

## Werwolf-Live

Über den 11. Juni bis zum 13. Juni wurde von Mitgliedern des Rollenspielerverein Biberach e.V. eine Werwolf Con veranstaltet. Ich habe lang überlegt, wie ein Artikel auszusehen hat, der dieser Con gerecht werden könnte. Ich fange jetzt einfach mal an und zwar mit der Organisation. Die Orga war sehr gut und aus Sicht eines Besuchers lief alles sehr reibungslos. Wir fingen zwar später an als geplant aber laut Aussagen vieler, sind 2 Stunden Verspätung bei einem Live eigentlich nicht der Rede wert. Ansonsten war die Con gut organisiert zum Beispiel was die Versorgung und andere kleinen und großen Dinge angeht.



Nun zum Spiel: Es war, zumindest aus meiner Sicht, schlichtweg nur der Hammer. Der Plot war einfach und doch gut. Die Spieler haben sehr gut gespielt und die OT – IT Trennung war nie ein Problem, da wir die ganze Zeit IT waren. Wir haben dementsprechend alles IT gemacht. Auch die Welt (zumindest den Teil, den wir jetzt kennen lernen durften) wurde uns im Spiel erklärt. Spannend wurde es, als wir ein mehr oder weniger eigenes Rudel gebildet haben und dafür einen so genannten Alpha (Anführer) bestimmen mussten. Natürlich haben wir dafür einige Dinge durchstehen müssen, da sich mehrere dafür aufstellen ließen. Die SL, also Yves und Yvi, hatte dafür gesorgt, dass erfahrene Spieler aus Ulm, sogar die ulmer Spielleitung dabei war, was ich ziemlich cool fand, da sie das Spiel merklich bereicherten. Und glücklicher Weise spielte uns sogar das Wetter mit. Mal regnete es, mal scheinete die Sonne und so konnten wir tatsächlich eine natürliche, realitätsnahe Atmosphäre aufbauen, die aus meiner Sicht perfekt für das Spiel.



## Inhalt

### VEREIN

Mitgliederentwicklung -23-

### VERANSTALTUNGEN

Werwolf-Live -1-

Cthulu-Minicon -6-

Oberschwaben 40K -7-

### RUBRIK LARP

LARP Con-Termine -4-

Deadlands-Live -7-

Stand der Dinge -11-

Vampire Fotoroman -22-

### RUBRIK PEN&PAPER

P&P Con-Termine -5-

Stand der Dinge -11-

Das atmosphärische Spiel -12-

### RUBRIK TABLE-TOP

Aux-Round 2 Turnier -9-

Spielwürfel -17-

Attriti-Con -18-

Kampf um Karathor IV -18-

Warhammer 40K Liga -20-

### SONSTIGES

Kalender -3-

Zahlen bitte -10-

Poi-Gruppe -21-

Jetzt kommen wir mal zum ``Gameplay``: Das Kampfsystem. Das Kampfsystem ist herrlich einfach. Man haut Schaden raus und der andere kann den Schaden abwehren, oder nicht und die Differenz wird von den Lebenspunkten des getroffenen abgezogen. Und wenn man auf 2 Leben oder drunter ist, kann man sich wieder hochheilen, insofern kein Kampf stattfindet. Im Großen und Ganzen war's das auch schon dazu. Nun, wenn ich aber auch schon die gute Seite beleuchte dann auch die nicht so gute. Es gab ein paar Fehler, die von der SL gemacht wurden. Ein Kampf am Anfang des Spiels, der vom ursprünglichen Rudel bestritten wurde, wurde in einer anderen Ebene gemacht. Wir, also die Jungen, wussten davon natürlich nix (sowohl OT als auch IT) und so dachten wir, würde ein Kampf vor unseren Augen stattfinden, bis man uns dann sagte, dass die Leute nur OT da sind. Na gut, das war das erste mal und so eine LARP Con zu leiten und zu meistern ist verdammt schwer und für das erste Mal, hat das die SL echt gut gemacht.



Die Vorzeichen

Die Stämme

Fazit: Die Con war aus meiner Sicht ein voller Erfolg und es haben sich viele gemeldet, die weiterhin in Ulm spielen wollen. Natürlich gehöre ich auch dazu. Das lässt vermuten, dass die Con allgemein ein Erfolg war und wir ganz sicher viele neue Spieler mitbringen werden. Die SL hat ihren Job sehr gut erledigt und ich finde hier sollte noch erwähnt werden, dass das die erste Live Con von Yves und Yvi war, die sie selbst leiteten. Das Essen war hervorragend und das Spiel machte Spaß ohne Ende.

Zum Abschluss möchte der SL noch ein fettes Lob entgegenbringen, mich bei der Orga bedanken und dazusagen: Es hat mir einen riesen- Spaß gemacht und ich freue mich auf das nächste Spiel.

Danke

- FABI (FABIAN ROTH)

**Juli**

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
26				01.07.	02.07.	03.07.	04.07.
					Cthulhu-Minicon		
27	05.07.	06.07.	07.07.	08.07.	09.07.	10.07.	11.07.
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Live	
28	12.07.	13.07.	14.07.	15.07.	16.07.	17.07.	18.07.
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen			
29	19.07.	20.07.	21.07.	22.07.	23.07.	24.07.	25.07.
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Live	
30	26.07.	27.07.	28.07.	29.07.	30.07.	31.07.	
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen			

**August**

Kalender- woche	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
30							01.08.
31	02.08.	03.08.	04.08.	05.08.	06.08.	07.08.	08.08.
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen			
32	09.08.	10.08.	11.08.	12.08.	13.08.	14.08.	15.08.
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Live	
33	16.08.	17.08.	18.08.	19.08.	20.08.	21.08.	22.08.
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen			
34	23.08.	24.08.	25.08.	26.08.	27.08.	28.08.	29.08.
	TableTop		TableTop	Vereinstref- fen		Vampire Live	
35	30.08.	31.08.					
	TableTop						

**Putzdienste**

Leider war keine neue Putzdienstliste verfügbar.

Bitte informiert euch selbstständig im Forum wann ihr Putzdienst habt!



## LARP Con - Termine

### **Vogelfrei 3- Von Burgen und Balisten**

2. Juli 2010 bis 4. Juli 2010

Größeordnung: 90 SCs und 10 NSCs

Ort: Ruine Küssaburg, 79790, Baden-Württemberg

Genre: Mittelalter

Eintritt: 45 Euro

Homepage: <http://rsv-wasserschloss.ch/index.php?p=larp&section=app>

### **Neue Länder Neue Sitten 2 – Der Brückenkopf**

16. Juli 2010 bis 18. Juli 2010

Größenordnung: 70 SCs und 50 NSCs

Ort: Jugendzeltplatz, 82549, Bayern

Genre: Fantasy

Eintritt: 30 – 75 Euro

Homepage: <http://www.templer.sub.cc>

### **Die Ulrichsons Taverne**

17. Juli 2010

Größeordnung: 100 SCs

Ort: Pfadfinder Hütte Spardorf, 91080, Bayern

Genre: Fantasy

Eintritt: 5 Euro

Homepage: <http://ulrichson-larp.de.vu/>

### **Raid the maze 2 - Schlachthaus**

24. Juli 2010 bis 25. Juli 2010

Größeordnung: 50 SCs

Ort: bei Ravensburg, 88214, Baden-Württemberg

Genre: Mittelalter

Eintritt: 20 Euro

Homepage: <http://www.azadon.de/forum>

### **alphaCon8 – Dein erstes Mal – Anfänger-LARP**

13. August 2010 bis 15. August 2010

Größeordnung: 60 SCs und 60 NSCs

Ort: Jugendzeltplatz Burg Breuberg im Odenwald, 64747, Hessen

Genre: Fantasy

Eintritt: 30 - 50 Euro

Homepage: <http://www.drachenreiter.de/cons/alphacon8>

### **Hornstein**

26. August 2010 bis 29. August 2010

Größeordnung: 110 SCs und 20 NSCs

Ort: Burgruine Hornstein, 72511, Baden-Württemberg

Genre: Fantasy

Eintritt: 25 - 50 Euro

Homepage: <http://hornsteiner-lande.de>



## P&P Con - Termine

### **TuRoK Hauscon**

17. Juli 2010

Größeordnung: 20 bis 40 Leute

Ort: JuKuZ, Möhringer Straße 8, 78532 Tuttlingen

Zeit: Samstag ab 12<sup>00</sup> (Ende 2<sup>00</sup> mit Ausnahmemöglichkeit)

Eintritt: Ersteintritt frei, danach 1,50€

Homepage: [www.turoc.de](http://www.turoc.de)

### **Cthulhu Con**

23. Juli 2010 bis 25. Juli 2010

Ort: Burg Rieneck, Schlossberg 1, 97794 Rieneck

Zeit: Freitag, 16 Uhr bis Sonntag, 16 Uhr

Homepage: [www.cthulhu-con.de](http://www.cthulhu-con.de)

### **Sommer-F.R.O.S.T. V**

30. Juli 2010 bis 01. August 2010

Ort: Jugendzentrum Murgtärer Hof, Forststraße 23, 72250 Freudenstadt

Zeit: Freitag ab 20 Uhr bis Sonntag 18 Uhr NONSTOP!

Eintritt: 5€

Webseite: [www.ringgeister.de](http://www.ringgeister.de)

### **The Kraken**

04. August 2010 bis 09. August 2010

Größenordnung: limitiert auf 53 Spieler

Ort: Burg Stahleck, 55422 Bacharach

Eintritt: 5-Tage: pro Person bei 315€ bis 395€,

3-Tage: pro Person zwischen 200€ und 280€

Homepage: [www.the-kraken.de](http://www.the-kraken.de)

### **OerliCon 2010**

20. August 2010 bis 22. August 2010

Größenordnung: mit mehr als 50 Leuten

Ort: Pfadihuus Dietike, am Chüestelliweg, Dietikon / Limattal (Schweiz)

Zeit: Freitag ab 18.00 Uhr bis Sonntag 11.00 Uhr NONSTOP!

