlossenen Räumen gespielt, die die Spieler eigens dafür errichtet haben.

Da hierbei häufig intensive Emotionen zwischen wenigen Charakteren gespielt werden (Beziehungen, Liebe, Familienzwist,



usw.) sind hier Mitspieler meist unerwünscht oder werden nur auf persönliche Einladung dazugeholt.

Das ist in Ordnung, denn was zwischen einem frisch verliebten Paar hinter verschlossenen Türen geschieht, geht niemanden an.

Aber auch in offenen Räumen können „private“ Plays gespielt werden, beispielsweise Abenteuer oder Schülersgeschichten. **Hierbei gilt:** Wer in offenen Räumen spielt, muss auch damit rechnen, dass andere Spieler dazu kommen, die mit

der Geschichte nichts zu tun haben. Gute Beispiele hierfür sind die Wiese oder die Wasserquelle.

Mäßiges Playverhalten:

Der „Eindringling“ wird ((OOC)) darauf hingewiesen, dass er gerade unpassend kommt und den Raum **_bitte_** wieder verlassen soll.

Gutes Playverhalten:

Die Spieler gehen auf den „Eindringling“ ein und integrieren ihn ins Spiel. Dabei können lustige und bereichernde Situationen entstehen: Intrigen fliegen auf, neue Charaktere können unerwartete Talente zur Problemlösung beitragen, Verzweigungen und neue Verbindungen kommen zustande...

Der „Eindringling“ sollte aber auch rücksichtsvoll mit der Situation umgehen:

1. Beim Betreten des Raumes erstmal abwarten und schauen, ob die Leute IC oder OOC sind
2. Freundlich OOC ((Hallo ^^)) sagen und Reaktionen abwarten
3. Nachfragen, ob es okay ist, wenn man mitspielt
4. Ablehnungen nicht persönlich nehmen und andere Räume aufsuchen

Zusammenfassung:

Spieler im Play:

- In offenen Räumen spielen.
- Anderen die Möglichkeit anbieten, mitzuspielen.
- Auf unerwartete „Eindringlinge“ eingehen und IC auf diese reagieren.
- Auch mal mit anderen Spielern reden und neue Plays starten.


Spieler, die ins Play kommen wollen:

- Im Gasthof, DolPlot, Vakuum die Ohren spitzen, welche Plays wo laufen und fragen, ob man mitmachen kann.
- Offizielle Plays nutzen und dort Anschluss finden.
- Offene Räume betreten und nett fragen, ob man mitmachen kann.
- In offenen Räumen eigene Plays starten und Mitspieler einladen.
- Im Forum nach Playgesuchen erkundigen oder eigene Plays vorschlagen.
- Nicht zu aufdringlich sein.
- Den Charakter interessant und mit Hintergrund gestalten, um möglichst viele Anknüpfungspunkte zu haben.

Es sollte unser aller Ziel sein, offene Plays zu führen und andere Spieler mit zu integrieren, da man so wesentlich mehr Spielspaß bekommt.

Besonders Neulingen oder auch neuen Charakteren kann man so den Einstieg wesentlich vereinfachen.

Anzeige



Sanguis

Der Laden für alle Vampire, Kainiten, Blut-sauger und die, die es noch werden wollen!

- Der Tod lauert auf dem Marktplatz -

Umfrage-Ergebnisse „(Zu viel) Freiheit (?)“

Vorweg: Wir planen keine neue Welt und wollen auch nicht das Chaos in Dol regieren lassen :) Da aber über dieses Thema oft diskutiert wird, wollten wir mal verschiedene Meinungen dazu hören.

1. Was gefällt dir mehr? Eine fiktive Welt, in der nahezu alles frei und möglich ist, oder eine Welt, in der das meiste bereits vorgegeben ist?

Durchweg alle bevorzugen die fiktive Welt, die wir gemeinsam geschaffen haben und in der vieles möglich ist. Es sollte aber ein paar Regeln und Grenzen geben, damit die Fantasie nicht mit einem durchgeht. Das hebt uns von anderen Seiten ab und bringt die Leute dazu, kreativ zu werden und nicht nur alles faul anzunehmen.

