

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Stories - Jacktown Blues: Feedback-Thread

[Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht](#) » [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#)[Vorheriges Thema anzeigen](#) :: [Nächstes Thema anzeigen](#)

Autor	Nachricht
Florian Resurrection-Orga  Administrator  Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien	 Verfasst am: So Sep 22, 2013 21:30 Titel: Resurrection Stories - Jacktown Blues: Feedback-Thread zitat Moin ihr, hier ist der Platz für Feedback & Berichte zu unserem Jubiläumscon Resurrection Stories - Jacktown Blues! Fotos zur Veröffentlichung bitte an mich schicken, danke! profil pn www
Nach oben »	

Lorik Revenant-Orga  Moderator  Anmeldedatum: 19.03.2004 Beiträge: 231 Wohnort: Mainz	 Verfasst am: Mo Sep 23, 2013 13:18 Titel: zitat Hallo zusammen, ich werde mich sobald wie möglich mal ausführlich zu Wort melden... Hier schon mal ein großes Dankeschön an alle Mitspieler und Organisatoren! Mir hat es wirklich Spaß gemacht; kaum zu glauben, dass das wirklich schon 10 Jahre Resurrection waren... Grüße, Jan "I'm not evil - just chaotic!" profil pn
Nach oben »	

Bruder Marten Renascentum-Orga  Moderator  Anmeldedatum: 01.03.2004 Beiträge: 568	 Verfasst am: Sa Sep 28, 2013 16:17 Titel: Würdige Jubiläumsveranstaltung zitat Resurrection Stories – Jacktown Blues <i>Cyberpunk-LARP vom 20. bis 22. September 2013 in Bremen</i> Homepage: http://www.cyberpunk-larp.de/cons.html Veranstalter: Verein für Liverollenspielorganisation und -support (LarpOS) e.V. Teilnehmer: 12 Spieler Art: Spieler-Con Location: Bunker C178 Ich war: SC (Antiq) Verpflegung: Auf der Menüliste im Bunker standen dieses Mal: Currywurst aus der Dose, getrocknete Nudelgerichte zur Heißwasser-Zubereitung und die unverwüstlichen Mikrowellenklassiker (Stichwort: „Mexiko-Hacksteak“). Dein Ernährungsberater hat Dich davor gewarnt – aber hey – so schmeckt Cyberpunk! Unterbringung: Nur die Harten schlafen im Bunker. Ich gehöre nicht (mehr) in diese Kategorie. Also habe ich mir ein preiswertes Hotelzimmer in der Nähe gebucht und dort die Nacht verbracht. Und was soll ich sagen – die Toleranz der Inhaberin gegenüber einem bunt gekleideten Typen mit drei verschiedenen Farben Nagellack hat mich positiv überrascht („Ich finde, rot steht Ihnen!“). Locations: Der stimmungsvolle Bunker C178 hat auch dieses Mal perfekt gepasst. Ich war etwas skeptisch, weil die Orga einen Teil (und zwar den gemütlichen mit dem netten roten Sofa) abgesperrt hatte. Aber dieser Outtime-Bereich ist dann pünktlich mit Aufsetzen der Sonnenbrille (also: Start Intime) aus meiner Wahrnehmung verschwunden. Und der Rest der Location hat mit ihrem Charme aus Punk, Beton und Neon dann aus eine wundervolle Bühne gewirkt.
---	---

Ausstattung: Ich habe es bereits bei meiner letzten Besprechung geschrieben, wiederhole es aber gern: Der „Kostümcheck“ hat sich auch dieses Mal bezahlt gemacht. Und sei es nur, weil auf diese Weise ein Standard gesetzt ist, an dem man sich als Teilnehmer orientieren kann. So fügten sich sämtliche neue Rolle ohne Schwierigkeiten in die bestehende Welt ein und ergaben ein schlüssiges Gesamtkonzept. Oder um es mit einem Slogan zu formulieren: „Die Zukunft ist wie Bubble Tea. Bunt und geschmacklos.“

Plot: Im C178 treffen sich an diesem Wochenende etliche dubiose Gestalten, um dubiose Geschäfte abzuwickeln. Unter ihnen drei Mitglieder der in Jacktown ansässigen Luxe, zwei Konzern-Typen mit zweifelhaften Motiven, eine Gangster-Delegation aus Osnabrück, eine Runnergang mit dem Ruf von Königsmördern sowie die Angestellten des Schatten-Etablissements, die allesamt für mehr als nur eine Rechnung arbeiten. Im Laufe des Geschehens tauschen Ringe, Drogen und Chips den Besitzer (und wahrscheinlich noch etliches Zeug mehr, von dem ich nichts mitbekommen habe), es werden Informationen verhökert, Bündnisse geschlossen, Pornos gedreht, Cocktails mit so wohlklingenden Namen wie „Deep Water Down“, „Blue Ice“ und „Corona“ konsumiert, Gerüchte gesät und schließlich und endlich legen drei Runner einen alten Groll gegen eine Legende der Schatten beiseite, weil der Preis stimmt.

Noch stärker als bei dem Vorgänger in der gleichen Location lag damit der Schwerpunkt auf der sozialen Komponente und der Interaktion mit den anderen Teilnehmern. Obwohl es die Aufträge durchaus hergegeben hätte, wurde auf diesem Larp meines Wissens nach keine einziger Schuss abgefeuert. Die besondere Cyberpunk-Atmosphäre fehlt aber trotzdem nicht, da dieses Mal das Thema „Vertrauen unter Gangstern“ auf der Tagesordnung stand. Und da Jacktown dem „rock bottom“ ziemlich nahe kommt, waren alle Beteiligten mehr als gewillig, schmutzige geschäfte mit unsicheren Verbündeten einzugehen. Die Zukunft wird zeigen, welche Konsequenzen sie sich damit eingebrockt haben.

