

DreRoCo

Primavera

Dresdner Rollenspiel Convention



Programm

Editorial

*Die Menschen werden geboren, die Menschen sterben,
und die Zeit dazwischen verbringen sie mit dem Tragen der Digitaluhren.
[Douglas Adams]*

... oder sie widmen sich wirklich wichtigen Dingen wie zum Beispiel dem Spielen. Und genau dazu werdet ihr in den nächsten drei Tagen auf der neunten Dresdner Rollenspiel Convention genügend Gelegenheit haben. Auf den folgenden Seiten bekommt ihr einen kleinen Überblick über das Programm der kommenden 48 Stunden.

Ganz in der Tradition der DreRoCo konzentrieren wir uns dabei natürlich auf das Pen & Paper Rollenspiel. Dank vieler fleißiger Spielleiter könnt ihr euch bereits jetzt auf mehr als 30 vorangemeldete Spielrunden freuen, von all den spontanen Abenteuern die noch dazukommen wollen wir gar nicht reden.

Am Freitag und am Samstag erhaltet ihr darüber hinaus die Chance einmal in das Liverollenspiel als Hobby hinein zu schnuppern. Klassisches Fantasy präsentiert dabei die ReckenGilde am Freitag und eher mysteriös wird es am Samstag wenn der Traumtänzer euch in den Park entführt.

Aber auch alteingesessene LARPer werden auf ihre Kosten kommen, der Tagesblock am Samstag ist prall gefüllt mit spannenden Workshops rund um ihr Hobby. Eingeladen sind natürlich auch Cosplayer wenn es darum geht Wunden zu schminken, Posen zu stellen oder im Anschluss in der Pause die coolsten Kostüme beim Wettbewerb zu präsentieren.

Ergänzt wird unser buntes Rollenspielangebot wieder durch verschiedene Turniere. Da wären zum Beispiel die Kleinen Helden am Freitag, die Munchkins am Sonntag und ebenfalls am Freitag lädt die Dresdner Magic Community zum Elder Dragon Highlander ein. Natürlich winken bei allen Turnieren und Wettbewerben genretypische Preise!

Apropos Wettbewerbe, natürlich werden wir auch wieder den besten Spielleiter der Con küren. Das geschieht mittels einfacher, geheimer Abstimmung im Verlauf der Con. Wann immer ihr glaubt jetzt euren Traum-Spielleiter gefunden zu haben könnt ihr dessen Namen auf der Rückseite eurer Eintrittskarte vermerken und in die Urne am Tresen werfen.

Warten solltet ihr damit aber noch auf die furiose Tombola mit mehr als drei Dutzend fetten Preisen am Samstag-Abend, denn eure Eintrittskarte ist neben dem Stimmzettel zugleich auch euer Tombola-Los, ein wahres Multifunktionsgadget also.

Aber bevor ich jetzt anfangen hier alles durcheinander zu schreiben, lest doch einfach dieses Programmheft, darin findet ihr alle wichtigen Informationen.

Viel Spaß auf der DreRoCo Primavera
Eure DreRoCo Orga

Impressum

Con-Orga: Andreas Wetzel
 Anne Resetz
 Benjamin Jakob
 Hanjo Meinhardt
 Janine Spielvogel
 Sebastian Wroblewski

Redaktion: Hanjo Meinhardt
 Janine Spielvogel



ReckenGilde e.V.

Inhaltsverzeichnis

Rahmenprogramm und Turniere.....	4
Spielrunden Übersicht.....	6
Freitag - Abend (17:00 - 22:00 Uhr).....	8
Freitag - Nacht (22:30-10:00 Uhr).....	10
Samstag - Mittag (11:00-16:00 Uhr).....	11
Samstag - Mittag - Workshops (11:00-16:00 Uhr).....	13
Samstag - Abend (18:00-23:00 Uhr).....	14
Samstag - Nacht (23:30-10:00 Uhr).....	16
Sonntag - Mittag (11:00-16:00 Uhr).....	18
Systemvorstellung.....	20
Sponsoren und Unterstützer.....	24



DreRoCo - Herbstgold

48 Stunden Nonstop P&P-Rollenspiel

16.-18. November 2012

Jugendtreff checkout – Bahnhof
Niedersedlitz

<http://dreroco.de>

Rahmenprogramm und Turniere

Fr 16:00	Offizielle Eröffnung und Einlass
Fr 17:00 - Fr 22:00	Spielblock: Freitag - Abend
Fr 17:00 - Fr 22:00	Elder Dragon Highlander – Magic the Gathering Turnier
Fr 17:00 - Fr 22:00	Kleine Helden Turnier
Fr 22:30 - Sa 10:00	Spielblock: Freitag - Nacht
Sa 10:00	Gemeinsamer Brunch
Sa 11:00 - Sa 16:00	Spielblock: Samstag - Mittag
Sa 16:15	Offener Kostüm- und Gewandungswettbewerb
Sa 17:15	Tombola
Sa 18:00 - Sa 23:00	Spielblock: Samstag - Abend
Sa 23:30 - So 10:00	Spielblock: Samstag - Nacht
So 10:00	Gemeinsamer Brunch
So 11:00 - So 16:00	Spielblock: Sonntag - Mittag
So 10:00 - So 14:00	Gugelgilde Rollenspielflohmarkt
So 11:00 - So 16:00	Munchkin Turnier
So 16:00	Offizielles Ende der Convention

Tombola

Wie in jedem Jahr haben wir keine Mühen gescheut und Klinken geputzt bis zum geht nicht mehr, um tolle Preise für unsere Tombola zu organisieren. Eure Eintrittskarte ist zeitgleich Tombola-Los, also gut aufheben!

Gugelgilde Rollenspielflohmarkt

Die Gugelgilde organisiert im Rahmen der DreRoCo in diesem Jahr ihren zweiten Flohmarkt für Rollenspielartikel. Hier findet bestimmt jeder den ein oder anderen Schatz.

Offener Kostüm- und Gewandungswettbewerb

In so einer ordentlichen LARP Gewandung oder einem Cosplay steckt eine Menge Arbeit. Wer schon einmal selbst sein ganzes Kostüm zusammengestellt, genäht, genietet, geschmiedet oder gestickt hat, der weiß wovon er spricht, der weiß was er gemacht hat.

Bei unserem DreRoCo Kostümwettbewerb geht es einzig und allein um euch und euer Kostüm. Zeigt uns eure handwerkliche Fähigkeit, begeistert mit wahnsinnigen Accessoires, Waffen, Stickereien, Flügeln, Perückenkreationen, usw.