Eintritt: 15€ ganzer Con, Schlafplatz 10.-

Webseite: [www.chronator.ch/rpg/sga/oerlicon/index.php](http://www.chronator.ch/rpg/sga/oerlicon/index.php)

### **DemonCon**

03. September 2010 bis 05. September 2010

Größenordnung: 60 bis 100 Spieler

Ort: Bürgersaal, Hauptstraße 104, 90562 Heroldsberg,

Zeit: Freitag ab 18 Uhr bis Sonntag, 18 Uhr NONSTOP!

Eintritt: 6€

Homepage: [www.demon-con.de](http://www.demon-con.de)

### **PalaverZeltCon**

17. September 2010 bis 19. September 2010

Größenordnung: 100 bis 200 Spieler

Ort: Grillplatz Winterreute, 88400 Winterreute - Biberach

Eintritt: eine Übernachtung 6€; zwei Übernachtungen 9€

Homepage: [www.rollenspielverein.glyphen.de/105/7-zeltcon-2010](http://www.rollenspielverein.glyphen.de/105/7-zeltcon-2010)

- MAGNUS (MAGNUS NASTOLL)



## **Cthulhu - Minicon**

02. - 04.07.2010

**Es ist so weit. Wir entführen Euch in die Welt von H.P. Lovecraft.  
Ein ganzes Wochenende lang steht unser Verein(sheim) im Zeichen von CTHULHU.**

### **Was ist geplant?**

- **Spielrunden rund um den Großen Alten aus R'lyeh und seine Freunde.**
- **Lesungen von Kurzgeschichten um den Mythos.**
- **Das Vereinsheim im Stile der 20er Jahre.**
- **Wie bei jeder Minicon ist für Verpflegung gesorgt.**

### **Freitag „Der Einstieg“ 02.07.2010:**

Ca. 18.00 Uhr geht es los mit einer **Einführung/Vorstellung von Cthulhu** durch Matti, die Kernthemen von Cthulhu werden beleuchtet wie Lovecraft, investigativer Horror und die verschiedenen Spielvarianten von Cthulhu

Anschließend werden die **ersten Spielrunden** angeboten

### **Samstag „Der Haupttag“ 03.07.2010**

Am Samstag soll es gegen Mittag weiter gehen. Es finden mehrere Spielrunden statt.

Details könnt Ihr im Forum nachlesen, schaut unter „Termine“, „02.-04.07.2010 - Cthulhu Min Con“ oder folgt einfach folgendem Link:

<http://www.glyphen.de/projects/hosted/rollenspielverein/forum/viewtopic.php?f=2&t=4971&p=103043#p9897>

- im Hauptraum werden verschiedene cthulhunahe Brett und Kartenspiele zu einem Spiel einladen wie Munchkin Cthulhu, Die Sterne stehen richtig und Arkham Horror.
- die anderen drei Räumlichkeiten (roter Raum, Vorraum und Küche) stehen für P&P Cthulhu Spielrunden zu Verfügung.

### **Sonntag „Das Nachspiel“ 04.07.2010**

Je nach Andrang und Interesse wird der Sonntag auch für Spielrunden genutzt.

- MIRKO TRAUTWEIN



## Deadlands-Live

Howdy liebe Palaverer,  
wir berichten in diesem Newsletter mal wieder über das Deadlands Live, das wir an der Zeltcon ausrichten werden und informieren euch über den Fortgang der Vorbereitungen.

### The Good

Zuerst sei mal erwähnt, dass unsere Mädels schon fleißig Wände bauen und unseren Saloon zu Leben erwecken. Danke an Anette, Simone und Steff die ihre Sonntage opfern um uns einen echten Western Saloon zu bauen und auszugestalten. Dabei werden bei Fups aus Brettern Wände gebaut, Wand für Wand, auch die Kiddies packen mit an.

Des Weiteren konnten wir dank Lukas und einem WG Jahrbuch den Kontakt zu der diesjährigen WG Abi Stufe herstellen, die Fassaden und Kostüme im Westernstil für ihren Abigag gebaut haben, Daher bekommen wir vielleicht Tippies, Wände und Kulissen ganz einfach aus dem WG-Keller.

Heidi ist für uns fleißig hinter Strohhallen her damit wir sie als stimmungsvolle Sitzgelegenheiten benutzen können.

Anne und Ivy statten uns mit Westernsätteln und Reitzubehör aus, das dem Lager noch zusätzliches Flair verleiht, natürlich dürfen solche Dinge auch in einem Deadlandslive nicht fehlen.

Es haben sich bereits einige Rollenspieler aus München bei uns gemeldet, die Interesse an unserem Live haben.

### The Bad

Wir brauchen mehr engagierte Leute, die uns dabei helfen die Dinge die wir für das Spiel brauchen z.B. die Dekoration zu basteln und zu bauen. Wir sind im Moment ein sehr kleines Team und unsere Kräfte und die Zeit die wir noch haben werden laufend weniger. Also, wenn du Lust hast beim Deadlands Live dabei zu sein oder uns zu unterstützen, dann wäre es schön wenn du mal zu Hause wühlst, was noch von früheren Cowboy- und Indianerspielen übrig ist, welches Möbelstück oder Dekogegegenstände noch in unsere Western-Zeltstadt passen könnte. Außerdem brauchen wir noch Leute die uns fleißig beim Basteln unterstützen. Es werden noch Galgen, Särge, ein Friedhof, eine Kirche, Pistolen und Pferde benötigt, um nur ein paar Dinge aufzuzählen.

- KATHI (KATHARINA JANICK)

---

## Oberschwaben Warhammer 40k Turnier

Am 19.06 und 20.06 fand im Vereinsheim das 2.te Warhammer 40k Turnier des Rollenspielvereins Palaver statt.

Bei diesem Spektakel traten 7 Teilnehmer an. Der letztjährige Sieger Johannes Oberdörfer wählte wieder die Orks um mit seiner „Grünen Flut“ alle hinwegzuspülen.

Weitere Teilnehmer mit Ihren Armeen waren:

Markus Weber mit Dark Eldar

Stephan Birkholz und Vincent Kapitel mit Space Wolves

Michael Renner mit Tau

Thorsten Maier mit Dämonen

Frank Willinger mit Eldar

Das Turnier wurde auch auf „T3“ öffentlich angekündigt, einer Internetseite, die Turniere in ganz Deutschland verwaltet. Gepaart wurde mit „GöPP“ einem Paarungssystem von T3 wodurch eine zufällige Verteilung gewährleistet war und die Auswertung leichter von der Hand ging.

Aufgrund mehrerer terminlicher Probleme haben wir das Turnier auf einen Tag beschränken müssen und einzelne Spiele auf den Sonntag verschoben.

Der Tag startete sehr heiter und fröhlich und um 10 gingen auf den 3 Spieltischen die ersten Schlachten los. Es wurde jeweils 2 h mit verschiedenen Missionen gespielt.

Die abschließende Turniertabelle:

Name	Punkte	Gesamt	Differenz	Volk
1. Markus Weber	51	51	2407	Dark Eldar
2. Stefan Birkholz	47	47	1989	Space Wolves
3. Johannes Oberdörfer	40	40	2167	Orks
4. Thorsten Meier	39	49	-416	Chaosdämonen
5. Michael Renner	35	35	-836	Tau
6. Vincent Kapitel	24	24	-1264	Space Wolves
7. Frank Willinger	24	24	-4047	Eldar

Am Mittwoch um 19 Uhr fand das letzte Spiel statt und anschließend. Johannes Oberdörfer wurde als Turniersieger ermittelt und erhielt die Trophäe.

Nächstes Mal hoffen wir auf mehr Teilnehmer, aber auch zu siebt war das Turnier wirklich spaßig und schön und an dieser Stelle bedankt sich die Orga bei allen Teilnehmern und freut sich auf das nächste Turnier.



Die Trophäe



Ein Bild des Spiels der beiden Favouriten Markus Weber und Johannes Oberdörfer



Hier ein kleines Bild „einer“ der Gegner

- JOZE (JOHANNES OBERDÖRFER)

## Aux Round 2 TableTop Turnier in Augsburg

Am 12. Juni fand in Augsburg das 2. te AUX 40k Turnier statt (Für was das AUX steht ist uns leider nicht bekannt).

Ich und mein Bruder Markus fuhren um 08:30 in Biberach Richtung Augsburg los. Nachdem uns unser treues Navigationsgerät „Ursula“ sicher nach Augsburg Stadtmitte gebracht hatte und von uns verlangte in die Fußgängerzone/Einkaufspassage zu fahren, entschlossen wir uns das Auto abzustellen und zu laufen. Den Rest des Weges liefen wir behängt mit Miniaturtaschen und in der Hand unsere „Battleboxen“ durch die Fußgängerzone, was mit verwunderten Blicken beobachtet wurde.

Freundlich wurden wir vom Organisator empfangen, der uns in einen ca. 40 m<sup>2</sup> großen Raum führte, in dem schon 28 andere Spieler warteten. Dem entsprechend warm und voll war es in dem Raum.

Das Turnier war ganz gut organisiert und so begann das 1. Spiel auch gleich. Ich spielte gegen einen Imperialen Spieler mit meinen Tau und Markus gegen einen Space Wolves Spieler. Wir dachten beide, dass unsere Armeen eigentlich ganz gut waren und wir keine schlechten Chancen hätten.