Nach dem Höllenritt der Vorgängerveranstaltung hat mir diese ruhigere Herangehensweise gut gefallen. Es blieb sehr viel Zeit, damit die Charaktere ihre Konflikte und Beziehungen miteinander in einem stimmigen Rahmen aufbauen und ausgestalten konnten. Angesichts meines inzwischen reichen Charakterhintergrundes ist es mir nicht schwergefallen, mit nahezu jedem Mitspieler eine Interaktionsmöglichkeit zu finden. Sicherlich ein Vorteil einer geschlossenen Kampagne, deren Geschichten aufeinander aufbauen und die dennoch für Neueinsteiger genügend Raum lässt, eine eigenständige Figur zu entwickeln. Wenn man denn bereit ist, einen Charakter zu schaffen, der sich in die bisherige Struktur und Erzählung einfügt. Lobenswerterweise ist das mit allen neuen Rollen sehr gut gelungen. Ich persönlich empfinde das als großen Vorteil, wenn mir auch klar ist, dass es für komplette Neueinsteiger zunächst eine hohe Hürde setzt. Aber die Abkehr vom üblichen „Ich-habe-da-diesen-Charakter-und-würde-gerne-zu-Eurem-Larp-kommen“ hinzu einer Charakter-Entwicklung, die sich mehr an den Veranstaltungen selbst orientiert, lohnt sich meines Empfindens insbesondere deshalb, weil die Teilnehmerzahl doch recht übersichtlich ist und aufgrund des Nischencharakters auch nicht exponentiell wachsen wird. Da macht es für mich mehr Sinn, einen neuen Charakter im Hinblick auf das zu entwickeln, was es schon gibt, da auf diese Weise sofort eine Mitspielmöglichkeit gegeben ist und nicht erst etabliert werden muss. Ich überlege mir, wie wir das besser kommunizieren können, um potentielle neue Mitspieler anzusprechen. Denn so schön es auch war, mit einer Handvoll Figuren mehr, wäre die Stimmung sicher noch etwas runder gewesen und der Bunker noch lebendiger.

Highlights:

- * Der Ruf als „Königsmörder“. Sicherlich ein zweischneidiges Schwert. Aber es hat mir das Gefühl einer Welt gegeben, die von den Handlungen der Mitspieler beeinflusst werden kann.
- * „If the price is right“: Sehr, sehr mafiamäßig, ein Angebot zu machen, das man zwar ablehnen will, aber letztlich doch nicht ablehnen kann.
- * Die magische Untersuchung und die Gespräche danach. Auf welchem Larp hat man als Spieler schon Gelegenheit, dem eigenen Charakterhintergrund so schamlos zu frönen?
- * Die krasse Mücke von Laura/ Lilith. Das Zeug war im besten Sinne des Wortes strange. Das „Acht-Bit“-Weihnachtslied war zwar etwas verfrüht, aber vielleicht gerade deswegen passend.

Dank an:

- * meine elf Mitspieler. Jeder von Euch hat einen coolen Beitrag zum Gelingen des Ganzen geleistet. Ihr seid wundervoll. Aber ich denke, dass wisst Ihr bereits.

Fazit: Ein Larp, wie die letzte Folge Deiner HBO-Lieblingsserie. Der große Knall ist zwar vorbei, aber während der Aufräumarbeiten stellst Du fest, dass sich über dem restlichen Schutt gerade das nächste Drama zusammenbraut. Und Dich gespannt darauf macht, was Dich erwartet.

"Die wahren Lebenskünstler sind bereits glücklich, wenn sie nicht unglücklich sind" - Jean Anouilh

Nach oben »

[profil](#) [pn](#) [email](#)

Florian
Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: So Okt 06, 2013 17:50 Titel: Mein Feedback

[zitat](#)

Moin ihr,

das Aufträge-Nachspiel ist abgeschlossen, die Charakterbögen sind aktualisiert und auch alle Plot-Nachbereitungen sind erledigt, so daß ich endlich mal Zeit und Muße für ein ausführliches Feedback zu unserem Jubiläums-Con **Resurrection Stories - Jacktown Blues** finde:

Das Vorfeld

Am 20.09.2003 begann unser Resurrection-Erstlingswerk **Vol. One - Gangland**. Auf den Tag genau wollten wir zehn Jahre später das Jubiläum des Projekts mit einem Con feiern. Die Ankündigung erfolgte genau ein Jahr vorher, am 20.09.2012. Alles lief glatt: Die Voranmeldungen gingen zahlreich ein, Charaktere wurden auf den Con vorbereitet und erste Plots geschrieben. Anfang 2013 war "Jacktown Blues" nach Voranmeldungen mit 21 Teilnehmern, darunter nicht wenige "Newbies", voll und sogar überbelegt.

Sozusagen erfreulich untypisch für Resurrection-Verhältnisse. 😊

Doch dann häuften sich kurz vor Ende der Anmeldefrist die Abmeldungen, mehr und mehr Zweiergruppen und Einzelspieler sagten ab oder meldeten sich nicht mehr. Zum Anmeldeschluß blieben von den ursprünglich 21 nur noch 13 Teilnehmer übrig und wir mußten eine Entscheidung fällen: Den Con abzusagen oder ihn trotzdem stattfinden zu lassen.

Wäre es nicht DER Jubiläums-Con gewesen - wir hätten die Veranstaltung wohl abgesagt. Nicht nur aus der Erwägung heraus, daß der Bunker C178 mit nur einem guten Dutzend Teilnehmern zu "leer" wirken und das Konzept nicht aufgehen könnte, sondern auch aus simplen finanziellen Gründen. Bei 13 Teilnehmern reicht zwar der Bunker bezahlt, für Verpflegung und alles andere

Gründen: Bei 13 Teilnehmern war zwar der Bunker bezahlt, für Verpflegung und alles andere blieben aber nur Euro 27,- übrig...

Es war ein spielerisches und finanzielles Risiko, "Jacktown Blues" stattfinden zu lassen. Wir haben es getan, weil wir das Jubiläum mit denen feiern wollten, die das auch wollten und weil sich ein Jubiläum nun mal nicht verschieben läßt wie jeder andere x-beliebige Con.

Und das war, trotz aller Abstriche und Probleme sowie der krankheitsbedingten Absage eines Spieler wenige Stunden vor Conbeginn, eine gute Entscheidung. Auch mit zum Schluß nur ZWÖLF Spielern.

Das Konzept

sollte wie bei **Gangbusters** wieder ein Spieler-Con werden - ohne SL, ohne Springer, nur mit Spielern. Denn wir als Orga wollten zum Jubiläum (auch) spielen und nicht nur organisieren und spielen - genau dafür wurde das Konzept des Spieler-Cons mit dem Auftrags-Prinzip ja geschaffen. Wir teilten uns in zwei Gruppen auf: Tanja und ich übernahmen die meisten "alten Hasen", Markus und Henning die Mehrheit der "Newbies". Damit bekamen Markus und Henning die Gestaltungsfreiheit und neuen Charaktere die sie brauchten und Tanja und ich die gewohnten Plots und alten Charaktere, die wir ohnehin immer betreut hatten.