Für die Präsentation eures Kostüms ist keine ausgesprochene Performance nötig, ihr kommt auf unsere Bühne, führt euer Kostüm vor und erzählt ein paar Worte dazu. Wie ist es entstanden, was ist euch daran besonders wichtig. Ihr stellt euch den kritischen Augen der Jury und des Publikums und gewinnt mit wenig Glück einen tollen Preis.

Egal ob Cosplayer oder LARPer, jeder kann teilnehmen. Wenn ihr Lust habt, eure Arbeit zu präsentieren, meldet euch bitte 15 Minuten vor dem Wettbewerb bei der Bühne. Wer sich bereits vorher anmelden möchte kann dies auf der Con jederzeit bei der Orga tun.

Elder Dragon Highlander - Magic the Gathering Turnier

Elder Dragon Highlander oder Commander/Kommandeur ist ein Magic: The Gathering Spielformat welches einen Weg bietet, interessante, interaktive Spiele zu genießen. Der Einstieg ist erleichtert durch Regeln die den Aufbau von kreativen und günstigen Decks unterstützen. Das Spielformat ist besonders geeignet für spannende Mehrspielerpartien, das Turnier aber wird im klassischen 1-gegen-1 Format, über mehrere Runden hinweg, stattfinden.

Kleine Helden Turnier

Beim Kartenstrategiespiel "Kleine Helden" geht es darum, eine Gruppe aus Fantasy-Helden auszurüsten und anschließend die Helden des Gegenspielers in den Boden zu stampfen. Mitmachen dürfen alle Besucher der DreRoCo. Die Regeln sind schnell erlernt und für alle, die das Spiel noch nicht kennen, wird es vor Beginn des eigentlichen Turnieres noch ein kleines Warmup geben. Das Turnier wird vom hauseigenen Pegasus-Supporter veranstaltet und es gibt tolle Preise zu gewinnen!

Munchkin Turnier

Töte die Monster, klau den Schatz - die Munchkins sind los auf der DreRoCo. Wildgewordene Abenteurer mit Kettensägen und Arschtrittstiefeln treten Türen ein, rauben armen Monstern ihre Schätze, nur um zu gewinnen und zuerst Stufe 10 zu erreichen.

Dieses Turnier wird zwar nicht offiziell vom Pegasus Support betreut, es wird aber trotzdem um alles gehen und am Ende gibt es nur einen, einen Munchkin und einen Schatz (Preis).

Spielleiter Wettbewerb

Auch in diesem Jahr gibt es wieder einen Spielleiterwettbewerb. Das Prinzip ist einfach, mit eurer Eintrittskarte erwerbt ihr zugleich eine Stimme bei der Abstimmung. Gewählt werden kann jeder Spielleiter der auf der Con eine Runde angeboten hat.

Um eure Stimme abzugeben schreibt ihr einfach den Namen eures Favoriten in das dafür vorgesehene Feld auf der Rückseite eurer Eintrittskarte und gebt sie an der Bar am. Am besten erst wenn die Tombola vorbei ist, denn die Karte ist zugleich auch euer Tombola-Los.

Die Siegerehrung und Preisverleihung findet am Sonntag nach dem Spielblock gegen 15 Uhr statt. Als Preise hat uns in dieser Saison die ReckenEcke attraktive Einkaufsgutscheine gespendet.

Promostände

Nachdem wir letztes Jahr keinen Verkaufsstand auf der Primavera hatten, gibt es in diesem Jahr wieder die Möglichkeit spannende Rollenspielbände, LARP Accessoires und kleine Goodies zu erwerben. Die ReckenEcke kommt am Samstag mit ihrem mobilen Sortiment bei uns vorbei.

Wer sich schon immer mal über Cosplay informieren wollte wird dazu ebenfalls am Samstag die Gelegenheit haben, der DeDeCo e.V. wird ebenfalls mit einem Stand vor Ort sein.

Brettspielcafé

das nächste Mal am Sonntag den 8. Juli

von 16-24 Uhr Brettspiel Nonstop im Club Traumtänzer

<http://club-traumtaenzer.de>

Spielrunden Übersicht

Freitag - Abend (17:00-22:00 Uhr)

Rumble in Kowloon

Whack the Goblin Einführung

Genetische Erinnerung

Der Alchemist

Wohin der Schatten fällt

So schnell kanns gehen...

Wushu

Whack the Goblin

Frostzone

Arcane Codex

DSA 4.1

Liverollenspiel

Captain

Robert Labudda

Pat

Thomas

Gunthgart

cynric

Freitag - Nacht (22:30-10:00 Uhr)

Dorf der 100 Abenteuer

Das Versteck des Konstrukteurs

East Coast vs Elbe River Town

Magic – Zeitalter der Gilden

Arcane Codex

In Nomine Satanis

Selaph

Thomas

Atom-Erik

Samstag - Mittag (11:00-16:00 Uhr)

Eine würdige Herausforderung

Der Ausbruch

Die Brautwerbung

Chroniknummer 2013 – Akte Dresden

Willkommen in Western City

Ein ganz normaler Run

Prince Valiant

Marvel Heroic RPG (Cortex+)

Midgard

Kader 13

Western City

Shadowrun 3

Captain

Christian Beier

Rettel

Reaper

Fragment

Matthias

Samstag - Mittag - Workshops (11:00-16:00 Uhr)

Effekt-Schminken

Strike a Pose

Schnittmuster erstellen

Mac Guyver Basteln – Drachenschädel

ca. 11:00

ca. 12:30

ca. 13:30

ca. 14:30

Fine

Swaja

Jette

Scyriel

Samstag Abend (18:00-23:00 Uhr)

Thunder Creek

Whack the Goblin Einführung

Budenzauber

Die Sonnenlose Zitadelle

Zyatach - Klinge der Göttin

Go East...

Dogs in the Vineyard

Whack the Goblin

Fiasco

D&D 3.5E

DSA 3

Heredium

Captain

Robert Labudda

Christian Beier

Wolfsruhm

Matthias

Tenebra

Samstag - Nacht (23:30-10:00 Uhr)

Verliebter Fuchs

Die Wacht

Verschunden...