Ich gewann mein erstes Spiel 11:9 nach Turnierpunkten knapp und Markus verlor seinerseits leider.

Da es ohne Mampf keinen Kampf gibt gab es danach erst mal Mittagessen. Jedes Spiel dauerte max. 3h.

Nach der Stärkung musste Markus gegen einen Tyraniden Spieler ran und ich wieder gegen die Menschen, diesmal aber eine sehr infanterielastige Armee.

Markus gewann sein Spiel 12:8 und ich verlor meines 7:13.

Das letzte Spiel des Turniers war bei mir dann gegen einen Orkspieler und Markus musste gegen eine Imperiale Armee ran.

Wir beide verloren das letzte Spiel leider und somit war das Turnier vorbei.

Bei der anschließenden Siegerehrung erreichte Markus den 25 von 30 Plätzen und ich den 23.

Für mich war es das erste externe Turnier und ich fand es klasse. Ich habe viel gelernt und neue Leute kennen gelernt.

Das Turnier lief auf einem sehr hohen Niveau ab. Den Spielern und ihren Armeelisten merkte man deutlich an, dass sie schon auf vielen Turnieren gespielt hatten.

Die Spiele waren allesamt extrem fordernd und anstrengend.

Diesen Monat gibt es nochmal ein Turnier, diese Mal in Tübingen und ich und mein Bruder werden mal schauen, dass wir dort eine bessere Platzierung erreichen.



- JOZE (JOHANNES OBERDÖRFER)

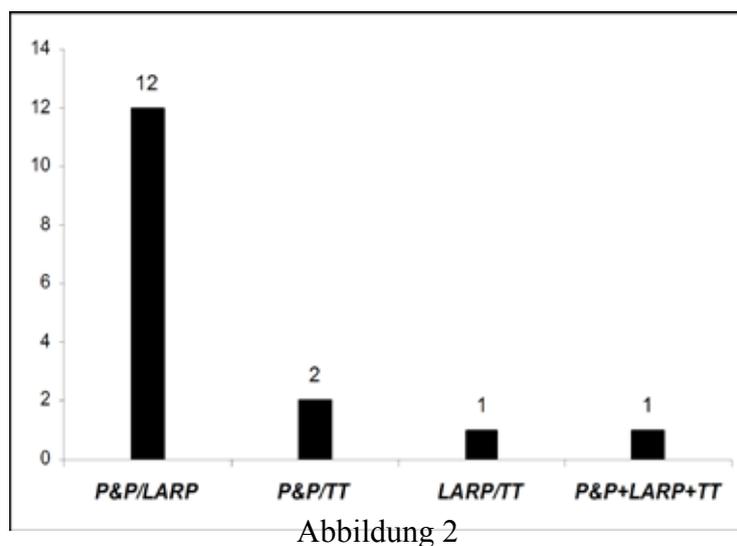
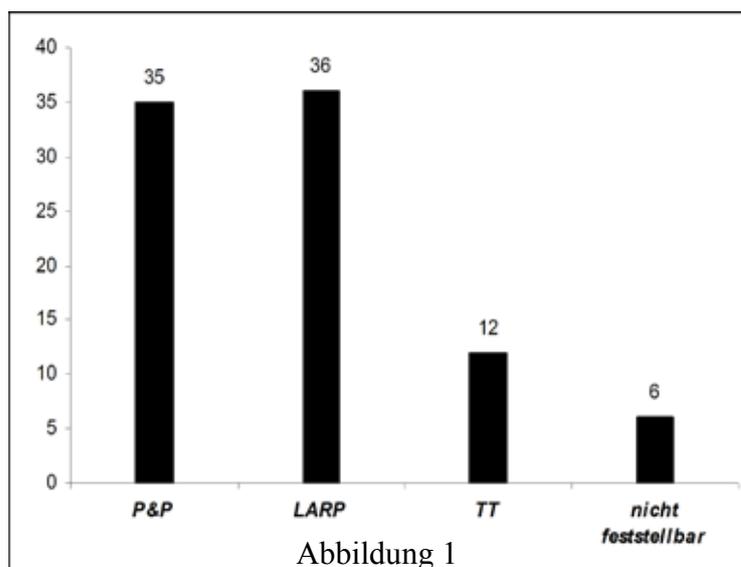
## Zahlen Bitte!



Liebe Leser, herzlich willkommen zu unserer neuen Rubrik „Zahlen bitte!“. An dieser Stelle wollen wir in den nächsten Ausgaben harte Fakten und Statistiken zu Themen rund um das Vereinsleben präsentieren. Wünsche, welche Themen in kommenden Ausgaben von unserem hochkarätig besetzten Team erstklassiger Statistiker näher unter die Lupe genommen werden dürfen gerne an die Redaktion gerichtet werden. In dieser Ausgabe jedoch wollen wir uns als erstes den drei Sparten unseres Vereins zuwenden. Immer wieder hört man im Verein Dinge wie „Mittlerweile gibt es doch viel mehr

LARPer als Pen&Paper Spieler“ oder „Tabletopper, das sind doch nicht so viele“. Diesen Fragen wollen wir nun für den Moment eine endgültige Antwort geben. Also: Zahlen bitte!

Für den unwissenden Leser (oder erst frisch dazugekommene Vereinsmitglieder) zunächst einmal ein kurzer geschichtlicher Abriss: Der Verein wurde 2002 als Verein für P&P Rollenspiele\* gegründet. 2004 stieß die Vampire Live Gruppe zum Verein hinzu die vor allem in den letzten anderthalb Jahren ein sehr starkes Wachstum verbuchen konnte. Die Sparte Table Top gibt es, trotz einzelner aktiver Spieler die schon sehr früh dabei waren, erst seit 2008. Unser Team hat nun in monatelanger Kleinarbeit eine grobe Übersicht erstellt, in welcher Sparte wie viele Mitglieder drin stecken. Die Ergebnisse sind der Grafik 1 zu entnehmen, wobei zu beachten ist, dass es sich nur um eine Schätzung handelt. Wer zu welcher Sparte gehört wurde willkürlich entschieden. Ob die Zuordnungen jetzt in jedem Einzelfall zutreffen wissen wir nicht, muss aber bezweifelt werden. Schaut man sich die Zahlen an, erkennt der Fachmann, dass es im Moment etwa so viele P&P Spieler gibt wie LARPer. In letzter Zeit sind einige der neuen, jungen LARPer auf den Geschmack von Pen&Paper Rollenspielen gekommen was den Angleich der beiden Populationen in jüngster Zeit erklärt. Gerade auch diese so genannten „Hybridspieler“ stellen eine interessante Gruppe dar, weswegen wir auch sie kurz untersuchen wollen (2). Nach einer weiteren, willkürlichen Einteilung sieht man schnell, dass die allermeisten Hybridspieler P&P Rollenspiele und LARP spielen. Andere Typen sind wohl eher als Exoten anzusehen. Das war es so weit von uns, seien sie auch nächstes mal wieder dabei, wenn es heißt: Zahlen bitte!



- JOHNNY (JOHANNES WEBER)



## Stand der Dinge LARP

Seit der letzten Ausgabe ging es auch im LARP Bereich weiter vorran.

Yves, Yvi und Tobi haben gemeinsam das Werwolf-Live veranstaltet. Dabei kümmerten sich Yves und Yvi um die Leitung des Spiels während sich Tobi auf organisatorische Dinge, wie z.B. die Anmeldung der Veranstaltung bei der Polizei, und die technischen Aspekte einer solchen Veranstaltung konzentrierte. Yves und Yvi haben sich als Spielleitung sehr gut geschlagen. Die Spieler waren vom Werwolf-Live hell auf begeistert.

Die entstandene Spielgruppe, ein junges Welpenrudel, möchte auch in Zukunft weiter zusammenspielen. Wir wünschen viel Erfolg in Ulm.

Auch der Essensverkauf über den wir in der letzten Ausgabe berichtet haben wurde inzwischen umgesetzt. Die erste Testphase zeigte das bei einem normalen Vampireabend ein Gewinn von ca. 20 Euro erwirtschaftet werden kann. Damit auch in Zukunft die Transparenz gewahrt bleibt und keine schwarzen Kassen entstehen, wird das Geld in Zukunft auf das Vereinskonto eingezahlt und dem LARP gutgeschrieben.

Die Vorbereitungen fürs Deadlands-Live laufen weiter. Leider werden unsere Vorbereitungstreffen kaum besucht. Hier brauchen wir noch dringend weitere Helfer die uns unterstützen! Mehr dazu im Artikel zum Deadlands-Live auf Seite 7.

Zum Schluss noch zum Vampire. Vor kurzen konnten wir dem Vorstand vier neue Mitgliedsanträge präsentieren. Hier läuft es also weiterhin sehr gut.

- KLEIN-JOHNNY (DANIEL WEBER)

## Stand der Dinge Pen&Paper - Was läuft?

Nach dem Feedback der vergangenen Ausgaben wollen wir hier eine neue Rubrik vorstellen, die einen Überblick über die seit der letzten Ausgabe gelaufenen und immer noch laufenden Spielrunden geben soll. Hier habe ich für diese Ausgabe nur auf Forenkalender und Foreneinträge zurückgegriffen. Für alles was „unter der Hand“ gespielt wird, wäre es von den Spielleitern nett mir Bescheid zu geben, dann kann ich das in den nächsten Ausgaben hier mit aufnehmen.