Jede Orga-Gruppe sollte ursprünglich zehn Spieler betreuen, darunter jeweils die zwei Charaktere der anderen Orga-Gruppe. Aufgrund der vielen Absagen sah es bei Anmeldeschluß jedoch so aus: Tanja und ich betreuten ZEHN, Markus und Henning nur DREI Charaktere. Da Tanja und ich die Aufträge und Gerüchte für unsere Spieler bereits fertig und alle Charaktere miteinander vernetzt hatten, war ein "Tausch" von Spielern nicht mehr möglich. Und so entschieden Tanja und ich uns dafür, Markus und Henning die Möglichkeit zu geben, der Hälfte unserer Spieler noch zusätzliche, uns nicht bekannte, Aufträge und Gerüchte zukommen zu lassen.

Damit hatten Markus und Henning ACHT Charaktere, die sie vernetzen konnten und rückblickend betrachtet hat diese Entscheidung wohl maßgeblich dazu beigetragen, daß das Konzept auch mit nur ZWÖLF Spielern funktionierte.

Mein Charakter

mußte eine neue Spielfigur sein. Lynx, der Präsi der Luxe, war nicht nur zu "groß" für diesen Con, sondern ist eben auch ein exklusiv von der Revenant-Orga betreuter Charakter. Einen anderen Charakter hatte ich nicht und so mußte etwas Neues her. Ich wollte ein Konzept versuchen, an das ich mich als Spieler bislang noch nicht herangewagt hatte: Keinen Antihelden, Marke "Schurke mit goldenem Herzen", den ich sonst immer spiele, sondern tatsächlich mal einen "Bösen". Nein, keinen "*Hähähä, ich bin BÖSE!*"-Bösen, sondern einen "banal Bösen", einen "Schreibtischtäter". Jemanden, mit dem man sich nett an der Bar unterhalten und ein Bier trinken kann. Der aber mit bürokratischer Gleichgültigkeit Dinge tut, bei denen sich selbst ein hartgesottener Gang-Anführer wie Lynx mit Grausen und Abscheu abwenden würde.

So entstand Ijob, der Low-Level-Konzerner, der Sprawler, der Fleischpuppen-Händler, der mit seiner gelangweilten Ehefrau ab und an auf der Suche nach Geld und dem ultimativen "Kick" in die Schatten abtaucht.

Und was soll ich sagen... Die Figur hat nicht nur hervorragend funktioniert, ihre Darstellung hat mir sogar erschreckend viel Spaß gemacht. 🤪

Der joviale Konzernner mit der "Motivationstrainer meets Obersalzberg"-Art auf der einen und der Fleischpuppen-Händler auf der anderen Seite, der seine "maßgefertigten Modelle" aus "authentischen Rohlingen" anpreist, waren einfach eine gute Mischung.

Ijob spiele ich gerne wieder. Und das nächste Mal paßt er auch besser auf seine Frau auf... 😊

Die optionale Auftragsvergabe

war das "Feature" von "Jacktown Blues". Alle Spieler hatten die Möglichkeit, einen Teil der Aufträge, nämlich die individuellen und von ihren Connections vergebenen Charakteraufträge, nicht in einer OT-Auftragsübersicht zu erhalten, sondern komplett IT in einem "Mail-Vorspiel". Komplett mit Verhandlungs- und Infosuche-Option. Von den zehn von Tanja und mir betreuten Spielern haben das NEUN genutzt.

Trotz des großen Aufwandes und der Herausforderung, 14 Connections mit Wiedererkennungswert per Mail darzustellen, würde ich die optionale Auftragsvergabe immer wieder anbieten. Nicht nur, daß es mir schon im Vorfeld viel Spaß machte - manch ein Plot entwickelte während der Vergabe ein Eigenleben, wurde mal von uns als Orga und mal von Spieler-Aktionen kurzfristig angepaßt bzw. verändert, so daß sich wirklich eine dynamische, gemeinsame Plotgestaltung ergab. Und das funktionierte viel besser als nur die Methode "Orga-Reißbrett".

Außerdem mag ich prinzipiell die Illusion, daß die Spielwelt auch außerhalb von Cons lebt und sich entwickelt. Zwar ist LARP "auffem Con", aber wer sagt, daß wir nur LARP machen dürfen? 😊

Meine optionale Auftragsvergabe

hätte nicht besser laufen können. Markus hat die in Ijobs Hintergrund beschriebenen Connections sehr treffend und mit viel Liebe zum Detail dargestellt, mir mit Henning so passende wie gemeine Aufträge zugeschanzt und das Verhandlungs- und Infosuche-Spiel unterstützt und mit glaubhaftem Leben gefüllt. Und sogar nach dem Con ging es mit der gleichen Qualität weiter.

Mehr kann man sich nicht wünschen. 😊

Die Aufträge und Plots

waren wie üblich in Gruppen- und Charakteraufträge aufgeteilt. Tanjas und meine ZEHN Spieler waren in VIER Gruppen aufgeteilt: MIKHAYLOVICH (zwei Spieler; Betreiberin des Bunker C178 und Decker der Mikhaylovich-Organisation in Bremen), MALENKOV (zwei Spieler; Delegation der Malenkov-Organisation aus Osnabrück), LUXE (drei Spieler; Delegation der in Jacktown ansässigen Gang) und NEWCOMER (drei Spieler; die nach Jacktown geflohenen "Königsmörder" von "Departure Time", die auf eigene Faust in Jacktown überleben müssen).

Im Folgenden führe ich sämtliche von Tanja und meinen Plots für die Gruppen- und

Im Folgenden führe ich sämtliche von Tanja's und meinen Plots für die Gruppen- und Charakteraufträge der von uns betreuten Spieler auf. Die handelnden Personen sind (nur) in dieser Übersicht anonymisiert, um den Fokus auf die Handlung zu legen.

Ich beschränke mich daher auch auf die spieltechnischen Fakten ohne das schöne Drumherum, denn das ist den Beteiligten ja eh bekannt. Mir geht es darum, die Auftrags-Struktur eines Spieler-Cons transparent zu machen und eine "Was ist passiert, was habe ich verpaßt?"-Checkliste aufzustellen.