DSA

Gefrierbrand

Liverollenspiel

Schuldig

Delagur

Nox

Sonntag - Mittag (11:00-16:00 Uhr)

Und wir kennen keine Furcht

Whack the Gobil - Große Schatzsuche

Illusionen

It's a kind of Magic

Wushu

Whack the Goblin

Power, Plüsch & Plunder

7te See

Captain

Robert Labudda

Muhmäh

Rettel

Die Spielstile und was dahinter steckt

erzählerisch

Hier stehen dramatische Handlungsverläufe im Vordergrund.

taktisch

Planen und überlegendes Lösen von Aufgaben stehen bei dieser Spielweise im Mittelpunkt.

lustig/scherzhaft

Wenn es eher humoristisch als ernsthaft gemeint ist.

cinematisch

Bildhafte, eindrucksvolle Beschreibungen erzeugen ein filmreifes Erlebnis wie im Kino.

actionreich

Hier gibt's alles von Schießereien über Verfolgungsjagden bis zu Kneipenschlägereien.

charakterzentriert

Hier liegt der Fokus auf dem Innenleben der Figuren, deren Befindlichkeiten und Hintergrund.

episch

Große weltumspannende Handlungsbögen wie Rettung-des-Universums.

Hack & Slash

Story? Hintergrund? Hier gehts ums schneuzeln!

konstruktivistisch

Spieler sind dazu angehalten, die Spielumgebung aktiv mit zu gestalten.

rätselhaft

Puzzlearbeit und Knacken von Rätseln steht hier im Vordergrund.

atmosphärisch

Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.

Freitag - Abend (17:00 - 22:00 Uhr)

Rumble in Kowloon

Hong Kong wird von einer Welle von gewaltsamen Auseinandersetzungen zwischen Triaden Gangs heimgesucht. Die Criminal Investigation Division der HK Police hat alle Hände voll zu tun, die Hintergründe aufzudecken. Aber obendrein ist Wahljahr und da kommen noch Veranstaltungen hinzu, die geschützt werden müssen. Neue Inspektoren werden also rekrutiert und zu Teams zusammengestellt, teils gestandene Polizisten, teils Neulinge. Die explosive Situation ist ein guter Zeitpunkt um Karriere zu machen und sich zu profilieren - oder zu versagen.

System:	Wushu
Setting:	Eastern, Jetztzeit/Modern
Spielstil:	erzählerisch, cinematisch, actionreich, konstruktivistisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Captain

In dieser Runde geht es um moderne Hong Kong Action und Gun-Fu wie in den Filmen von John Woo. Das verwendete System unterstützt mit seinen Mechanismen aktiv die detailliert erzählerische Spielweise und gibt Spieler sehr weitgehende Eingriffsrechte in die Hand, fordert aber auch diese zu benutzen. Hier kommen also vor allem Leute auf ihre Kosten, die gerne aktiv an der Entwicklung der Story teilhaben. Zurücklehnen und berieseln lassen funktioniert allerdings hierbei nicht.

Genetische Erinnerung

GMEM, Tochterkonzern der Church of Clone, entwickelt 2097 ein biokentische Drohne für die Überwachung und Steuerung der menschlichen Wahrnehmung und der Körperfunktion. Angeblich zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit und Gesundheit entworfen, sollten die GMEM Biotenerator-Drohnen die Kontrolle des Mutterkonzerns Church of Clone über die Masse der Bevölkerung Last Edens festigen.

System:	Frostzone
Setting:	Cyberpunk, Endzeit, Fantasy, Science-Fiction
Spielstil:	episch, taktisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	Ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Pat
Support:	ja

Wohin der Schatten fällt

Gareth, die Stadt schlechthin, aber auch sie hat Ihre Schattenseiten. Nicht alles ist so wie es scheint und schon gar nicht auf dem 2ten Blick.

Seid Ihr mutig, weise und gerissen genug um Euch dieser Herausforderung stellen?

Helden der Stufe 3-5 nach 4.1, keine Achaz, Orks oder sonstige "Besonderheiten".

System:	DSA 4.1
Setting:	Fantasy
Spielstil:	actionreich, cinematisch, erzählerisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	nein
Charaktere:	sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	Gunthgard

Der Alchimist

Kleines spannendes Stadtabenteuer.

Bitte nur Leute teilnehmen die noch nie AC gespielt haben, ist für Anfänger gedacht ist.

System:	Arcane Codex
Setting:	Fantasy
Spielstil:	atmosphärisch, erzählerisch, rätselhaft, taktisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Thomas

So schnell kanns gehen...

Eigentlich wolltest Du nur auf der Handelsstraße die Auenhainer Wälder durchqueren. Die Meerwegflasche mit einem guten Schluck im Gepäck, den Wanderstab gepackt und die Schuhe gut gefettet hattest Du Dich auf den Weg gemacht. Der Tag war schön, die Wälder nicht halb so unheimlich, wie alle sagen.

Dann standest Du plötzlich mit anderen Reisenden an einer Straßensperre. Vorn stand ein – man höre und staune – „ordentlich beauftragter Elfenbeauftragter“, Klaus Ohrenschnitt mit Namen. Und noch bevor Du Elfenbeinetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz sagen konntest, wurdest du „gemäß äußerst dringlicher Notstandsverordnung gemäß elfenministerieller Notstandsgesetzgebung“ dazu verdonnert, in den finsternen Elfenwald zu gehen, um dort ein altes Banner zu finden. Das soll einmal der großen glorreichen Armee der Baronie Auenhain gehört haben, bevor sie von den hinterhältigen fiesen Elfen im Wald niedergemacht wurden. Naja, es wird viel erzählt. Elfen sind doch eigentlich nette, verständige Wesen; haben zwar spitze Ohren, sind aber sonst eher verträumte Baumschmuser. Es kann also so gefährlich nicht sein, oder?

Hiermit laden euch die ReckenEcke Dresden und der Gugelgilde e.V. zu einem Einsteiger-Liverollenspiel vor dem eher nicht ganz so ernsten Hintergrund des Landes Auenhain ein.

Bitte mit festem Schuhwerk und mit dunkler Hose kommen. Die weitere Ausrüstung wird gestellt. Es sind keine Vorkenntnisse nötig. DKWDDK (Du kannst, was Du darstellen kannst).

Elder Dragon Highlander Turnier

Elder Dragon Highlander oder Commander/Kommandeur ist ein Magic: The Gathering Spielformat welches einen Weg bietet, interessante, interaktive Spiele zu genießen. Der Einstieg ist erleichtert durch Regeln die den Aufbau von kreativen und günstigen Decks unterstützen. Das Spielformat ist besonders geeignet für spannende Mehrspielerpartien, das Turnier aber wird im klassischen 1-gegen-1 Format, über mehrere Runden hinweg, stattfinden.