System	Szenario	Spielleiter
7te See		Björn
Cthulhu	Mit böswilliger Absicht	Stefan
Cthulhu		Ritzi
DSA	Kampagne	Ritzi
DSA 3	Die letzte Bastion	Petra
DSA 4.1	Einsteiger-Runde	Ritzi
Earthdawn	Kampagne	Björn
Earthdawn	Kampagne	Manu
Engel	Im Regen	Anja
Labyrinth Lord		Mirko
Savage Worlds	Alice	Anju
Savage Worlds	Sundered Skies	Mirko
Shadowrun 3.01	Harlekin-Kampagne	Björn
Warhammer 40K Schattenjäger	Einsteiger Abenteuer	Brici
WoD	Scouts of Darkness	Ritzi

- MAGNUS (MAGNUS NASTOLL)



## Meine Art, Spiele zu leiten: Das atmosphärische Spiel

### Zuerst einmal, was heißt „atmosphärisches Spiel“?

Nun, das lässt sich so einfach nicht erklären. Man kann es vielleicht damit ausdrücken, dass das, was die Atmosphäre ausmacht – die Story, die Szenerie, die handelnden Personen – im Vordergrund des Spiels stehen, während z.B. Regeln und knifflige Aufgaben in den Hintergrund rücken.

### Viele Spieler mögen aber knifflige Aufgaben und ein detailliertes Regelsystem

Ich möchte mich eigentlich auf die Vorteile konzentrieren, die meine Spielweise bietet. Das wäre zunächst eine anspruchsvolle und logische Story. Allein diese beinhaltet meistens auch knifflige Aufgaben, wenn auch nicht so offensichtlich wie bei einem Rätsolvers, der gelöst werden muss, um eine Schatztruhe zu öffnen. Eher geht es darum, herauszufinden, weshalb z.B. eine Leiche, die offiziell bei einem Steinschlag gestorben ist, kreisrunde Brandnarben aufweist.

Weiterhin lege ich Wert auf starke und einzigartige Charaktere, sowohl als Spielercharaktere als auch als NSCs. Zu deiner Frage: Sicherlich gibt es Spieler, die andere Schwerpunkte haben. Ob für diese Spieler die von mir angebotenen Runden Spaß machen, ich kann es nicht beurteilen.

### Aber das Spiel soll doch allen Spielern Spaß machen, das ist doch das eigentliche Ziel eines Pen & Paper-Rollenspiels

Korrekt. Ich würde bei „allen Spielern“ aber gerne den Spielleiter mit einschließen. Schließlich hat der die ganze Arbeit mit der Vorbereitung des Plots und muss während des Spiels ständig konzentriert sein, antizipieren und improvisieren. Das muss dem Spielleiter definitiv Spaß machen, ansonsten verkrampt das Ganze. Das Gesamtpaket muss also stimmen.

Bei uns im Verein ist das einfach, da jeder Spieler in etwa weiß, was er in meinen Runden zu erwarten hat. Schwieriger wird es, wenn man sich als Gruppe erst finden muss. Da gilt es im Vorfeld abzuklären, was die Spieler wollen und wie sich der Spielleiter das Spiel vorstellt.

### Wie läuft denn so ein typisches „atmosphärisches Spiel“ von dir ab?

Zuerst einmal geht es mir darum, am Beginn die Szenerie so zu beschreiben, dass sich die Spieler in ihr wieder finden. Das kann anfangs einige Minuten dauern, ohne dass irgendeine Handlung passiert. Bei einem Abenteuer, das in einer kleinen Bergwerkssiedlung in New Mexico spielte, habe ich mir sehr viel Zeit genommen, Landschaft, Leute, Gesellschaft, Wetter, Jahreszeit, Bauwerke sowie weitere, bedeutende Details darzustellen. Dazu musste ich mich erst einmal selbst in das New Mexico der 1920er Jahre hineinversetzen um dann mein Gedankenbild an die Spieler weiterzugeben. Es war für mich auch einfacher zu improvisieren, wenn ich mir den Hintergrund verinnerlicht habe

### Wie komme ich an solche Informationen heran? Wer kennt schon New Mexico der 1920er Jahre?

Mein bevorzugtes System Call of Cthulhu (Horror) bietet in diversen Quellenbänden sehr ausführliches Hintergrundmaterial an. Außerdem ist es meines Erachtens nicht so wichtig, absolut realitätsgetreu zu sein. Zum Beispiel bei den Arbeitsbedingungen: Ich habe festgelegt, dass Samstag- nachmittag und Sonntag frei sind. Ob das damals im Bergbau wirklich so war, weiß im Zweifelsfall keiner, aber nachdem die Spielrunde es festgelegt hatte, war es im Spiel dann so. Oft müssen solche Dinge während des Spiels geklärt werden, weil ich mir als Spielleiter im Vorfeld diese Frage nicht gestellt habe, so dass ein Recherchieren in Quellen dann nicht mehr möglich ist.

### Was bringt es dem Spieler, diese ganzen Informationen über Wetter, Landschaft etc. zu haben?

Als Spieler wollte ich immer eine Vorstellung haben, wie ich mich gerade fühle, was meine Sinne aufnehmen. Dies brauche ich, um im Spiel anzukommen. Dazu benötigt man als Spieler diese Informationen. Außerdem kann das ja auch von Bedeutung sein, ob z.B. sengende Hitze herrscht oder Schnee liegt, oder ob es Bäume gibt, aus denen Feuerholz gewonnen werden kann.



## **Kommen wir nun zur Story. Du übernimmst ja meistens Szenarien aus gekauften Bänden. Wie sind deine Anforderungen an die Story?**

*Das wichtigste ist, dass die Story fesselnd ist. Beim Call of Cthulhu bedeutet dies, dass sich die Charaktere bedroht fühlen von etwas, das sie nicht kennen und dessen Gefährlichkeit und Fremdheit unbeschreiblich ist. Diese ständige Bedrohung versuche ich im Spiel zu vermitteln – ich hoffe, dass das auch klappt ;-).*

*Weiterhin muss die Story logisch sein, ansonsten kann es passieren, dass man die Glaubwürdigkeit und damit die Bindung zu den Spielern in diesem Szenario verliert. Während die Spannung sozusagen die Kür ist, ist die Logik die Pflicht. Hierfür muss die komplette Story mehrfach in Gedanken durchgespielt, Lücken gesucht und hinterfragt werden. Die meisten gekauften Szenarien sind bereits gut. Dennoch verändere ich sie an vielen Punkten, um sie noch besser (Spannung) und sicherer (Logik) zu machen*

## **Wie untermalst Du die Story, welche Hilfsmittel nutzt Du dabei, und hast Du bereits einige Szenen im Kopf?**

*Bei bestimmten Schlüsselszenen weiß ich bereits vorher ziemlich genau, wie ich sie darstellen möchte. Ich habe sie sozusagen vor meinem geistigen Auge. Bei anderen Szenen überlege ich mir erst im Spiel, wie man diese Szene am besten darstellt. Das klappt umso besser, je mehr man sich Szenerie und Story verinnerlicht hat.*

*Zu den Hilfsmitteln: Ich nutze ab und zu atmosphärische Musik, hauptsächlich aus dem Bereich Gothic, Ambient und (Neo-)folk, aber auch Jazz (1920er!) und Klassik. Weiterhin achte ich darauf, dass Handouts möglichst authentisch und liebevoll ausgestaltet sind. Und nicht zuletzt natürlich eine erzählerische und darstellerische Ausmalung des Geschehens.*

## **Schießt man damit nicht über das Ziel hinaus? Es wird doch häufig gesagt, dass Spielleiter in solchen Fällen diese Szenen auch unbedingt spielen wollen und alles dafür tun, ihre Spieler dorthin zu bringen.**

*Ja, das stimmt manchmal. Aber mir ist es auch wichtig für den Spannungsbogen der Story, dass die Spieler bestimmte Informationen zu einer bestimmten Zeit haben. Außerdem sollten bestimmte Ereignisse auch eintreten und die Spieler sollten dies am besten auch an Ort und Stelle mitbekommen. Deshalb setze ich mir bestimmte Marken, die in jedem Fall erreicht werden müssen und die auch entsprechend ausgearbeitet sind. Dass dies nicht den modernen Erkenntnissen der Rollenspieltheorie entspricht, kann ich verschmerzen.*

## **Ist so etwas nicht klassisches Railroading?**

*Jein. Beim Railroading bewegt man sich ja auf einer klar definierten Schiene, von der es eigentlich keine Möglichkeiten gibt, abzuweichen. Ich gebe aber nur einige Bahnhöfe vor, die erreicht werden müssen. Wie und auf welchem Wege ist egal. Bei mir läuft das dann folgendermaßen ab. Wenn die Spieler offensichtlich in die falsche Richtung laufen, sinkt die Spannung merklich ab. Die Spieler bekommen keine weiteren Informationen, die Bedrohung ist für sie in diesem Augenblick nur noch latent, während die allgemeine Bedrohung akut bleibt. Die Spieler merken jetzt, dass sie umkehren müssen, um weiter aktiv Einfluss auf das Geschehen nehmen zu können. Wenn Spieler Dinge tun, die das komplette Szenario durcheinander bringen können bzw. bestimmte Hinweise nicht finden oder ignorieren, kann man auch mal in die Regeln oder das Szenario selbst eingreifen.*

## **Wie sieht so ein Regeleingriff aus? Ist das nicht gegen die Regeln und damit unfair? Und wie lässt sich ein Eingriff ins Szenario rechtfertigen? Wird die Story damit nicht unlogisch?**

*Die Frage ist immer, was die Alternative wäre. Die Spieler führen eine möglicherweise unüberlegte Handlung durch, und die Story platzt oder die Spannung ist draußen. Oder das Szenario hat noch die eine oder andere Lücke, die der Spielleiter nicht beachtet hat. Das Spiel leidet für alle darunter. Hier denke ich als Spielleiter auch an meine Rolle als Regisseur, der ich beim „atmosphärischen Spiel“ ja auch immer bin. Man kann diese Eingriffe auch so gestalten, dass alle davon gewinnen.*



## **Wie soll das gehen?**

Bei einem verpatzten Wurf gelingt z.B. zwar die für den weiteren Spielverlauf wichtige Sache, es treten aber unerwünschte Nebenwirkungen auf. Dasselbe gilt natürlich auch umgekehrt, wenn es für das Spiel wichtig ist, dass etwas nicht gelingt. Das Szenario „Siegfriedslust“ beginnt mit einer wilden Schießerei, wo die Charaktere mitten-drin sind. Hier den Würfel entscheiden zu lassen, ob in der Anfangsszene ein Spielercharakter stirbt oder wegen schwerer Verletzungen aus dem Spiel genommen wird, ist Unsinn. Wer Würfelpech hat, erleidet hier maximal leichte Verletzungen, mit denen eine weitere Teilnahme am Spiel eingeschränkt möglich ist, z.B. ein verrenktes Knie oder einen Streifschuss..