Gruppenplots:

- Die Verräterin (Mikhaylovich/Malenkov/Newcomer)

Eine schattenbekannte Verräterin, die maßgeblich an den Ereignissen und Entwicklungen der ersten zehn Cons beteiligt war, hatte Unterschlupf bei der Malenkov-Organisation gefunden, die mit der Mikhaylovich-Organisation verbündet ist. Die Newcomer haben mit der Verräterin noch eine Rechnung offen.

Die Gruppe Malenkov hatte den Auftrag, das Leben der Verräterin zu schützen und den Newcomern ein Angebot zu unterbreiten, (wieder) für die Malenkov-Organisation zu arbeiten.

Die Gruppe Mikhaylovich hatte den Auftrag, das Leben der Verräterin zu schützen.

Die Gruppe Newcomer hatte den Auftrag, entweder die Verräterin unerkannt zu töten und damit Rache zu nehmen oder das Angebot der Malenkov-Organisation anzunehmen und Frieden zu schließen.

Ergebnis: Alle Gruppenaufträge wurden erfüllt, die Newcomer nahmen das Angebot an.

- Der Bunker C178 (Mikhaylovich/Newcomer)

Der Betrieb des Bunkers C178.

Die Gruppe Mikhaylovich hatte die Aufträge, die Security des Bunkers zu organisieren, eine Filiale des Sergej Dragow Shadow Deposit (SDSD) zu etablieren und ein geordnetes Hotelgeschäft im Bunker zu etablieren.

Die Gruppe Newcomer hatte den Auftrag, als Security des Bunkers zu fungieren.

Ergebnis: Bis auf die Etablierung der SDSD-Filiale wurden alle Gruppenaufträge erfüllt.

- Die Unterhändler (Malenkov/Luxe)

Die Malenkov-Organisation hatte den Luxen das Angebot gemacht, als Schutztruppe für ihre Operationen in Jacktown zu fungieren. Nun sollten Unterhändler beider Gruppen die Details verhandeln.

Die Gruppen Malenkov und Luxe hatten jeweils den Auftrag, einen Deal zu bestimmten Maximal- bzw. Minimalbedingungen abzuschließen.

Die Gruppe Malenkov hatte den zusätzlichen Auftrag, einen Abschluß so lange wie möglich hinauszuzögern, um ein Mitglied der Luxe-Gruppe für die Malenkov-Organisation abzuwerben.

Ergebnis: Alle Gruppenaufträge wurden erfüllt.

- Das Kunstprojekt (Luxe)

Die Luxe-Delegation hatte von der Ehefrau ihres Präsis den Auftrag erhalten, "künstlerisch wertvolle" Fotos von sich, dem Bunker C178 und seinen Besuchern zu machen.

Ergebnis: Der Gruppenauftrag wurde erfüllt.

Charakterplots:

- Der Pornodreh

Charakter A hatte den Auftrag, eine Porno-Szene mit im günstigsten Fall zwei weiblichen und zwei männlichen Darstellern, mindestens aber einem männlichen und einem weiblichen Darsteller, die alle bestimmten Vorgaben entsprechen mußten, abzdrehen und dabei ein bestimmtes Budget einzuhalten.

Charakter B hatte den Auftrag, den Dreh ganz oder teilweise zu verhindern und hatte zur Abwerbung oder Einschüchterung der Darsteller ebenfalls ein bestimmtes Budget zur Verfügung.

Ergebnis: Der Dreh fand in voller Besetzung statt, die Aufnahme wurde dem Auftraggeber jedoch nicht übergeben. Weder Charakter A noch Charakter B haben den Auftrag erfüllt.

- Die Schmucksammlung

Die Charaktere A, B und C (alle aus derselben Gruppe) hatten den Auftrag, jeweils ein Teil einer wertvollen, dreiteiligen Schmucksammlung zu einem bestimmten Mindestpreis an Interessenten zu verkaufen - wußten aber weder etwas von der Existenz der Sammlung noch von den Schmuckstücken im Besitz ihrer Gruppenmitglieder.

Die Charaktere X, Y und Z (alle aus verschiedenen Gruppen) hatten den Auftrag, möglichst die gesamte Sammlung, mindestens aber ein Stück davon zu beschaffen (durch Kauf, Diebstahl oder Raub) - sie wußten natürlich von der Sammlung und auch von der Existenz anderer Interessenten, kannten aber nicht deren Identität. X, Y und Z bekamen über Gerüchte jeweils einen Hinweis auf die Identität einer der Verkäufer, Y schaffte es im Mail-Vorspiel sogar (wenn auch durch ein Mißgeschick), direkt einen Verkäufer zu identifizieren.

Ergebnis: Die Charaktere A, B und C haben ihre Schmuckstücke verkauft. Charakter X beschaffte zwei Stücke, Charakter Y ein Stück und Charakter Z kein Stück der Sammlung.

- Der Menschenhandel

Die Charaktere A und B hatten den Auftrag, jeweils eine Asiatin an einen beliebigen Interessenten zu einem Mindestpreis zu verkaufen; zu diesem Zweck hatten sie "Katalogfotos" dabei.

Charakter X hatte den Auftrag, möglichst zwei, mindestens aber eine Asiatin zu kaufen und dafür ein bestimmtes Budget zur Verfügung.

Charakter Y hatte den Auftrag, nur eine bestimmte Asiatin zu kaufen und dafür ein bestimmtes Budget zur Verfügung. Dafür mußte er anhand eines vom Auftraggeber zur Verfügung gestellten Fotos die richtige Asiatin identifizieren.

Ergebnis: Charakter X kaufte eine Asiatin, Charakter Y die richtige Asiatin.

- Der Chipmarkt

Drei Charaktere hatten jeweils den Auftrag, eine bestimmte Menge oder Art von Chips auf dem lokalen Markt zu beschaffen - durch Kauf, Diebstahl oder Raub. Vor Ort gab es nur einen Chipdealer, das Angebot war begrenzt und durch die hohe Nachfrage konnten und sollten die Preise soweit steigen, daß die Beschaffung durch Kauf schwierig bis unmöglich wurde.

Ergebnis: Der Chipdealer hat bis auf einen sämtliche Chips verkauft, alle Beschaffer haben ihre Aufträge zumindest teilweise erfüllt.