2. Sollte die Rassenauswahl bei der Anmeldung auf die Standardvölker beschränkt sein, oder sollte es möglich sein, auch etwas „anderes“ zu spielen?

Es sollte immer möglich sein, auch andere Rassen zu spielen, da sich nicht jeder im Standard wieder findet. Es sollte aber auf jeden Fall auch Kontrollen geben, die darauf achten, dass die Völker logisch sind, nicht zu mächtig oder schlichtweg sinnlos. Auch sollten zu ähnliche Völker vermieden werden wie „Hexen, He-

xer, Magier, ...“. Grundlegend ist die Vielfalt toll und zeichnet uns aus.

3. Würdest du ein neues Volk spielen, das jemand für Gwîndôr erschaffen hat?

Hier scheiden sich die Meinungen. Teilweise fürchten sich Spieler davor, Völker anderer Player zu spielen, da sie nichts falsch machen wollen, oder sich nicht reinlesen wollen. Grundsätzlich wollen viele aber neue Völker spielen.

4. Gibt es andere Bereiche, in denen du dich von der Freiheit überfordert fühlst?

Die Talente, da es zu viele gibt, die sich ähneln, aber trotzdem jeder etwas besonderes haben möchte und die Übersicht fehlt.

5. Gibt es Bereiche, in denen du dich zu eingeschränkt fühlst?

Einige Einschränkungen sind gut, weil es immer noch jemanden geben muss, der die Logik der Dinge untereinander prüft.

6. Ist es für dich und dein Spiel von Bedeutung, in welcher Welt du dich befindest?

Ja, das ist ein bedeutender Punkt in der Charaktergestaltung. Die Welten unterscheiden sich ja maßgeblich und

ändern das Verhalten der Charaktere. Viele haben in der Menschenwelt ihre Heimat. Allgemein gibt es zu wenig in Gwîndôr beheimatete Charaktere.

7. Spielst du auch in anderen Welten außer in Gwîndôr?

Nein, höchstens für einzelne Plays in der Menschenwelt, um Hintergründe zu erspielen.

8. Sollten erfundene Inhalte aus anderen Welten mit integriert werden?

Auf keinen Fall, Gwîndôr selbst bietet genug und wenn etwas fehlen sollte, sollte man es lieber neu entwickeln.

9. Wie sollte mit Inhalten umgegangen werden, die eindeutig aus Büchern oder Filmen stammen?

Ideen oder Ereignisse können mit aufgegriffen werden (z.B. Voldemort, Sauron), aber ganze Charaktere auf keinen Fall, besonders die vielen Hermines nerven. Pflanzen und Tiere sind okay, da man zumindest zu denen aus der Muggelwelt nicht immer Alternativen hat, Zauber aus HP sind in Ordnung, alle anderen sind durch die freien Talente unnötig, Waffen sind ok, da sollte aber auf Logik geachtet werden. Selbst Erfundenes wird aber immer bevorzugt.

Isroth, der Unvorhersehbare

Es war eine Weltenwende, wie viele vor ihr. Am Anfang des Monats hatte die Schulleitung zur Zusammenkunft gebeten, um die alljährliche Siegerehrung im Wettstreit der Drachen zu vollführen.

Nachdem die letzten Ereignisse und neuesten Informationen ausgetauscht wurden und Louis de Lioncourt uns noch einmal das Ende unserer Alten Welt in Mitteleuropa in Erinnerung gerufen hatte, wurden die besten Schüler prämiert. Schließlich kam es zum lang erwarteten Höhepunkt des Abends: Der Sieger unter den drei Drachen wurde verkündet.

Lange Gesichter bei den Anhängern Scarroths - Hatten sie sich doch solche Mühe gegeben, um vom 3. Platz herunter zu kommen, doch auch dieses Mal hat es nicht gereicht. Gorgoroth weiterhin gemächlich auf Platz 2 und an der Spitze stand auch in diesem Jahr Isroth. Wir können uns also auf ein weiteres kühles Jahr freuen.