## **OK, einem Regelpuristen werden sich die Zehnnägel hochklappen. Aber was kann ich mir unter einem Eingriff ins Szenario vorstellen?**

Da kann ich folgendes Beispiel aus einem meiner letzten Spiele anführen. In „Der bleiche Gott“ finden die Charaktere eine Leiche, in deren Anzug ein Schlüssel für ein Hotelzimmer ist. In diesem Hotelzimmer wäre laut Szenario ein Notizbuch zu finden gewesen, in dem die Vorkommnisse in einem Spukhaus angedeutet sind. Es ist eminent wichtig für den Spannungsbogen, dass die Charaktere das Buch haben, bevor sie das Haus betreten, weil sie nur dann wissen, welcher unaussprechlicher Horror dort wirklich lauert. Die Dinge entwickelten sich aber in eine andere Richtung, in der klar wurde, dass die Charaktere das Hotelzimmer niemals vor dem Spukhaus betreten würden. Ich entschied deshalb, dass der Tote das Buch in seinem Pferdewagen bei sich hatte. Dort konnten die Charaktere es dann auch finden. Sie bekamen die Informationen in der Nacht, kurz bevor sie das Spukhaus betreten mussten, in einer gewittrigen Sommernacht. Eine bessere Atmosphäre konnte es nicht geben! Hätte ich mich hier exakt an die Vorgaben aus dem Szenario gehalten, hätte das Spiel eine deutlich schlechtere Dramatik bekommen.

## **Kommen wir nun zu den handelnden Personen. Bei vielen Abenteuern kommen Dutzende Nichtspieler-Charaktere (NSC) vor, wie will man die alle im Griff haben?**

Die wichtigsten NSC sollten sorgfältig ausgearbeitet sein, Charakterzüge, Verhaltensweisen, Aussehen und Geschichte müssen definiert sein. In veröffentlichten Kauf-Szenarien ist dies meistens bereits der Fall. Mir ist immer relativ schnell klar, welcher Charakter wie handeln wird. Bei weniger wichtigen begnüge ich mich mit Stichworten. Bei vielen NSC stelle ich mir eine mir bekannte Person oder eine Person aus einem Film oder einer Serie vor, deren Charakterzüge ich dann auf den NSC übertrage. Wichtig ist, dass man authentische NSC hat. Die NSC füllen die Szenerie mit Leben, sie dürfen nicht nur Staffage sein.

## **Was macht man in dem Fall, wenn die Spieler einem NSC begegnen, der gar nicht vorgesehen war? Passt so etwas im Spiel?**

Ständig. Gerade bei investigativen Spielen wie Cthulhu werden ja diverse Personen befragt, oder ein wichtiger NSC hat einen Kollegen, eine Ehefrau, einen Freund und und und.... Ich habe für diese Fälle immer eine Namensliste parat. Charakterzüge und Aussehen müssen natürlich improvisiert werden, dabei läuft man oft die Gefahr, dass man solche Charaktere überzeichnet. Interessant wird es dann, wenn eine solche Figur auf einmal eine wichtige Rolle bekommt. Dies kann im Laufe des Spiels durchaus passieren.

## **Sind für eine solche Art, Spiele zu leiten, vorgefertigte Charaktere nötig? Ich kenne genügend Spieler, die so etwas eigentlich ablehnen?**

Es ist unerlässlich, dass die Charaktere sich in die Story einbringen können müssen, dass sie einen Bezug zur Story und zur Szenerie haben. Daraus ergibt sich auch die Motivation. Bei Fantasy-Systemen ist es überdies wichtig, dass der Level der Charaktere der Story angepasst ist. Ich leite gerne mit vorgefertigten Charakteren wenn ich weiß, wen der Spieler gerne spielt (oft frage ich dies auch vorher an). Diese Charaktere arbeite ich dann aus. Die Spieler haben damit sofort den Einstieg in das Szenario, ohne große Konstruktionen, wie die Charaktere (a) zusammen und (b) ins Spiel kommen.



*Manchmal fragen auch Spieler bei mir an, ob dieser oder jener Charakter – den sie selbst erschaffen haben – geeignet ist für das Spiel. Dann versuche ich immer, die Story dahingehend leicht abzuändern, dass gerade dieser Charakter in den Mittelpunkt gestellt ist. Im Spiel „Im Dunkeln lauert der..“ kamen zwei Spielerinnen auf mich zu und wollte eine Barbesitzerin und deren Lebensgefährtin spielen. Ich fand die Idee für das New York der 1920er hochinteressant und habe sie aufgegriffen. Die Bar wurde dann von einer brutalen Gangsterbande erpresst, die sich mit unaussprechlichen Wesen verbündet hat. Dies war dann der Aufhänger für das Spiel.*

### **Was ist dir an einem Spielercharakter wichtig?**

*Ein Spielercharakter sollte etwas Besonderes sein. Ein Verwaltungsangestellter mit Familie wird sich nicht ohne weiteres in Abenteuer stürzen – hierzu fehlt ihm die Motivation, sofern er nicht direkt bedroht ist und dem nicht entweichen kann.*

*Meine vorgefertigten Charaktere arbeite ich so heraus, dass sie für mich selber interessant sind zu spielen und zu erleben. Dies ist meine Anforderung, denn nur so kann ich erwarten, dass der Spieler diesen Charakter auch mag. Solche Charaktere haben deutliche spielrelevante Stärken und Schwächen, ein oder zwei klare Verhaltensmuster und eine klare Motivation, an dem Szenario teilzunehmen.*

*In meinem letzten Szenario hatte ich einen Polizisten, der von sich selbst total überzeugt war und immer sofort die Chefrolle spielen wollte. Wenn ihm das nicht gestattet wurde, fiel das ganze Selbstbewusstsein in sich zusammen, dann war der gar nichts mehr. Der Spieler hat diesen Charakter – weil interessant – sofort angenommen und hervorragend gespielt. Auf diese Weise versuche ich, die ganze Story mit Leben zu füllen und somit einen für alle Beteiligten interessanten Spieleabend zu erreichen.*

### **Kommen wir nun zum Schluss, im wahrsten Sinne des Wortes. Wie stellt man bei einem solchen eher atmosphärischen Spiel die Schlusszene dar: Ist diese vorgeplant bzw. was ist wenn die Spieler nicht zum geplanten Schluss kommen?**

*Der Schluss ist ein ganz schwieriges Thema. In den meisten gekauften Szenarien ist der Schluss quasi vorgegeben. Ich sehe das meist nur als die ideale Möglichkeit, den Schluss zu gestalten. Gerade bei Cthulhu sind andere Möglichkeiten auch oft ziemlich tödlich. Ich versuche dann, die Charaktere vorsichtig in diese Richtung zu stoßen, in dem ich ihnen vorschlage, über verschiedene Alternativen nachzudenken. In meinem letzten Szenario hat es geholfen, kurz den Raum zu verlassen. Die Spieler haben da von sich aus eine sensationell gute Lösung gefunden, die ich dann auch mit dem Erfolg honoriert habe. Die Würfel entschieden dann nunmehr über die „Nebenwirkungen“. Wenn sich Spieler sehr ungeschickt anstellen, nehme ich für den Schluss auch gerne die tödliche Variante. Kommt aber selten vor ;-).*

*Das ganz große Problem, was ich mit dem Schluss habe, ist der Zeitdruck. Wenn es am finalen Spieltag schon sehr spät ist (einmal war es 4 Uhr nachts) und das große Finale kurz bevorsteht, möchte man auf jeden Fall noch fertig werden. Dann soll alles schnell gehen und man wird unkonzentriert und lässt viele interessante Details weg. Dies zerstört leicht die Atmosphäre und man hat das ungute Gefühl, den Schluss „durchgezogen“ zu haben, ohne dass die Spieler groß etwas haben machen können. Zukünftig werde ich kurz vor dem großen Finale noch einen Break machen. Dies steigert die Spannung und lässt genügend Zeit für das Finale und für die Nachbearbeitung, die ja auch häufig zu kurz kommt.*

### **Ist es dir schon passiert, dass eine Spielrunde gescheitert ist?**

*Ja. Eine habe ich an die Wand gefahren. Es war eine Unachtsamkeit in der Vorbereitung, die den Spielern bei Entdeckung eines Hinweises die Motivation komplett nahm. Vier Studenten versuchten, eine vermisste Freundin zu finden und entdeckten, dass diese eine inzestuöse Beziehung zu ihrem Vater unterhielt. Von diesem Punkt an war dies nicht mehr die „Freundin“, sondern eine Fremde, für die es sich nicht lohnt, sich in Gefahr zu begeben. In so einem Fall ist es schwierig, das ganze vernünftig zu Ende zu bringen. Das hat mich einiges an Schweiß gekostet. Mir hat es gezeigt, dass man auch jede kleinste Lücke durchdacht haben muss, wenn es um die Motivation der Charaktere geht.*