- Die paranormale Suche

Die Charaktere A und B hatten den Auftrag, Personen mit paranormalen Spuren zu finden, die Herkunft der Spuren zu ergründen und sich dafür eines paranormal Passiven zu bedienen. Ein solcher war auch vor Ort. Dieser konnte anhand von unauffälligen OT-Markierungen ("Donuts-Anhänger") Personen mit entsprechenden Spuren identifizieren und anhand von OT-Wissen ihre Herkunft zumindest vermuten. Dabei geschah eine lustige "Panne": Wir hatten nur zwei Personen "markiert", eine dritte Person trug jedoch zufällig ebenfalls einen ähnlichen Anhänger.

So vergrößerte sich der Kreis der Charaktere mit paranormalen Spuren auf drei - und es paßte sogar. 😊

Ergebnis: Charakter A fand zwei Personen mit paranormalen Spuren, ergründete die Herkunft der Spuren und erfüllte damit den Auftrag. Charakter B fand eine Person mit paranormaler Spur, verließ sich bei der Herkunft jedoch auf ein (unwahres) Gerücht und erfüllte den Auftrag nicht.

- Der Aussteiger

Eine Connection von Charakter A wollte aus dem kriminellen Milieu aussteigen und nahm eine latente Spannung zwischen den beiden zum Anlaß, um Charakter A soviel Geld und Material wie möglich für den eigenen Ruhestand abzunehmen.

Charakter A erhielt den Auftrag, Schulden an diese Connection zurückzuzahlen.

Charakter A hatte den Auftrag, einen Drogendeal durchzuführen.

Charakter X hatte den Auftrag, die Schulden bei Charakter A einzutreiben.

Charakter Y hatte den Auftrag, den Drogendeal mit Charakter A durchzuführen, ihn dabei aber ohne Zahlung um seine Drogen zu erleichtern.

Ergebnis: Charakter A zahlte die Schulden an Charakter X. Der Drogendeal fand nicht statt; Charakter A hat diesen Auftrag also quasi erfüllt (indem er dem Betrug entging), Charakter Y erfüllte den Auftrag nicht.

Und das war es auch schon. Sieht in der Übersicht nicht wirklich viel aus, in der Umsetzung haben die Aufträge aber offenbar für flächendeckende Beschäftigung gesorgt und fast ausnahmslos "gezündet", also zu spielförderlichen Ergebnissen geführt.

Aber nur fast, denn zwei Ausnahmen gab es meines Wissens: Bei der **Schmucksammlung** hat der Charakter, der leer ausging, offenbar völlig im Dunkeln getappt. Das war natürlich blöd. 😞 Vielleicht waren die Hinweise in Gerüchteform da ZU subtil oder der Charakter war jedes Mal einfach zur falschen Zeit am falschen Ort. Denn selbst meinem Charakter wurde ein Schmuckstück angeboten, subtil sind die Verkäufer also offenbar nicht immer vorgegangen. Obwohl der Auftrag durchaus schwierig und herausfordernd sein sollte und selbstverständlich auch scheitern konnte, ist es natürlich äußerst unbefriedigend, wenn man GAR NICHTS herausbekommt.

Sorry dafür. Da müssen wir beim nächsten Mal sicherstellen, daß zumindest ETWAS bei JEDEM Beteiligten ankommt - und sei es nur die Info, daß der Zug abgefahren ist...

Die zweite Ausnahme ist der nicht stattgefundene Drogendeal beim **Aussteiger**... Ich erinnere an dieser Stelle noch einmal an einen zentralen Satz der Einladung:

"Aufträge müssen erfüllt werden (oder zumindest der ernsthafte Versuch dazu unternommen werden), das Verfolgen von Gerüchten ist optional! Nur so kann das Spielkonzept als Ganzes funktionieren!"

Dieser elementare Grundsatz wurde bei diesem Plot leider nicht beachtet. Der Charakter Y hat nämlich nicht einmal den Versuch unternommen, Charakter A "abzuziehen", sondern diesen vor dem Betrug gewarnt und sich mit ihm geeinigt.

Ein im Prinzip erstmal "schlüssiges" und nicht zu beanstandendes Verhalten von CHARAKTER Y. Aber der SPIELER hätte sich an den elementaren Grundsatz eines Spieler-Cons erinnern sollen und entsprechend des o.g. Grundsatzes handeln müssen!

Ja, der Auftrag war gefährlich. Die Charaktere A und X gehörten nämlich zu den zwei personell größten und waffentechnisch am besten bestückten Gruppen - den LUXEN und den NEWCOMERN. Ja, da hätte von einem Erfolg über einen "Mexican Standoff" bis hin zu einer offenen Schießerei so ziemlich alles bei herauskommen können.

Und jetzt verrate ich ein kleines Geheimnis: DAS SOLLTE ES AUCH!

Dies war der Auftrag, der "Pfeffer" in den Plot-Eintopf bringen sollte (neben der **Verräterin**, aber da stand ja auch eine friedliche Lösung zur Auswahl). Der das fragile Gleichgewicht des von Marten so treffend bezeichneten "Vertrauens unter Gangstern" auf dem Con hätte erschüttern sollen. Zumindest für eine Zeit lang in Form von notwendigen Beschwichtigungen und zusätzlichen Verhandlungen, aber gerne auch durch eine Schießerei und Verwundete.

Wir müssen uns auf einem Spieler-Con darauf verlassen können, daß wenigstens versucht wird, die Aufträge auch zu erfüllen. Genauso wie sich die Spieler darauf verlassen müssen, daß wir ihren Charakteren keine Aufträge geben, die unmöglich sind oder mit den Charakterkonzepten unvereinbar sind.

Nur so funktioniert das Ganze.

Daß der Auftrag so gelaufen ist wie er gelaufen ist, ist allerdings keine Katastrophe! Und ich möchte hier auch niemanden "zur Rechenschaft ziehen" - schon gar nicht den Spieler hinter "Charakter Y". 😊 Auch deswegen übrigens die Anonymisierungen in diesem öffentlichen Beitrag. Möglicherweise hat es den "Pfeffer" in Form dieses Auftrages ja auch gar nicht gebraucht, vielleicht hätte er mehr Spiel zerstört als geschaffen.

Ich möchte die Sache aber zum Anlaß nehmen, um noch einmal auf die Bedeutung des elementaren Grundsatzes eines Spieler-Cons hinzuweisen - denn an einem Auftrag hängt möglicherweise mehr dran als man auf den ersten Blick sieht!