System:	Liverollenspiel
Setting:	Fantasy
Spielstil:	lustig/scherzhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	25
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Recken-Gilde (cynric)

System:	Magic the Gathering
Setting:	Brett- und Kartenspiele, Fantasy
Spielerzahl:	18
Einsteiger:	nein
Spielleiter:	Phillip

Kampf der Giganten

Töte die Monster, klau den Schatz - die Munchkins sind los auf der DreRoCo. Wildgewordene Abenteurer mit Kettensägen und Arschtrittstiefeln treten Türen ein, rauben armen Monstern ihre Schätz,e nur um zu gewinnen und zuerst Stufe 10 zu erreichen.

System:	Kleine Helden
Setting:	Brett- und Kartenspiele, Fantasy
Spielerzahl:	16
Einsteiger:	Ja
Spielleiter:	Das Berstl
Support:	ja

Dieses Turnier wird zwar nicht offiziell vom Pegasus Support betreut, es wird aber trotzdem um alles gehen und am Ende gibt es nur einen, einen Munchkin und einen Schatz (Preis).

Whack the Goblin Einführung

Einführung in das Brettrollenspiel Whack the Goblin.

Whack the Goblin ist ein Brettrollenspiel für einen bis 36 Spieler. Obwohl es ein Rollenspiel ist, gibt es keinen Spielleiter. Diese Rolle wird von den Regeln, den Würfeln und den Spielern selber übernommen.

System:	Whack the Goblin
Setting:	Brett- und Kartenspiele, Fantasy
Spielstil:	Hack & Slash
Spielerzahl:	3
Einsteiger:	Ja
Charaktere:	werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	Robert Labudda
Support:	ja

Freitag - Nacht (22:30-10:00 Uhr)

Dorf der 100 Abenteuer

Ihr werdet für eure Abschlussprüfung als Gruppe in ein Dorf geschickt. Dort gibt es allerlei Abenteuer zu bestehen und Probleme zu lösen. Was ihr davon erledigen wollt, hängt von euch allein ab.

Ein kleines flexibles Abenteuer-Dorf mit verschiedensten kleinen Aufgaben, die alle Bereiche des Rollenspiels berühren. Egal ob Rätsel, Kampf oder Intrigen alles wird euch begegnen.

System:	Magic- Zeitalter der Gilden
Setting:	Fantasy
Spielstil:	actionreich, atmosphärisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Selaph
Supportrunde:	ja

Das Versteck des Konstrukteurs

Dieses Abenteuer spielt im Land von Xirr Nagesh, daher kann man nur Morei spielen!

Dies bitte auch beachten wenn man eigene Charaktere mitbringt!

System:	Arcane Codex
Setting:	Fantasy
Spielstil:	episch, erzählerisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Thomas
Supportrunde:	ja

East Coast vs Elbe River Town

Dresden, im Jahre des -ähem- im Jahre 2012. Der Chef hat euch Dämonen am Pfingstwochenende auf die Erde geschickt, um Aufträge für ihn zu erfüllen. Die zwei Wochen bisher waren jedoch eher stressarm. Und auch für dieses Wochenende steht keine Action an. Bis eine Mail eintrifft von irgendwelchen Typen aus dem Ami-Land. Die wollen euch zu einem Wettkampf herausfordern. Hhm, vielleicht wird das Wochenende doch noch amüsant... Benötigt werden 3W6, ein Stift, eine Prise Humor und etwas Kreativität. Ach ja, ein wenig Ortskenntnis wäre ebenfalls von Vorteil.

System:	In nomine Satanis
Setting:	Jetztzeit/Modern
Spielstil:	lustig/scherzhaft, taktisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Atom-Erik

Samstag - Mittag (11:00-16:00 Uhr)

Eine würdige Herausforderung

Das Prinz Eisenherz Rollenspiel versetzt dich in die sagenumwobene Welt von Camelot und König Artus. Es setzt die gleichnamigen Comics von Hal Foster in erzählerisch lockerer Weise um.

Du bist ein Jüngling, gerade erst zum Ritter von Camelot geschlagen, und drauf und dran, dir deine Sporen zu verdienen. Der kürzliche Vorstoß der Sachsen kommt da gerade recht. Aber es gehört mehr dazu, ein Ritter zu sein und Artus Ideale zu verbreiten, als die Waffen zu schwingen.

System:	Prince Valiant
Setting:	Fantasy
Spielstil:	erzählerisch, konstruktivistisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Captain

Der Ausbruch

Die Avengers sind Geschichte. Aufgelöst. Vergessen. Doch ein Angriff auf ein S.H.I.E.L.D.-Supergefängnis enthüllt bald eine Bedrohung, welche größer ist als alles, was ein Held alleine zu bewältigen imstande ist. Welche Helden werden sich dieser Herausforderung stellen und ein Team formieren, welches sich dieser Bedrohung annehmen kann? Und sind sie wirklich bereit, sich den finstersten Schurken des Marvel-Universums entgegenzustellen?

System:	Marvel Heroic RPG (Cortex+)
Setting:	Jetztzeit/Modern, Pulp, Science-Fiction
Spielstil:	actionreich, charakterzentriert, cinematisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Christian Beier

Zumindest oberflächliche Kenntnis der Marvel-Comics (bzw. deren Verfilmungen) sind für den Genuss der Runde von Vorteil.

Chroniknummer: 2013 - Akte Dresden

Stellt euch eine Welt vor, in der alles genau so ist wie es sein soll. So wie wir es kennen mit Autos, Flugzeugen, Springbrunnen, Arbeitslosen, Studenten, Haustieren und dem kleinen Stolperstein vor der Tür, über den man jeden Tag aufs Neue ins Straucheln kommt.

Doch für eure Charaktere steht jetzt eine Veränderung vor der Tür, denn die Geschichten, die euch eure Eltern und Großeltern erzählt haben stellen sich als alles andere als Fiktion heraus.

System:	Kader 13
Setting:	Jetztzeit/Modern, Mystery
Spielstil:	atmosphärisch, erzählerisch, konstruktivistisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	reaper

Die Brautwerbung

Ein seltsamer Auftraggeber, ein ungewöhnlicher Auftrag, eine Gegend die keiner freiwillig betritt, das Risiko ist nicht abzuschätzen. Warum in Irindars und Xans Namen tun wir uns das an?

System:	Midgeard
Setting:	Fantasy
Spielstil:	erzählerisch, taktisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	nein
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	rettel

Willkommen in Western City

Eine spielleiterlose Runde im Stil eines klassischen Western. Der Plot entsteht hier vollständig am Tisch, daher kann hier nicht viel dazu gesagt werden.