### Was soll in deinen Spielrunden nicht vorkommen?

*Auf einer Con habe ich an einer Mittelalter-Spielrunde teilgenommen, in der die Charaktere während eines Krieges einen Bauernhof mit Zivilisten plünderten und die Menschen wahllos töteten. Das hat es sicherlich gegeben und es war authentisch, aber ich möchte dies nicht spielen, da es meinen Wertvorstellungen komplett widerspricht. Das offensichtlich Böse ist ja gerade das, was bekämpft werden sollte.*

*Neben grundloser Gewalt gegen Zivilisten möchte ich menschen- und naturverachtendes Verhalten nur auf der Gegenseite sehen, als das, gegen das gekämpft wird. Da ich viel im Amerika der 1920er spiele, spielt natürlich Rassismus eine Rolle. Da es halt meinen Wertvorstellungen widerspricht, lege ich Wert darauf, dass die Spielercharaktere keine nach heutigem Maßstab ausgeprägten Rassisten sind, auch wenn dies damals an der Tagesordnung war. Nur vereinzelt haben Charaktere diese Eigenschaft als Verhaltensauffälligkeit.*

### Was hast du als nächstes vor und wer sind die Leute, die du damit ansprechen möchtest?

*Die USA 1920er-Runde ist jetzt erst einmal zu Ende. Jetzt mache ich Sommerpause bis August, und dann werde ich mich mit einem neuen Setting melden. Was das sein wird, steht noch nicht fest, auf alle Fälle aber wieder etwas aus der Cthulhu-Welt.*

*Angesprochen sind alle, die gerne mal einen Horror-Film selber als Beteiligte miterleben möchten.*



-STEFAN MACKEBEN

### Der Spielleiter:

Stefan Mackeben (39) ist seit 25 Jahren Spielleiter verschiedener Systeme. Angefangen im Herbst 1985 mit einfachen DSA-Dungeons leitete er in den frühen 1990ern viele der sehr atmosphärischen MIDGARD-Scenarios der zweiten Generation. Mitte der 1990er schwenkte er auf das Horror-Genre um und leitet seitdem fast ausschließlich Call of Cthulhu. Seit Juli 2004 ist Stefan Mackeben Mitglied von Palaver Biberach und leitet dort regelmäßig Cthulhu Pen & Paper.

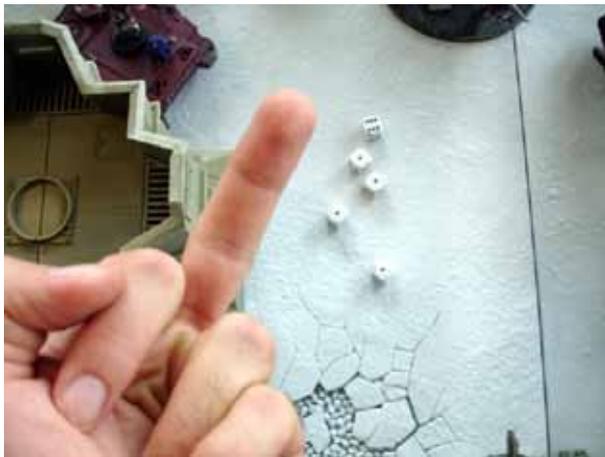
Eigene Szenarios gibt es von ihm praktisch gar nicht, er fokussiert sich mehr auf die Inszenierung von veröffentlichten Abenteuern anderer Autoren. Damit hat er mehr die Rolle des Regisseurs als die des Autors inne. Auf die Frage, ob es mit knapp 40 Jahren an der Zeit ist, sich mit anderen Dingen zu beschäftigen, lautet seine Antwort „Ich spiele, bis ich tot umfalle...“. Außerdem ist er mittlerweile Vater einer kleinen Tochter, was ihn für die kommenden Jahre sicherlich jung halten wird.



## Spielwürfel

Jeder kennt vermutlich diese kleinen Dinger und hat auch schon mal einen in der Hand gehabt. Ein Spielwürfel (meist einfach Würfel genannt) ist ein Gegenstand, der nach einem Wurf auf einer waagerechten Ebene eine von mehreren unterscheidbaren stabilen Ruhelagen einnimmt und in vielen Spielen als Zufallsgenerator dient. Dazu trägt ein Würfel Symbole, von denen eines nach dem Wurf eine ausgezeichnete Lage einnimmt. Dieses Symbol zeigt dann das Ergebnis des Wurfes an.

Soweit zur Theorie. Es gibt die aller unterschiedlichsten Arten von Würfeln: W3, W6, W10 usw. auch das Aussehen lässt keine Wünsche offen, sei es die Farbe (rot, weis...), das Material (Holz, Kunststoff...) oder die Struktur (glatt, marmoriert...).



Auch wenn es viele verschiedene Würfel gibt halten wir uns hier der Einfachheit halber an den Standard W6.

Mit 6 Seiten mit Zahlen von 1 bis 6 (oder Augen) entscheidet dieses kleine, unscheinbare Ding doch über so manches Abenteuer und Spielerschicksal.

Sie tauchen doch überall immer wieder auf, sei es im Table-Top, LARP oder im Pen & Paper.

So werden sicher schon viele von euch vor einem entscheidenden Wurf gestanden haben und sich gedacht haben: "Alles, bloß keine 1, bitte" Und was kam... keine 1 ... noch mal gut gegangen.

Doch sicher genauso oft kam dann doch die 1 oder ein anderes, nicht gewünschtes Ergebnis.

Und was dann.... Dann entwickelt sich alles irgendwie anders als gedacht. Beim Table-Top verliert man eine wichtige Einheit oder kann den Gegner keine wegnehmen. Im LARP funktioniert irgendetwas nicht so wirklich und beim P&P steht die Gruppe ohne einen Zauber oder wichtigen Kämpfer da.

Man kann jetzt viel über Wahrscheinlichkeiten reden und rechnen oder es auf Würfelpech schieben. Doch ich weiß es besser.

Irgendwo gibt es einen kleinen Würfelgott, der ab und zu in meine oder deine Würfel schlüpft. Und ich kann euch sagen, er ist launisch dieser Würfelgott.

Man kann zu ihm beten und ihm huldigen, doch wird das alles nichts bringen.

Das einzige, das den Würfelgott besänftigen kann ist....

Ja was ist es nun? Hier scheiden sich die Geister.

Meiner Theorie nach ist es einfach die Tatsache oder der Umstand, immer mit Spaß und Freude zu spielen.

Hört sich einfach an, ist aber so. Wenn man alles leicht nimmt und sich über jede gute Kleinigkeit beim Spiel freut, dann ist der kleine Würfelgott auch glücklich.

Und wenn mal alles vor die Hunde geht? Tja da bleibt einem nur, dass ganze mit Humor zu nehmen und sich im Kopf seine kleine witzige Geschichte zurechtzulegen (Im Table Top, haben dann Soldaten Rüstungen aus Pappe oder Ketten aus Hanfseilen, Im P&P hackt sich der große Krieger einen Arm ab usw.)

Ich denke wenn man bei jedem Spiel versucht das Beste aus allem zu machen und nicht frustriert und verzweifelt, haben alle, der Gegner, man selbst und natürlich der Würfelgott etwas davon und einen relativ entspannten und schönen Abend, selbst wenn man verliert.

Und eine Gewissheit bleibt dem Verlierer auf jeden Fall. Nächstes Mal kann es wieder ganz anders aussehen....

- JOZE (JOHANNES OBERDÖRFER)



### AttritiCon 2010

Der AttritiCon ist der größte jährliche Event für historisches Tabletop in Süddeutschland. Er wird von den Ulmer Strategen organisiert. Tradition verpflichtet, und so fand der AttritiCon im Jahr 2010 vom 14.05.2010 bis 16.05.2010 im Freizeitheim Ruhetal in Ulm bereits zum 7. Mal statt.

Während der AttritiCon 2010 im Bereich Turnierspiele die bisher kleinste Veranstaltung war, wurde im Bereich der Demo- und Partizipationsspiele einiges geboten gewesen. Unter kundiger und engagierter Führung der Spielleiter konnte man sich z.B. auf der Suche nach der Lösung eines düsteren Rätsels durch ein von Sklavenjägern attackiertes afrikanisches Dorf kämpfen. Auch mit Graf Drakula, dem „Pfähler“, die Horden der Osmanen zurückschlagen, zwischen Wäldern und Kornfeldern die Union der Vereinigten Staaten verteidigen oder sein Leben für deren Spaltung einsetzen und vieles mehr war möglich.



Weitere Fotos könnt ihr auf der Homepage der Ulmer Strategen sehen: <http://www.ulmer-strategen.de/attriticon.htm>

Da unser Verein auf die Warhammer Tabletops ausgelegt ist war es für uns ein netter Ausflug in ein anderes Genre. Überdies konnte man auch Kontakt zu einigen Spielern schließen, die sich hin und wieder im „Hexenkessel“ treffen und Table-Top spielen.

Es wurden auf dem AttritiCon schwerpunktmäßig historische Wargames bis maximal 1900 nach Ch. angeboten, also keine Weltkriege oder moderne Kriege, sowie einige Fantasygames, wie z.B. GW-Fantasy oder einige Pulp Fiction-Games mit rollenspielerischen Elementen.