Bitte denkt einfach beim nächsten Mal daran! 😊

Meine Aufträge und Plots

bestanden aus zwei Charakter- und zwei (oder eher anderthalb 😊) Gruppenaufträgen sowie einem mit mir vernetzten Auftrag eines anderen Charakters bzw. ursprünglich wohl ZWEI konkurrierenden Aufträgen von ZWEI Charakteren.

Ich war wohl ein (mehrfaches) Opfer des kurzfristigen Spielerausfalls bzw. nicht erfüllter bzw. nicht ernsthaft versuchter neu verteilter Aufträge...

Daher auch hier noch einmal der Hinweis auf den Grundsatz eines Spieler-Cons:

"Aufträge müssen erfüllt werden (oder zumindest der ernsthafte Versuch dazu unternommen werden), das Verfolgen von Gerüchten ist optional! Nur so kann das Spielkonzept als Ganzes funktionieren!"

Denn sonst passiert nämlich das, was offenbar Tania und mir passiert ist: Fure Mitspieler

Beim sonst passiert nämlich das, was offenbar Tanja und mir passiert ist. Eure Mitspieler stehen ohne Plot und Spiel da und können ihre Aufträge nicht erfüllen!

Unterm Strich konnte ich nämlich nur einen Charakterauftrag mit einem greifbaren Ergebnis beenden, der andere lief "ins Leere". Ebenso wie der (volle) Gruppenauftrag. Der "halbe" Charakterauftrag war mehr ein kleiner "Bonus", der meinen Beschäftigungsmangel aber auch nicht mehr ausgleichen konnte.

Kurzum: Ich habe mich über weite Strecken des Cons ziemlich gelangweilt, besonders am Samstag vormittag und nachmittag.

Wenn ich bedenke, wieviel Zeit, Kreativität und Arbeit ich über Monate in die Vorbereitung dieses Cons und die Plots, Aufträge und Gerüchte anderer gesteckt habe, dann war dieser Con für mich als Spieler ein schlechter Deal.

Ich weiß nicht, woran es jeweils im einzelnen gelegen hat und kann ohne Hintergrundwissen auch nur spekulieren. Daher werde ich das lieber direkt mit Markus und Henning klären – die werden mir sagen können wo es genau gehakt hat.

Mit der "Labertasche" Ijob konnte ich aber immerhin die eine oder andere Länge überbrücken und gerettet hat mich letztendlich der Samstag abend, als endlich ein Fleischpuppen-Kunde Ijob fand (nachdem ich mir *"Ich verkaufe Fleischpuppen"* quasi schon auf die Stirn geschrieben hatte 😊) und einen Deal abschloß. So bekam ich doch noch ein schönes Erfolgserlebnis und Ijob einen stattlichen Profit.

Mein Eindruck

war während des Cons und unmittelbar danach eher negativ. Ich hatte das Gefühl, daß irgendwie "nichts lief" und habe damit wohl allzu leichtfertig meine persönliche Spieler-Sicht auf den Con als ganzes übertragen. Als dann David nach Spielende mit strahlenden Augen auf mich zukam und mir sinngemäß ein fröhliches *"Das erste Mal als Spieler bei euch – und keine ruhige Minute gehabt"* entgegen rief, wußte ich, daß ich falsch lag.

Zum Glück und zu meiner großen Erleichterung.

Auch die kurzen Einzel-Feedbacks beim Auschecken sowie das bislang eine schriftliche Feedback bestätigen mir: "Jacktown Blues" ist, im Rahmen der eingangs erwähnten erschwerten Umstände, gut gelaufen. Und was das Funktionieren der von Tanja und mir erstellten Plots, Aufträge und Gerüchte betrifft, möchte ich sogar auf "sehr gut" erhöhen. Insbesondere auch im Hinblick auf den Abschluß der wirklich letzten noch offenen Handlungsfäden der alten Kampagne und der erfolgreichen Einbindung eines völlig neuen Spielers und Charakters.

Ja, ich hatte im Prinzip vor und nach dem Con deutlich mehr Spaß als vor Ort im Liverollenspiel. Aber damit kann ich leben. Dieser würdige Jubiläums-Con entschädigt mich dafür. Vielleicht LARPe ich ja auch nicht mehr, sondern LARGe bereits. 😊

Was mir sonst noch besonders gut gefallen hat

- Die Kostüme! Der Standard war wohl der höchste aller bisherigen Resurrection-Cons und mit einer, aber immerhin noch akzeptablen, Ausnahme möchte ich alle Kostüme als gut bis sehr gut bezeichnen. Von den neuen Kostümen sind mir insbesondere die von Lilith/Laura, Yellowjacket/David und Quick Rig/Christoph positiv aufgefallen. Und ich muß Marten wieder einmal zustimmen: Ja, der Kostümcheck funktioniert! 😊
- Der Pornodreh! Immer wieder angedacht, aber nie umgesetzt. Zum Jubiläum sollte es endlich soweit sein, inklusive eines stimmigen, schon im Vorfeld verbreiteten Covers. Und es hat funktioniert, auch wenn ich selbst IT wie OT erst weit im Nachhinein davon erfuhr - ein eigener "magic moment" für sich. 😊 Es sei noch angemerkt, daß es der Plot mit den meisten direkt und indirekt eingebundenen Charakteren war - nach meiner Zählung insgesamt NEUN.
- Das Kunstprojekt! Die von und mit Brain/Markus, Lucky/Hendrik und Quick Rig/Christoph geschossenen und bearbeiteten Fotos sind echt klasse und werden in kürze auf cyberkink.de erscheinen! 😊
- Die Unterhändler! Wildman/Henning und Uzi/Alex haben es tatsächlich geschafft, Brain von den Luxen abzuwerben und zurück in den Schoß der neuen Ostbunker-Familie zu bringen. Wir hatten bei diesem sehr schwierigen Auftrag nicht damit gerechnet - also ganz großes Kino! 😊
- Die Verräterin! Ein Epos des Verrats endet mit einer Einigung.
- Meine NERF! Danke an Laura für das Modden, Bemalen und natürlich das Holster - stylisch, praktisch und bequem! 😊 Aber ich bin immer noch der Meinung, daß ich dir dafür viel zu wenig bezahlt habe.
- Davids und Luras Fotos! Ohne euch hätten wir außer den Luxe-Pics keine Con-Bilder.
- Und zum Schluß, weil ganz wichtig: Tanja als Felicity, mit der die Darstellung des Sprawler-Ehepaars ein Fest war und die mir über so manche Länge hinweg half! 😊