System:	Western City
Setting:	Western
Spielstil:	actionreich, cinematisch, erzählerisch, konstruktivistisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	Fragment

Mordheim ~ Schatzjagd im Warhammer Fantasy Universum

In Mordheim ist ein Großer Warpsteinmeteorit ein geschlagen. Dessen Splitter die magischen Kräfte von Magiern steigern, so sind zahlreiche Abenteurergruppen aufgebrochen, um die Splitter zu finden.

System:	Mordheim
Setting:	Fantasy
Spielerzahl:	2
Einsteiger:	ja
Spielleiter:	Luthor Harkon

Ein ganz normaler Run

Laute Musik dringt an dein Ohr, als du aussteigst. In der Gosse, in der du geparkt hast, häuft sich der Abfall aller Generationen, die hier gehaust haben. Als du den Müll umkurvst, hörst du das pfeifen und stöhnen der kleinen und großen Lebewesen, die hier wohl leben. Am Ende der Gasse ist eine stahlverstärkte Tür, als du näher trittst, öffnet sich die Tür. Ein aufgepepptes Monstrum, das wohl schon als Baby mit Anabolika gefüttert wurde, starrt dich mit chromenden Augen an und knurrt: "Code

?", welches genauso einladend klingt, wie die vollautomatische Schrotflinte, die auf dich zeigt. Du nennst ihn, als hättest du nix anderes in deinem Leben gemacht und er lässt dich in den Club. "Rechts, dann die zweite Tür", gnarzt das Monstrum. Du öffnest die zweite Tür und blickst in die Runde, an einem runden Tisch sitzen deine neuen Arbeitskollegen und dein Auftraggeber. Nachdem du dich gesetzt hast, beginnt der Schieber: " Es wird ganz einfach ..." und der Run beginnt.

System:	Shadowrun 3
Setting:	Cyberpunk
Spielstil:	actionreich, taktisch, charakterzentriert, erzählerisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Matthias

ReckenEcke - Abenteurer Grundbedarf



Martin-Luther-Str. 24, 01099 Dresden

Öffnungszeiten:

Di-Fr 12-19 Uhr &

Sa 10-16 Uhr

<http://reckenecke.de>

Samstag - Mittag - Workshops (11:00-16:00 Uhr)

Im Workshopblock bieten wir euch die Möglichkeit, neben dem Spielen zusammen mit engagierten Workshopleitern auch praktische und theoretische Dinge zu probieren und neues zu lernen. Die Workshops finden parallel zum Spielblock am Samstag Morgen statt.

Effekt-Schminken

Ihr wollt euren Liebsten/ eure Liebste schon immer mal mit einem offenen Bein oder einem täuschend echten Kehlschnitt überraschen? Ihr wolltet euren Holden schon immer mal im Schlaf um 30 Jahre altern lassen?

In diesem Workshop mit unserer angehenden Maskenbildnerin Josefine könnt ihr dieses uns mehr erlernen. Josefine weicht euch ein in die Geheimnisse des effektvollen Schminkens jenseits von Lidschatten und Lippenstift.

Teilnehmer:	12
Leiter:	Fine
Start	11:00

Strike a pose

Ihr seid Cosplayer oder LARPer, habt aber keine Ahnung, wie ihr vor der Kamera posieren sollt? Die Do's und Don'ts sind für euch nur Fachworte? Ihr seid Fotografen und wollt mehr Leben in eure Kunstwerke bringen?

Dann seid herzlich willkommen zu unserem Posingworkshop. Anhand von Fotos werden wir euch zeigen, was ihr alles tun und lassen könnt, um euer perfektes Bild zu kreieren.

Aktiv könnt ihr auch werden und euch probierhalber vor die Kamera schmeissen.

Teilnehmer:	30
Leiter:	Swaja
Start	12:30

Schnittmuster erstellen

Der erste Schritt zu einem Gewand ist, egal was es ist, das Schnittmuster. Hier stellt sich die Frage der Form, der Maße und allem was relevant ist. Und meist scheitert es auch bereits hier.

Wenn du wissen willst, wie du ein Schnittmuster erstellen kannst mit dem du am Ende auch bekommst was du willst (und das dann auch noch passt), dann komm zu Jette´s Schnittmuster Workshop.

Teilnehmer:	6
Leiter:	Jette
Start	13:30

Mac Guyver Basteln - Drachenschädel

Bereits zur letzten Primavera demonstrierte Peter wie man mit unorthodoxen Mitteln LARP Waffen herstellen kann. Diesen Sommer soll es gar ein ganzer Drachenkopf aus kruden, ganz alltäglichen Materialien werden.

Am praktischen Beispiel wird die Herstellung einer Drachenkopfskulptur mittels additiver Schaumstoffmodellierung inklusive Techniken zur Bemalung dieser gezeigt.

Teilnehmer:	10
Leiter:	Scyriel
Start	14:30

Samstag - Abend (18:00-23:00 Uhr)

Thunder Creek

"Wo die Sünde Einzug hält, sind Dämonen nicht fern. Nur eine stabile Glaubensgemeinschaft kann langfristig bestehen." Dies sind die Prämissen die sich den Dogs in the Vinyard stellen. Unterwegs als Hüter des Glaubens reiten sie von Stadt zu Stadt um nach dem Rechten zu sehen und Abweichungen von der Glaubenslehre zu unterbinden, damit die Ortsgemeinden wachsen und gedeihen können.

System:	Dogs in the Vineyard
Setting:	Eastern, Fantasy
Spielstil:	charakterzentriert, erzählerisch, rätselhaft
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden erstellt
Spielleiter:	Captain

Dabei müssen sie gelegentlich auch entstehende Übel an der Wurzel packen und ausrotten, auch wenn sie sich dafür mit den Anwohnern oder den weltlichen Autoritäten anlegen müssen. Denn was ist schon der Tod eines einzelnen gegen das Wohl der gesamten Gemeinschaft. Nur wo ist die Grenze dessen, was moralisch noch vertretbar ist? Wie weit ist man bereit für seine Überzeugungen zu gehen? Dies ist die Frage, die sich in diesem Spiel ständig stellt.

Dogs ist ein erzählerisches Spiel, das Persönlichkeitsmerkmale statt Attributen und Fähigkeiten benutzt. Weiterhin gibt es keinerlei vorgefertigten Plot, sondern eine Ortschaft mit einem Satz an NSC bestückt, die grob gesehen in einem Konflikt zueinander stehen, der langfristig das gesellschaftliche Miteinander der Gemeinde zerstören wird. Die Handlung entwickelt sich aus dem Eingriff der Spieler in diesen Konflikt. Wem werden sie glauben, wen unterstützen und wer wird von ihnen verdammt.