Es war ein sehr Interessanter Ausflug in andere Bereiche des TT und vielleicht findet sich mal ein Spiel in Ulm ein, bei dem man weitere Leute kennenlernen kann.

- JOZE (JOHANNES OBERDÖRFER)

---

### Kampf um Karathor IV

Wie im letzten Newsletter angekündigt gibt es hier ein Update zur Warhammer 40k Table Top Kampagne.

Tag 7 & 8:

Nach Wochen heftiger Schlachten zeichnete sich ein Ende ab. Die Necrons, gespielt von Brici, wurden von Thorsten's Chaos Space Marines vernichtend geschlagen und vom Planeten vertrieben.

Die Tyraniden, Freddy's Armee, infiltrierte derweil seine Heimatbasis und machte Thorsten damit zum nächsten potentiellen Opfer.

Thorsten bewegte sich tapfer zu seiner Basis zurück, an der es dann zu einem Showdown zwischen Freddy und Thorsten kam, da der Gewinner des Spiels ins Finale einzog.

Die Orks, gespielt von Johannes, hatten nämlich klammheimlich die Basis der Tyraniden angegriffen und vernichtet, so dass Freddy beim nächsten Spiel das er verlieren würde, aus der Kampagne ausgeschieden wäre.

Das „Semifinal“ Spiel zwischen den Chaos Space Marines und den Tyraniden war, dank des Würfelpechs von Freddy und Thorstens Panzer, relativ schnell gegessen und Thorsten zog ins Finale gegen Johannes ein.

Dieses Spiel fand am 2. Juni statt. Beide Armeen werfen ihre vorhandenen Truppen auf Karathor in den Kampf + 4000 zusätzliche Punkte. Somit erlangte das Spiel den Status eines Apokalypsespiels.

Es gab einen Raumhafen in der Mitte des Spielfeldes, den es zu erobern galt (+10 KP), sowie 3 Missionsziele, die einen entscheidenden Vorteil gaben (+5 KP). Die Spieler einigten sich drauf nach Killpoints (KP) zu spielen, was hieß, dass jede komplett vernichtete Einheit einen Punkt gab.



Die Orks geführt von „Stiernack'n“ trafen nun also auf die „Decayed Ones“ geführt von Thorsten „the Plaguefather“ Maier.

Er hatte auch den ersten Spielzug und musste erstaunt feststellen, dass nicht sehr viele Orks auf dem Feld standen. Nichts destotrotz rollte er mit seiner Armee, geführt von einem Messingskorpion (einem GROSSEN) und einer Seuchenfestung, in die er 8 Kyborgs packte, die jede Runde eine andere Waffe „entwickeln“. Somit hatte er eine tödliche Festung, mit seeeeehr viel Feuerkraft.

Die ersten beiden Runden verliefen relativ unspektakulär. Die Fauligen rückten vor und schossen die Orks zu Klump, die ihrerseits nur bedingt etwas ausrichten konnten.

Am 2. Spielzug der Orks entfaltete dann der Plan seine volle Wirkung und Johannes Oberdörfer entließ seine Stampfas und anderen Bot's aus dem Hinterhalt in die Flanke des Feindes, die dann auch sehr stark dezimiert wurde.

Daraufhin war es ein hin und her und man muss sagen, dass beide Gegner sich nichts schenkten und für ihre Schutzwürfe gut würfelten.

Nach dem 5.ten Spielzug stand es 15 zu 15 und das Spiel wäre theoretisch unentschieden ausgegangen, aber der unparteiische Schiri und Kampagnenleiter entschied eine Finale Runde und so wappneten sich die beiden Generäle noch einmal für die entscheidende Phase.



Leider war wohl die Fäulnis der Armee auf ihren General übergegangen, denn dieser machte im entscheidenden Spielzug auch einen gravierenden Fehler, der ihm schlussendlich den Sieg kostete, da er es versäumte, ein Missionsziel von Orks zu säubern. Die Orks, ihrerseits, versäumten diesen Fehler aber nicht und schafften es damit Thorsten die entscheidenden 5 zusätzlichen Punkte abzunehmen.

Damit hieß es am Ende des 6.ten Zuges 17:11 für die Orks (Aufgrund der Missionsziele) und der Herrscher von Karathor stand fest. Johannes „Stiernack'n“ Oberdörfer und seine grünen Space Orks hatten es geschafft und herrschen seither über Karathor.

Auf diesem Weg bedanken sich alle Teilnehmer beim Organisator Andreas „Freddy“ Goretzko und hoffen auf eine Rückeroberung oder einen neuen Planeten, den es zu erobern gilt.

- JOZE (JOHANNES OBERDÖRFER)

## Die Warhammer 40K Liga im Verein

Hier ein Update der im April gestarteten Warhammer 40k Liga.

Die Liga findet einen sehr guten Anklang und seit der Einführung sind im und um den Verein herum ca. 50 Spiele gelaufen, die in die Ligawertung einfließen.

Ende des Monats Juni wird der Quartalsieger gekürt. Die aktuelle Tabellenwertung sieht folgendermaßen aus:

Platzierung	Spieler	Punkte	Spiele	Spielerquotient
1	Markus	24	8	3,00
2	Buxe	22	8	2,75
3	Joze	29	11	2,64
4	Freddy	7	3	2,33
5	Thorsten	33	15	2,20
6	Eldar-Willi	12	6	2,00
6	Vincent	2	1	2,00
8	Konstantin	11	7	1,57
9	Birki	3	3	1,00
9	Brici	1	1	1,00
9	Gragge	2	2	1,00
9	Martin	1	1	1,00

Stand: 01.06.2010

Die Zahl der Runden ist seit Einführung der WH40K Liga stetig gestiegen. Ob das jetzt wie angedacht ein Effekt der Liga ist oder ob die unabhängig davon gestiegene Motivation der Spieler der Grund ist bleibt dahin gestellt, ist aber wohl auch eher zweitrangig.

Auf jeden Fall positiv ist, dass die Tabelle einen guten Überblick darüber liefert, wie viele Spiele eigentlich laufen bzw. gelaufen sind.

Mit dem Quartalsieger werden wir in der nächsten Ausgabe ein kurzes Interview durchführen und euch hier präsentieren.

Den Teilnehmern weiterhin viel Spaß beim Spielen und macht weiter so.

- JOZE (JOHANNES OBERDÖRFER)



## „Things look better if you put them into circles.“

*Die Poi-Übungs-Gruppe des Rollenspielvereins Biberach*

Die Übungsgruppe für das Poischwingen wurde von Annette ins Leben gerufen. Für die Zeltcon 2010 wird fleißig an einer Choreographie mit den Anfängern geübt, sowie Musik für die Profis zusammengestellt. Neben den von den letzten Zeltcons bekannten Feuerpoi, werden auch so genannte LED-Poi ihren Erstauftritt haben.

### **Doch was sind eigentlich Poi?** *(Ein kleiner Grundkurs)*

Poi stammen ursprünglich aus Neuseeland und gehören zur einheimischen Kultur der Maori. Der Tanz mit den Kugeln ist dort fester Bestandteil von Festlichkeiten, ähnlich wie der Hula-Tanz auf Hawaii. Das Wort Poi bedeutet in diesem Zusammenhang auch genau das, was sie sind, nämlich „Ball“. In ihrer Ursprungsform sind Poi simple Bälle an Flachschnüren, manchmal mit Quasten, Federn oder Muscheln verziert. Besonders die Maori-Frauen entwickeln immer neue Tänze, mit kurzen oder auch langen Poi die in kunstvollen Mustern um und auch gegen den Körper geschwungen werden, um rythmisches Klatschen zu erzeugen. Im Gegensatz zu dem hierzulande üblichen Paar spielen die Maori zwischen einem und fünf Poi gleichzeitig.

Außerhalb von Neuseeland wesentlich bekannter sind die Feuer-Poi, im Englischen „Fire-Chains“. Diese Poi bestehen aus einem Brennpopf aus Kevlar und einer Kette und sind oft auf Mittelaltermärkten und in Feuershows zu finden. Ebenfalls an Bekanntheit gewinnen die LED-Poi (auch Glow-Poi), die vor allem in der Technoszene beliebt sind. In der Dunkelheit bieten beide Varianten ein tolles Schauspiel von Farben und Kreisen. Wichtiger Bestandteil des Poi-Schwingers ist natürlich auch die Musik.

Es gibt noch diverse andere Arten von Poi. So zum Beispiel die Sockenpoi, eine Übungsvariante oder auch so genannte Kometpoi, an deren „Köpfen“ lange bunte Schweife befestigt sind. Abwandlungen finden sich noch in sogenannten Flags oder Fairy Wings, „Snakes“ (kurze Ketten mit langen Kevlarseilen), auch Wall of Flame-Poi genannt, oder auch Feuer-Poi mit mehreren hintereinander aufgereihten Brennpöpfen.

Zusammenfassend könnte man das Poi-Spiel als eine Mischung aus Sport und Kunst betrachten, oft wird es als Unterbereich zur Jonglage eingeordnet. Es wird teilweise als therapeutische Aktivität herangezogen, da es beide Gehirnhälften gleichermaßen beansprucht, sowie Körperkoordination und Geschicklichkeit fördert. Dazu kommt noch eine hohe Lernkurve. Man erlebt schnell Erfolge beim Poi, neue Figuren klappen, man lernt sich zu drehen usw. diese Bestätigung fördert Selbstvertrauen und Motivation. Dennoch lassen sich einige blaue Flecken am Anfang nicht vermeiden und auch erfahrenen Poi-Spieler werden jedes mal aufs Neue mit ihnen konfrontiert, wenn sie sich an das Lernen einer völlig neuen Figur machen.