Was mir sonst noch überhaupt nicht gefallen hat

- Das viel zu lange Einchecken. Wir hatten offenbar unterschätzt, wie lange das in der endgültigen Form des Konzepts wirklich dauern würde. Das muß beim nächsten Mal effizienter laufen, Time-In um 23h war definitiv zu spät.
- Bei dem einen oder anderen Spieler hatte ich den Eindruck, daß Aufträge und Gerüchte nicht wirklich verinnerlicht waren. Sowas ist ärgerlich und schadet dem Spiel. Bitte LERNT eure Aufträge und Gerüchte oder zieht sie euch zur Sicherheit auch aufs Telefon, um notfalls auf dem Con nochmal unauffällig nachschauen zu können! Vergessene Gerüchte oder unvollständige Aufträge können ganze Plots zum Stillstand bringen!
- Die vergessenen Charakter-Shootings zu Beginn des Cons. Das war leider dem langen Einchecken und späten Time-In geschuldet.

Was ich auf diesem Con gelernt habe

- Die eigene Perspektive bildet nicht zwangsläufig die Wahrheit ab. Ok, das habe ich natürlich schon früher gelernt, aber auf "Jacktown Blues" wurde es mir noch einmal eindrucksvoll vor Augen geführt.
- Auch ein Spieler-Con braucht eine "kritische Masse". Die liegt nach der Erfahrung von "Jacktown Blues" bei einem Minimum von einem Dutzend Spielern. Diese Erkenntnis hat dazu geführt, daß ich ein ursprünglich für den Sommer 2014 geplantes Resurrection-Projekt (Spieler- und Urlaubs-Con im Konzernmilieu mit 6-8 Teilnehmern) nicht weiter betreiben werde. Es würde nicht funktionieren.
- Beim nächsten Spieler-Con muß ich das Grundprinzip der Auftragserfüllung noch deutlicher als bisher kommunizieren. Es hat selbst beim "harten Kern" offenbar noch nicht jeder verinnerlicht

vermehren.
- Meine Con-Berichte werden mit den Jahren eher länger als kürzer... 😊

Mein Fazit

Trotz des kleinen Kreises und aller Widrigkeiten persönlicher oder organisatorischer Natur ein gelungener, würdiger und in seinem Rahmen großartiger Jubiläums-Con.

Der Ausblick

Zum ersten Mal seit zehn Jahren habe ich keinen Plan, wie es mit Resurrection weitergehen soll oder wird. Ich genieße gerade vielmehr das Gefühl, mich zurücklehnen und mir sagen zu können: Ich habe alles gemacht, was ich machen wollte und das Gesamtwerk nun zu einem wirklichen und endgültigen Abschluß gebracht. Was danach kommt, wird etwas anderes sein. Daß ich noch nicht weiß, was das sein wird, finde ich eher beruhigend als beängstigend.

Danke für 10 Jahre Resurrection! Mal schauen, was wir noch so hinbekommen...

"If you want to make a movie, make it. Don't wait for a grant, don't wait for the perfect circumstances, just make it."

Quentin Tarantino, 1994

Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden!

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#) [www](#)

Bruder Marten

Renascentum-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

 Verfasst am: So Okt 13, 2013 17:42 Titel: Re: Mein Feedback

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Ja, ich hatte im Prinzip vor und nach dem Con deutlich mehr Spaß als vor Ort im Liverollenspiel. Aber damit kann ich leben. Dieser würdige Jubiläums-Con entschädigt mich dafür. Vielleicht LARPe ich ja auch nicht mehr, sondern LARGe bereits. 😊

LARG? Was mag das heißen?

Florian hat Folgendes geschrieben:

- Davids und Lauras Fotos! Ohne euch hätten wir außer den Luxe-Pics keine Con-Bilder.

Von meinen Bildern ist leider die Hälfte nichts geworden. Den Rest habe ich bei Facebook gepostet. Ich habe auf dem Larp selbst aber überhaupt keine Photos gemacht, weil sich zu sehr in meiner Rolle war, um daran zu denken.

Den Überblick über die ganzen Plots im Hintergrund finde ich sehr gelungen und informativ, zeigen sie doch gut die Struktur vom Ganzen. Wahrscheinlich hätte ich allein mit meinen Plots mir auch das Wochenende nicht mit Aktivität füllen können. Mein Vorteil bestand darin, auf eine lange Charaktergeschichte zurückgreifen zu können, um solche Lücken zu füllen. Das fehlt natürlich bei einem neuen Charakter. Zumal Ijob nicht der Typ ist, mit dem man so ohne weiteres mehr als small-talk macht. Aber die Rolle der beiden ist durchaus ausbaufähig.

Und ich stimme Dir, Florian, daran zu, dass ein Dutzend das Minimum für diese Art von Spiel ist.

"Die wahren Lebenskünstler sind bereits glücklich, wenn sie nicht unglücklich sind" - Jean Anouilh

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#) [email](#)

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

 Verfasst am: So Okt 13, 2013 20:50 Titel: Re: Mein Feedback

[zitat](#)

Bruder Marten hat Folgendes geschrieben:

LARG? Was mag das heißen?

Sozusagen eine Mischung aus LARP und **Alternate Reality Game (ARG)** - ein Live Alternate Reality Game (LARG). Und ich habe durchaus Ideen, wie man das noch ausbauen könnte... 😊

Bruder Marten hat Folgendes geschrieben:

Von meinen Bildern ist leider die Hälfte nichts geworden. Den Rest habe ich bei Facebook gepostet. Ich habe auf dem Larp selbst aber überhaupt keine Photos gemacht, weil sich zu sehr in meiner Rolle war, um daran zu denken.

Die IT- und OT-Fotos gehen übrigens frühestens dann online, wenn ich das koreanische Alphabet inklusive Doppel-Konsonanten und -Vokalen endlich auswendig in Wort und Schrift beherrsche. 😊

Ich bitte um Verständnis, daß auch ich mal andere Prioritäten habe - also habt Geduld! Ich warte auf die eine oder andere LARP-Sache regelmäßig auch mal ein paar Tage länger... 😊

Bruder Marten hat Folgendes geschrieben:

Den Überblick über die ganzen Plots im Hintergrund finde ich sehr gelungen und informativ, zeigen sie doch gut die Struktur vom Ganzen. Wahrscheinlich hätte ich allein mit meinen Plots mir auch das Wochenende nicht mit Aktivität füllen können.