Whack the Goblin Einführung

Einführung in das Brettrollenspiel Whack the Goblin.

Whack the Goblin ist ein Brettrollenspiel für einen bis 36 Spieler. Obwohl es ein Rollenspiel ist, gibt es keinen Spielleiter. Diese Rolle wird von den Regeln, den Würfeln und den Spielern selber übernommen.

System:	Whack the Goblin
Setting:	Brett- und Kartenspiele, Fantasy
Spielstil:	Hack & Slash
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	Ja
Charaktere:	werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	Robert Labudda

Budenzauber ~ Die dunklen Fiascos des Harry Dresden

In der düsteren Unterwelt Chicagos treiben Vampire, Geister, Feen und Magier ihr finsternes Spiel...doch einige halten sich nicht an die Regeln.

Fiasco ist ein spielleiterloses Rollenspiel um große Pläne und die eher suboptimale Ausführung derselben. Die Ziele und Wünsche der Charaktere stehen dabei im Mittelpunkt der gemeinsam erstellten Geschichte.

System:	Fiasco
Setting:	Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery
Spielstil:	charakterzentriert, cinematisch, erzählerisch, konstruktivistisch
Spielerzahl:	3
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	Christian Beier

Kenntnis der Dresden Files-Romane (auf Deutsch erschienen als "Die dunklen Fälle des Harry Dresden") ist von Vorteil, jedoch noch erforderlich.

Die Sonnenlose Zitadelle

Was hat es mit den scheinbaren Festungsanlagen in der Schlucht nahe Oakhurst auf sich? Woher kommt diese seltsame Frucht, welche Jahr ein Jahr aus von Kobolden an das Dorf verkauft wird, und mal jede Krankheit zu heilen vermag, mal jeden der davon zehrt mit Krankheit schlägt? Wer stiehlt jedes Mal die Setzlinge der Frucht, und warum wird das Vieh verstümmelt? Und wo sind die Enkel der ortsansässigen Handelsmatriarchin? All dies ist die Aufgabe der Spieler zu erforschen (oder zumindest zum Teil)

System:	D&D 3.5SE
Setting:	Fantasy, Mystery
Spielstil:	actionreich, atmosphärisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Wolfsruhm

Zyatach - Klinge der Göttin

Ein Rondrageweither bittet die Helden um Hilfe. Er möchte das legendäre Schwert Zyatach finden. Dabei werden sie ein Abenteuer erleben, dass sie nicht so schnell vergessen werden.

System:	DSA 3
Setting:	Fantasy
Spielstil:	actionreich, charakterzentriert, erzählerisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Matthias

DreRoCo - Geschichte unserer Con

Die Idee einer Dresdner Rollenspiel Con geht lange zurück in die Zeit als Rollenspiel für viele noch ein Fremdwort war und das Projekt-Odyssee auf der Leipziger Buchmesse noch Pionierarbeit leistete. Vorbilder der ersten DreRoCo waren die Berliner Odyssee Con und die Leipziger Lindencon.

Die erste DreRoCo startete im heißen Juli 2007 im Dachsaaal des riesa efau in Dresden Friedrichstadt und wurde allgemein begeistert aufgenommen, so dass schon im November die zweite Edition in den Startlöchern stand. Beide Conventions standen im Zeichen der Elemente Eis und Feuer, war es im Juli drückend heiß kämpften die Heizgeräte im November einen hoffnungslosen Kampf gegen den Frost.

Die dritte DreRoCo nun sollte aber zeigen, dass aller guten Dinge drei seien und begeisterte das Publikum mit einem runden Mix aus Programm und Location. So ist seit November 2008 der Jungendtreff checkout die neue Heimat der herbstlichen DreRoCo. Mit dem sicheren Hafen im Rücken konnte sich die Con also in den folgenden Jahren auf Details wie ein Programmheft, Contassen und andere kleine Details stürzen.

2010 nun trat eine zweite Orga auf den Plan. Das Team des Traumtänzer e.V. schickte sich an eine weitere Rollenspielconvention in Dresden auf die Beine zu stellen. Draußen an der frischen Luft und im warmen Mai sollte es sein. Was lag da näher als dies unter dem Dach der DreRoCo zu machen.

Seit diesem Tag nun gibt es also alle halbe Jahre eine neue Rollenspielconvention in Dresden, die Primavera im Mai und die Herbstgold im November. Zwei ungleiche Geschwister mit einem Ziel: Ein unvergessliches Wochenende mit Spaß und guter Laune zu bescheren.



Samstag - Nacht (23:30-10:00 Uhr)

Verliebter Fuchs

Es war einmal ein listiger und frecher Fuchs der nur das tat wonach ihm der Sinn stand. Frei von Regeln und Banden, niemandem gelang es ihn zu binden oder fangen. Doch eines Tages sah der Fuchs eine wunderschöne Rose stehen und als sie im ersten Morgenlicht erblühte...

System:	DSA
Setting:	Fantasy
Spielstil:	atmosphärisch, erzählerisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Schuldig

"Herr vergib mir meine Sünde. Ich habe dich und meine Brüder und Schwestern verraten. Und alles nur wegen ihr. Ich habe meine Ehre verloren und genommen was dir zu stand, doch ich werde es wieder gut machen. Auch wenn ich meine Schande nie tilgen werde, da ich als dein Diener nicht einmal so gut bin wie diese Tochter der Rose, vermag ich denn nur weltliches, doch sie auch Herz und Verstand zu stehlen. Ich schwöre dir bei meiner Ehre, ich werde dir eine Wiedergutmachung bringen, die dich dieses schäbige Artefakt vergessen machen wird. Funkelnd wie die Sterne, des großen Hortes würdig und nur durch größte List zu erlangen. Ich hoffe du wirst mir vergeben und ich werde zumindest ein bisschen meiner Würde zurück erhalten. Doch werde ich wohl ein paar Helfer brauchen..."

Ein feines, angenehmes Lächeln lag auf dem Gesicht des jungen Mannes. Er hatte da schon eine Idee.

Charaktere können gestellt oder mitgebracht werden.