Die Anhänger Isroths und all jene, die die Gelegenheit nutzen wollten, diesen mächtigen Drachen einmal zu sehen, folgten Tsuyoshi in die Eishöhle. Augenzeugen berichten nun, dass die Anwesenden Isroth allerdings nicht in seiner Höhle sitzend vorgefunden haben, sondern eingeschlossen im vereisten, unterirdischen

See seiner Behausung.

Die Eisschicht schien dick genug und trotzdem haben sie den Drachen nach einer Weile darunter ausfindig gemacht.

In ihren Köpfen hörten sie die Stimme des Drachen, die sie regelrecht zur Mitte des Sees gelockt hat. Mutig und naiv wie sie waren, hüpfen sie im Feirrausch auf das Eis und es kam, wie es kommen musste:

Isroth ließ die Eisdecke brechen, sodass alle mit dem eiskalten Wasser darunter zu

kämpfen hatten.

Glücklicherweise konnten alle mit vereinten Kräften einem nahezu sicheren Tod in der Kälte entfliehen.

Die Moral von dieser Geschichte:

Drachen sind wilde Bestien und keine Schoßhündchen. In keinem Fall sollte man naiv und unbedacht dem Ruf eines Drachen folgen.

von Louis



Der schmale Grad zwischen IC und OOC



Missverständnisse, Mobbing, und mehr: Es könnte alles so einfach sein:

Eine Plattform, auf der man sich komplett und ohne große Einschränkungen austoben kann, viele tolle vielfältige Persönlichkeiten, abwechslungsreiche Spiele und eine Welt voller Magie und Fantasie.

Jeden Abend - wenn nicht gar rund um die Uhr - bietet ihr euch und euren Mitmenschen in Dol Morgul Spielspaß und Unterhaltung.

Es gibt festes offizielles Rollenspiel, angeführt durch einen Leiter, es gibt freie RPGs in zig verschiedenen Räumen, es gibt das Gasthaus, indem ihr neue Kontakte im Rollenspiel finden könnt und es gibt das Vakuum, wo herumgealbert und über das reale Leben gequatscht werden kann.

- Eine schier unendliche Anzahl an Möglichkeiten also,

seine Zeit zu verbringen und sein Herz zu verlieren.

Nun ist es allerdings so, dass in Dol Morgul jeder Mitspieler ein Individuum ist und jeder eigene Ideen, Wertvorstellungen, Prioritäten und Ideale hat. Unweigerlich kommt es da auch mal zu Reibereien oder Krach.

Diese Konflikte zu lösen bzw. sie überhaupt erst zu erkennen ist Aufgabe eines jeden von uns.

Fall 1: IC-Konflikte

Gute Rollenspiele zeichnen sich dadurch aus, dass es auch mal Streit oder Probleme gibt. Das können Raufereien, Liebeskummer, Feindseligkeiten, Abneigungen oder auch offene verbale oder physische Kämpfe sein.

Solange alle Mitspielenden wissen, dass es bloß „gespielt“ (=IC) ist, ist auch alles gut. Nun ist es aber so, dass sich viele mit ihrem „Seelencharakter“, ihrem liebsten oder auch einzigen Charakter verbunden fühlen und Emotionen schnell mal auch auf sich selbst übertragen.

Sie sehen dann nicht mehr die Herausforderung im Spiel, das Problem zu lösen, sondern

fühlen sich ebenfalls mies, missverstanden oder überfordert. Besonders wenn man seine Mitspieler noch nicht so lange kennt oder nicht richtig einschätzen kann, hilft es hier immer, neben dem Spiel oder vorher/nachher OOC (nicht gespielt) über das Problem zu reden und zu signalisieren, dass man sich dabei nicht auf die Person selbst bezieht.

Fall 2: OOC-Konflikte

Ob nun im Vakuum oder neben einem Rollenspiel: Auch im normalen Gespräch kann man sich schnell missverstehen. Da wir zu 99% über geschriebene Worte kommunizieren, sind Missverständnisse vorprogrammiert.

Smilies werden von jedem anders interpretiert und vermitteln nicht immer zwingend das, was der Schreiber eigentlich aussagen wollte. Witze, flotte Sprüche oder Kosenamen können im einen Moment als witzig aufgefasst werden, im nächsten als Beleidigung.