Mein Vorteil bestand darin, auf eine lange Charaktergeschichte zurückgreifen zu können, um solche Lücken zu füllen. Das fehlt natürlich bei einem neuen Charakter. Zumal Ijob nicht der Typ ist, mit dem man so ohne weiteres mehr als small-talk macht. Aber die Rolle der beiden ist durchaus ausbaufähig.

Daß nicht jede Minute mit Aktivität gefüllt sein kann, dürfte wohl selbstverständlich sein - ohne zumindest etwas Eigeninitiative und selbstgemachte Lückenfüller funktioniert wohl kein LARP. Aber um "Vollbeschäftigung" ging es mir auch gar nicht.

Das Problem bei Tanja und mir war einfach, daß niemand uns "brauchte" und entsprechende Vernetzungen nicht vorhanden waren bzw. nicht funktionierten. Die einzigen Ausnahmen bei mir waren übrigens tatsächlich das Gespräch zwischen Ijob und Antiq am Freitag abend und der Fleischpuppen-Verkauf am Samstag abend. Wenn dann noch der Großteil der eigenen Aufträge ins Leere läuft bzw. ergebnislos bleibt, dann kann man auf einem Con mit zwölf Leuten, von denen zehn zum Großteil mit ihren Aufträgen beschäftigt sind, auch mit noch so viel Eigeninitiative nichts mehr erreichen. Man steht dann einfach daneben und schaut den anderen mehr oder weniger zu.

Dafür gab es mehrere unterschiedliche Ursachen. Insbesondere konnte wohl der Ausfall eines Spielers mit der kurzfristigen Neuvergabe seiner Aufträge nicht kompensiert werden - diese wurden z.T. einfach nicht verfolgt.

Vielleicht war es sogar Glück, daß es mit Tanja und mir "Orga-Spieler" in dieser Form getroffen hat. Ich hätte andernfalls das Con-Feedback der Betroffenen nicht lesen wollen... Besonders schön war das Erlebnis für uns aber trotzdem nicht.

Und zumindest eine der Ursachen war auf "Jacktown Blues" wohl tatsächlich ein generelles Problem, da es auch bei Plots, die von Tanja und mir an andere vergeben wurden, auftrat:

Aufträge wurden nicht verfolgt. Und das nimmt anderen Spiel.

So etwas zu thematisieren, ist neben dem angenehmen Lob 😊 doch der Sinn eines Con-Feedbacks.

Damit sich alle Beteiligten dieses Problems bewußt werden, das nächste Mal darauf achten und es dann niemanden mehr gibt, der sich deswegen langweilen muß.

Ein Spieler-Con ist nun mal kein reiner "Ambiente-Con". Es ist ein "Plot-Con" ohne SL und Springer, so daß jeder Spieler gewisse Regeln beachten muß, damit das Spiel insgesamt funktioniert - und die wichtigste Regel ist nun mal diese:

"Aufträge müssen erfüllt werden (oder zumindest der ernsthafte Versuch dazu unternommen werden), das Verfolgen von Gerüchten ist optional! Nur so kann das Spielkonzept als Ganzes funktionieren!"

Mir geht es nicht darum, "Schuldige" für Tanjas und meine Langeweile-Löcher zu finden, sondern zu ergründen, ob es einfach nur "Pech" bzw. eine Verkettung unglücklicher Umstände oder ein strukturelles Problem war, das auch beim nächsten mal wieder auftreten kann - und dann auch nicht "nur" Tanja und ich betroffen sein könnten.

Nach meinem Con-Feedback und einer Orga-Besprechung kann ich sagen: Da gab es neben tatsächlichen Verkettungen unglücklicher Umstände einfach "Fehler im System", die wir angehen müssen. Zum Teil können wir das selber, zum Teil sind wir dabei auf die Mithilfe aller Teilnehmer angewiesen.

Nebenbei: An einer langen oder kurzen Con-Geschichte eines Charakters liegt es ganz bestimmt nicht. Die komplett neue Spielfigur Yellowjacket, die auf "Jacktown Blues" zum ersten mal auftrat, ist der Beweis.

Bruder Marten hat Folgendes geschrieben:

Und ich stimme Dir, Florian, daran zu, dass ein Dutzend das Minimum für diese Art von Spiel ist.

Wobei ich zugeben muß, daß diese Erkenntnis in einem nicht unerheblichen Maße auf meinem eigenen Spieler-Erleben beruht... 😊 Noch ein Grund, warum ich das Konzept des Spieler-Cons so mag: Als Veranstalter erlebt man sie sowohl aus der Orga- als auch aus der Spieler-Perspektive.

"If you want to make a movie, make it. Don't wait for a grant, don't wait for the perfect circumstances, just make it."

Quentin Tarantino, 1994

Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden!

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#) [www](#)

Florian
Resurrection-Orga



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Mai 05, 2014 21:10 Titel: Con-Fotos [zitat](#)

Moin ihr,
die Con-Fotos sind endlich online:

<http://www.cyberpunk-larp.de/pics/jacktown-blues.html>

"If you want to make a movie, make it. Don't wait for a grant, don't wait for the perfect circumstances, just make it."

Quentin Tarantino, 1994

Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden!

Wohnort: Wien

[Nach oben »](#)

[profil](#)

[pn](#)

[www](#)

Beiträge der letzten Zeit anzeigen:

[Alle Beiträge](#) ▾

[Die ältesten zuerst](#) ▾

[Los](#)

[Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht](#) » [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#)

[neues Thema](#)

[antworten](#)

Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde

Seite 1 von 1

Gehe zu:

[Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#) ▾

[Los](#)

Du **kannst keine** Beiträge in dieses Forum schreiben.
Du **kannst** auf Beiträge in diesem Forum **nicht** antworten.
Du **kannst** deine Beiträge in diesem Forum **nicht** bearbeiten.
Du **kannst** deine Beiträge in diesem Forum **nicht** löschen.
Du **kannst** an Umfragen in diesem Forum **nicht** mitmachen.

[Team](#)
[Impressum](#)

Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

Powered by phpBB © 2001, 2002 phpBB Group
Deutsche Übersetzung von phpBB.de