Die Wacht

Ein Donnern durchdringt das Gestein und resultiert in einer schwachen Erschütterung. Für eine Minute halten alle inne. Dann geht es wie gewohnt weiter. Im Pecks, eurem Heim der Freude ist es wieder einmal voll. Eure Gäste reden angeregt mit den Mädchen und Jungen und entspannen in ihren Armen. Derweil tust du folgendes:

Du stehst vor dem Eingang und beobachtest die Gäste. Du verhandelst, verführst und lockst, bis der/diejenige Dinge ausplaudert, die besser im Verborgenen geblieben wären. Du stiehst dich in die Schatten, beobachtest und lässt Gäste Wertvolles verlieren. Du tüftelst und werkelst bis spät und reparierst allerhand zusammengeflückte Waffen. Du planst und notierst jedes Detail über Wen oder Was auch immer.

System:	Gefrierbrand
Setting:	Science-Fiction, Endzeit, Horror, Mystery
Spielstil:	erzählerisch, charakterzentriert, atmosphärisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Delagur
Support:	ja

Ihr 5, verbunden durch euer Band, führt das Pecks. Das vorsichtig umschriebene "Heim der Freude" ist auch nicht mehr als ein Platz, der Sex für Bares bietet. Als Verwalter des Pecks bringt man euch Respekt und Achtung entgegen. Besonders die Sehenden, welche euer Treiben nicht gutheißen, gilt es dabei ruhig zu halten. Und genau da ist euer wunder Punkt. Jeder weiß, dass 2 von euch ein Geheimnis haben für welches die Sehenden töten würden. Doch würden die beiden das ebenfalls, wenn sie nur wüssten, wie sie hinter das Geheimnis kommen könnten. Bisher ist nichts passiert, bisher...

Hinweis: Dies ist eine Testrunde, ich bitte um Verständnis für nicht super ausgefeilte Regelmechanismen.

Hinweis: Die Spieler spielen Kmahr, entfernt Humanoide. Es gibt keine Menschen oder andere Rassen.

Hinweis: Diese Spielrunde ist nichts für Rollenspielfanfänger.

Verschwunden...

Ein Einsteiger-LARP in der Jetztzeit. Also ohne spezielle Gewandung.

Ihr bekommt eine Rolle und startet direkt in ein spannendes Krimi-Sozial-Liverollenspiel-Ereignis...

Als ehemalige Jugendclique einer Kleinstadt, trifft ihr euch nach 10 Jahren wieder in der Großen Stadt. 10 Jahre seit euer Jugendclub geschlossen hat und euch das Leben in alle Winde verstreute. Es sind nicht alle von damals da und einige sind auch kaum wiederzuerkennen. Aber einige alte Geheimnisse könnt ihr nicht vergessen, manche Mutproben waren zu viel...und so schlummern einige Leichen im Keller der neugierigen Runde, bis es etwas Unerwartetes passiert....

System:	Liverollenspiel
Setting:	Jetztzeit/Modern
Spielstil:	charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	13
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Traumtänzer (Nox)

Club Traumtänzer - Wer ist das?

Fantasie erleben – das wirst du im Studentenclub Traumtänzer. Wo 2009 noch grauer Beton war, geben nun Holz, Stoffe und Farben dem Club in der Parkstraße 5 in Dresden ihren ganz eigenen, mittelalterlichen Charme. Bei uns kannst du von Montag bis Donnerstag an Rollenspielrunden oder Brettspielen teilnehmen, Theaterseminare erleben oder dich bei Lesungen und Vanilleeis in fremde Welten davonträumen. Einmal im Monat bietet dir der Club einen Rollen- und Brettspielbrunch an; der Rollenspielerstammtisch „Dresden spielt!“, die LARP-Taverne „Tuna“ und nicht zuletzt die jährliche „DreRoCo“ katapultieren dich in Nullkommanichts in das Reich der Fantasie.

Trotzdem geht es nicht nur traumtänzerisch zu: bei unserer Piratensause, Midsommar, zur Bierpong WM und unserem herbstlichen Mittelalterspektakel wird ordentlich gefeiert! Damit es im Club nicht zu heiß hergeht, schaffen wir mit unseren Tavernenzelten zusätzlichen Platz für Specials wie Grill, Bands und Künstler.

Unsere Räume sind individuell gestaltet – du kannst an der Bar einen Cocktail, Met oder Bier genießen oder dich in unserem Jurtengarten mit gemütlicher Kissenecke entspannen. Große Tische mit Stühlen, Clubsessel und Barhocker bieten dir und deiner Spielrunde den nötigen Platz zum zocken, daddeln und quatschen. Raucher können ihrem Laster übrigens im eigens dafür reservierten Turmzimmer frönen oder im Sommer draußen auf Bierbänken chillen.

T CLUB
Traumtänzer

Wenn du dann immer noch nicht genug hast, kannst du den Club an Wochenenden auch selbst mieten und dich dabei von unserem Barteam unterstützen lassen. Oder wir kommen einfach zu dir nach Hause: mit unserer mobilen Trosstaverne können wir dir fast überall ein zünftiges Catering bieten.

Sonntag - Mittag (11:00-16:00 Uhr)

Und wir kennen keine Furcht

Sie sind die Krieger des Adeptus Astarades, die Elite der Menschheit des 41. Jahrtausends. Ihre Servorüstungen schützen sie vor den Feinden des Imperators, damit sie sein Werk verrichten und seinen Willen verbreiten können. Ihre Bolter tragen Hoffnung in die Herzen der Rechtschaffenen und Ehrfurcht in die der Aliens, der Mutanten und Ketzler.

In dieser Runde kannst du einer dieser genetisch verbesserten Krieger sein. Das verwendete System unterstützt mit seinen Mechanismen aktiv die detailliert erzählerische Spielweise und gibt Spieler sehr weitgehende Eingriffsrechte in die Hand, fordert aber auch diese zu benutzen.

System:	Wushu
Setting:	Fantasy, Militärisch, Sci-Fi actionreich, atmosphärisch, cinematisch, erzählerisch, konstruktivistisch
Spielstil:	
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Captain

Illusionen

Die Plüschis hat es mal wieder schwer getroffen. Nach den Abenteuern in der ReckenEcke, im Hippie-Dorf und im Kaufhaus stolpert Ihr dieses Mal in einer neuen unbekanntenen Umgebung umher. Gar Seltsames gibt es zu entdecken, so dass es der tapfersten Maus Angst und Bange werden kann, dem stärksten Elch die Knie weich werden, und dem mutigsten Pinguin das Herz aus dem Frack plumpst.

System:	Power, Plüsch & Plunder
Setting:	Jetztzeit/Modern
Spielstil:	actionreich, lustig/scherzhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	muhmaeh

It's a Kind of Magic!