Allein schon die Tatsache wie schnell bzw. langsam jemand antwortet, kann in emotional kniffligen Situationen verheerend sein. Verschlimmert wird das ganze zudem, wenn sich das „Opfer“, das sich mies

fühlt, dann auch nicht offen darüber spricht, sondern den „Täter“ im Glauben lässt, dass alles in Ordnung ist. Da wir alle nur schwarze Bildschirme anschauen und keine Gesichter vor uns haben, ist es so schier unmöglich die wahren Emotionen aufzufassen.

Fall 3: Gruppenbildung

Eine Feinheit der IC- aber auch OOC-Konflikte ist die Gruppenbildung. Nach wie vor gibt es Leute, die bestimmte Spieler oder grundsätzlich Neulinge strikt ignorieren und nur mit ausgewählten Leuten spielen. Spieler, die sich gerne integrieren möchten oder neue

Mitspieler suchen, werden dadurch ausgegrenzt und haben keine Chance.

Das ist zwar nicht verboten, wird aber sicher dem ein oder anderen Spieler auch aufs Gemüt schlagen. Sollte ein Spieler es dann doch einmal schaffen, rein zu kommen, ist gleich von Eindringen, Besitzergreifen oder Ausspannen die Rede.

Der Apell der Schulleitung:

Seht euch nicht als Namen in einer Liste, sondern als Menschen mit Emotionen, die gerne schönes Spiel haben und den Stress ihres Alltags in Dol Morgul vergessen wollen. Redet offen miteinander und klärt Konflikte direkt miteinander.

von Louis



Kätzchen gefunden

Ein geschecktes Kätzchen mit zwei unterschiedlichen Augen wurde im Schnee gefunden. Es ist ein Männchen und hört auf den Namen Cinae. Es sucht ab sofort ein neues Zuhause.

Interessenten mögen sich im Gasthof beim Personal erkunden.

Das Kätzchen hat viel erlebt und weist eine Verhaltensstörung auf, es wird daher um eine Person gebeten, die Erfahrung hat im Umgang mit solchen Fällen.

Gekennzeichnet,
Jesaja, Gasthof Schreiner.

Anzeige



Schließ dich der Gilde
der **Kundschafter** an!

Gaumenschmeichler Rezept „Sladkaja Kartoschka“ - Süße Kartoffel

Zutaten:

200 g Butter
400 g Butterkekse (z.B. Vollkornkekse)
200 g klein gehackte Nüsse (Mandeln, Erdnüsse, Haselnüsse, o.ä.)
100 g Zucker

100 ml Milch
3 EL Kakaopulver

Die Butterkekse in eine Tüte geben, verschließen und mit einem großen Gegenstand klein krümeln.

Die Nüsse dazu geben. Kakao mit dem Zucker vermischen und mit der Milch zusammen aufkochen. Die Butter hinzufügen und weiter kochen, bis sie geschmolzen ist.

Diese Masse zu der Keks-Nuss-Mischung geben und alles gut durchmischen.

Aus der Masse kleine eiförmige Kartoffel formen und für 2 Stunden in die Kälte stellen. Halten sich im Kühlschrank aufbewahrt einige Tage.

Wusstet ihr schon...

dass Isoth ein paar ganz besondere Fans hat? Das Volk der Ihmiset-Jäämyrsky liebt Schnee und Eis. Ihre Fähigkeiten werden stärker, je kälter es ist und nehmen in wärmeren Gebieten stark ab. Ab einer Abkühlung von 3°C und weniger, sind sie wieder im Vollbesitz ihrer Kraft.

Diese kleinen, menschenähnlichen Wesen können Eisstürme heraufbeschwören und wieder besänftigen und können dank ihrer Kiemen auch unter Wasser atmen.

Die Ihmiset-Jäämyrsky werden bis zu 200 Jahren alt, altern aber auch nur halb so schnell wie Menschen.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
UND FÜR DEN
INHALT VERANTWORTLICH:
Helios de Lioncourt
Am Kristallbach 2
Herrenlose Seen

GESTALTUNG:
LdL

DRUCK UND HERSTELLUNG:
Gwîndôr Presse