Und nun zurück zu unserer kleinen Übungsgruppe. Die Künstlertruppe des letzten Jahres bestand aus Joe, Anne und Hofi, unterstützt durch Annette.

Die diesjährige setzt sie sich zusammen aus der erfahrenen Spielerin Annette, sowie uns Anfängern Flocki, Mo und ihre Tochter Lena, Steph und mir, als auch den „Gastkünstlern“ Jenny und ihr Freund Matthias. Flo wird wieder wie im letzten Jahr als Feuerspucker für Verstärkung sorgen. Nicht so oft an den Trainingsstagen dabei, aber auch für die Zeltcon eingeplant und mit Musik versorgt werden Hofi, Joe, Anne und Balthi. Balthi war es auch, der auf der Schwarzwaldhütte mit freundlichen Einsteigertipps einige Leute für die Welt der Kreise begeistern konnte.

Das genaue Programm bleibt natürlich geheim. Ansonsten wäre ja die schöne Überraschung verdorben! Doch falls jemand Interesse am Poien an sich haben sollte, kann er sich gerne einmal melden, bei uns vorbeischauen und ausprobieren ob er mit dieser Art der Bewegung etwas anfangen kann.

Getroffen wird sich jetzt immer Dienstags auf dem Grillplatz in Winterreute, dort wo auch die Zeltcon stattfindet.

- ANJA SIPPEL

# Hütte - der endlos bescheuerte Fotoreoman

Von den Machern von Vampire - Der Fotoroman

neu

**1** Was für ne durchzechte Nacht. Aber jetzt hab ich Hunger. Kommt schon Leute, wo habt ihr das ganze Essen hin?

**2** So ein Typ hat sich die ganzen Fressalien gekrallt und gibt sie nicht mehr her, argh Hunger groß! Bin so schwach! Ahhhrg!

**3** Harhar!  
Du Schwein!

**4** Da braucht es einen wahren Superhelden. Ich geh mich mal schnell verwandeln.

**5** Der Hunger vernebelt meinen Geist. Ich werd verfolgt!

**6** Die anderen suchen doch schon lange nach was essbarem du Nullnummer!

**7** Wo haben sie dich eigentlich raus gelassen?

**8** Ich hab was.

**9** Wieder nichts.

**10** Aber das ist kein Essen, das ist...

**11** Verwandlung beendet.

**12** Nur ne tote Katze.

**13** Ich hab's geschafft und ihr könnt das auch!

**14** KOKAIN

**15** Ich kenn genug Drogenbosse an die wir das Zeug verchecken können. Und dann kaufen wir die ganzen leckeren Delikatessen auf die wir alle so scharf sind!

## Neue und scheidende Mitglieder

Eine der Konstanten unseres sich stetig verändernden Vereins ist der kontinuierliche Zuwachs an Mitgliedern. Neue Spieler bringen frischen Wind ins Geschehen, haben neue Ideen und erinnern die alten Hasen an ihre eigenen Anfänge.

Trotz steigender Mitgliedszahlen verlassen uns hin und wieder auch Mitglieder, die den Verein geprägt und mitgelebt haben.

Diese Rubrik ist wie immer für beide da, die Neuen, um sie willkommen zu heißen und dem Rest des Vereines vorzustellen, für die Alten, um sie zu verabschieden und ihre Zeit als Mitglied nochmal Revue passieren zu lassen.

## Neue Gesichter



### Markus Weber

Nein, auch diesmal (siehe Newsletter-Ausgabe 2/2009) handelt es sich nicht um einen verlorenen vierten Bruder unseres vereinsbekannten Dreigestirns. Stattdessen scheint sich hier ein weiterer Familienclan im Verein etablieren zu wollen, obwohl sie durch geschickte Namenswechsel ihre Absichten verschleiern ;).

Markus ist wie sein Bruder Johannes Tabletop-Spieler durch und durch. In der WH40k-Liga verbreiten seine Tyraniden und Dark Eldars in den obersten Rängen Angst und Schrecken.

Forenname: Symbiarch

### Signatur

„Wenn alles andere fehlschlägt: Duck dich! Dies ist eine unzuverlässige Verteidigungsstrategie, aber für einen kurzen Moment ungeheuer beruhigend.“



### Stephanie Schrauder

Stephanie hat auf der letzten Zeltcon den Verein für sich entdeckt als sie uns besuchte. Vor allem das Vampire-Live hat es ihr damals angetan und seither begeistert sie den Verein, sei es als die Toreadorin „Kassandra“ (möge sie in Frieden ruhen) oder mit ihrem rollenden „R“. Tja, erwähnenswert wäre an dieser Stelle vielleicht noch, dass Stephanie im Verein nicht nur Freunde gefunden hat, sondern auch einen Freund ;-).

Clan: Toreador

Forenname: Kassandra

Signatur

PER ASPERA AD ASTRA ... ein leichtes Leben ist was für Feiglinge

### Konstantin Klaiber

Auch Konstantin gibt sich als waschechter Tabletop-Spieler aus. Sein Mitgliedsantrag verrät aber, dass er auch ein erfahrener Pen&Paper-Spieler (und Leiter?) ist. Für WoW d20 kenne ich auf jeden Fall ein paar Spieler, die gleich dabei wären.

Forenname

R.F.

Signatur

Der Tod, er stehet flüsternd hier,

Mein Ohr versteht nicht, doch im Herzen,

Tief drinnen, offenbart sich mir,

Es existiert nur Leid und Schmerzen.

Inschrift, übertragen von den Mauern von Cthelmax.

## Scheidende Freunde



### Moritz Meyer

Es war glaube ich das zweite oder dritte Mal, dass ich auf einem Vereinstreffen war, als ich Francis kennen lernte. Wir kamen ins Gespräch und er wollte eine Runde leiten. DSA sollte es werden, aber ihm fehlte das notwendige Material (Regelwerk und Abenteuer). Beim nächsten Treffen lieh ich ihm einen Teil meiner DSA-Sachen. Über all die Jahre hat er sich diese Motivation bewahrt und trotz Widerstände und Hindernisse viele Runden in vielen Systemen geleitet. Ich hoffe, diese Motivation kommt ihm nie abhanden. Viel Glück, Francis.

Forenname

Francis

Mitglied seit

11.09.2003

Signatur

„I thought what I'd do was, I'd pretend I was one of those deaf-mutes.“



### Markus Thummerer

Beim Vampire-Live trieb er gerne als Bujah sein Unwesen. Berufliche Gründe zogen ihn jedoch nach Villingen-Schwenningen.

Brujah Gabriel Wahnfried Sprenggruber

Forenname

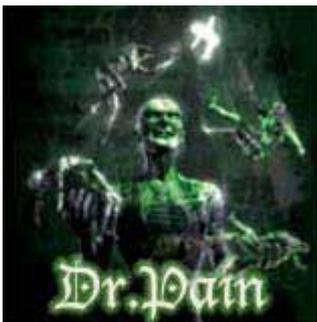
Frax

Mitglied seit

13.02.2007

Signatur

Der Tod ist der Wind, Wir sind nur Blätter



## Die Redaktion (noch ohne dich?)

Klein Johnny (Daniel Weber)

Redaktionsleitung, Layout

Nette (Annette Hofmann)

Co-Redaktionsleitung

Magnus (Magnus Nastoll)

Redaktion Pen&Paper

Joze (Johannes Oberdörfer)

Redaktion TableTop

Fabi (Fabian Roth)

Redaktion LARP

Gretchen (Annegret Linder)

Layout, Mädchen für alles

Johnny (Johannes Weber)

Lektorat

In dieser Ausgabe mit dabei:

Stefan (Stefan Mackeben)

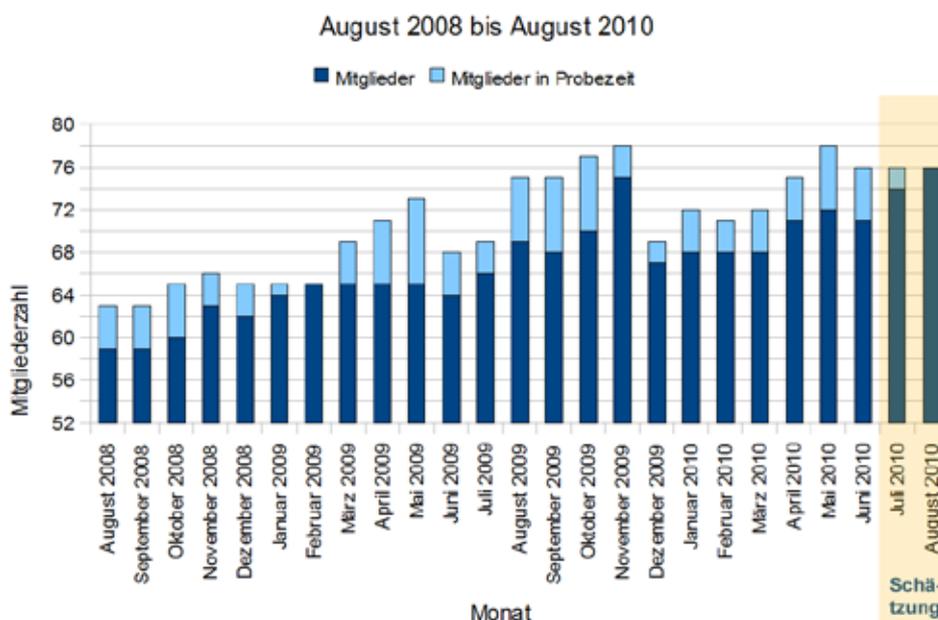
Atmosphären-Künstler

Mirko (Mirko Trautwein)

Ctuhlu-Minicon

Flocki (Florian Hopfner)

Mitgliederentwicklung



## 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