Liam Lighthouse, der blöde Bälger vom letzten Mal, ist sicher in Numa bei seinem Orden verstaut, doch Zeit zum Ausruhen bleibt nicht. Es winkt eine neue Aufgabe. Gerüchten zufolge tauchen seltsame Gegenstände auf und verschwinden wieder. Welche Magie kann das bewirken? Steckt eine der vielen geheimen Organisationen Theahs dahinter? Spielen die Shae neue Streiche mit den Menschen? Oder gibt es für alles eine simple Erklärung? Die Spur führt nach ... Auf jeden Fall eine Herausforderung für wahre Helden.

System:	7te See
Setting:	Fantasy
Spielstil:	cinematisch, erzählerisch, konstruktivistisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	rettel

CLUB
Traumtänzer

Club Traumtänzer
Gret-Palucca-Straße 9, 01069 Dresden
Haltestelle Lenneplatz und
Öffnungszeiten: Mo-Do 20-24 Uhr
<http://club-traumtaenzer.de>

Whack the Goblin, Große Schatzsuche

Eine Schatzsuche, aufbauend auf den Einführungsrunden. Je nach Anzahl der Teilnehmer können auch zwei Gruppen antreten.

System:	Whack the Goblin
Setting:	Brett- und Kartenspiele, Fantasy
Spielstil:	Hack & Slash
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	nein
Charaktere:	sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	Robert Labudda

Munchkin Turnier

Töte die Monster, Klau den Schatz - die Munchkins sind los auf der DreRoCo. Wildgewordene Abenteurer mit Kettensägen und Arschtrittstiefeln treten Türen ein, rauben armen Monstern ihre Schätze nur um zu gewinnen und zuerst Stufe 10 zu erreichen.

System:	Munchkin
Setting:	Fantasy
Spielerzahl:	16
Einsteiger:	ja
Spielleiter:	Swaja

Dieses Turnier wird zwar nicht offiziell vom Pegasus Support betreut es wird aber trotzdem um alles gehen und am Ende gibt es nur einen, einen Munchkin und einen Schatz (Preis).

Gugelgilde - Wer ist das?

Der Gugelgilde e.V. existiert seit Juni 2007. Mit dem Gugelgilde e.V. wollen wir vor allem eins erreichen: Menschen mit dem Hobby Rollenspiel in allen seinen Facetten zusammenbringen.

Der eingetragene Verein ist der erste Rollenspielverein Dresdens. Er richtet sich in der Hauptsache an die gesamte Spielergemeinschaft der Tisch- und Liverollenspiele, um ein engeres Miteinander zu ermöglichen und einen regen Austausch untereinander zu fördern. Alle Mitglieder und Interessierten sollen zusammen die ausgerichteten Veranstaltungen erleben können, Workshops und andere spannende Events wahrnehmen und ganz allgemein mehr Möglichkeiten haben, ihr Hobby, Live- als auch Tischrollenspiel, auszuleben und zu genießen.

Im Speziellen richtet sich der Verein an Organisatoren von Tisch- und Liverollenspielen, um jenen bei der Ausrichtung ihrer Veranstaltungen helfend unter die Arme zu greifen. Die Unterstützung bei Fragen der Veranstaltungshaftung und ein wachsender Fundus gehören ebenso dazu, wie eine vielseitige Community und eine Internetplattform, auf der sich alle Organisatoren auf eigenen Seitenteilen austoben können.



Gugelgilde e.V.

„Mein Spiel sei dein Spiel!“, ist dabei das wichtigste Motto auf dem Weg der Gugelgilde.

Systemvorstellung

7te See

Wer Piratenfilme oder Mantel und Degen liebt, der wird sich hier wohlfühlen. Fechtkämpfe, uralte Magie, Intrigen, Forschungsaufträge. Die Welt Theah ist and das Europa zum Ende des Mittelalters angelehnt.

Das Spiel im 7te See System sieht eine aktive Beteiligung der Mitspieler vor. Möglichst ausführliche Beschreibungen der eigenen Aktionen, mitgestalten der Szenen, Einbringen neuer Fakten sind ausdrücklich vorgesehen.

Arcane Codex

Dark Fantasy Rollenspiel aus dem Hause Nackter Stahl. Die Hintergrundwelt von Arcane Codex ist Kreijor. Ein Kontinent der Gegensätze: Von der brennend heißen Wüste von Saruan und den Lavalandschaften der schwelenden Vulkane Xirrs, bis zu den eisigen Tundren Rhunirs und Vanarheims; von den irrationalen Inseln der alten Götter, bis zum festen Boden der grenzenlosen Steppe von Trulk.

D&D 3.5E

Das wohl älteste Rollenspiel überhaupt, quasi einer der Urahnen des modernen Pen & Paper Rollenspiels. Das wohl verbreitetste Setting von D&D sind wohl die Vergessenen Reiche, eine mittelalterliche High Fantasy Welt voller Drachen, Monster und anderer Gefahren.

Bei D&D 3.5E handelt es sich um eine etwas ältere Regelfassung von Dungeons & Dragons, die immer noch recht verbreitet ist.

Dogs in the Vineyard

Dogs in the Vineyard stellt einen deutlichen Kontrast zu anderen Systemen dar. Denn statt einzelner Proben zu würfeln, werden hier Konflikte erzählend durchgespielt. Die Handlungsumgebung stellt praktisch eine Sandbox dar, in der vorgegebene NSC mit jeweils eigenen Ansichten und Motiven agieren. Die Spielergruppe kann innerhalb dieser Umgebung frei agieren. Alles was als Bremse fungiert ist die jeweils eigene Moral: Wie weit bist du bereit für deine Überzeugungen zu gehen?

Das Spiel beschäftigt sich also sehr viel mit dem Innenleben und der Motivation der handelnden Figuren. Es ist also ein echtes Juwel für die "Method Actor" unter euch. Und auch Erzählspieler können hier gut auf ihre Kosten kommen. Alles was man braucht, ist die Fähigkeit, kreativ Argumentieren zu können.

DSA / DSA 4.1

Die Welt von Aventurien ist wohl eine der meist bespielten im deutschsprachigen Raum. Die Welt des schwarzen Auges wird von allen vorstellbaren Völkern wie Zwergen, Elfen, Orks oder Menschen bevölkert. Aventurien ist eine komplexe, detailliert ausgearbeitete Welt die für jeden Anspruch etwas bietet.

Fiasco

Fiasco ist ein Spielleiter-loses Erzähl-Rollenspiel, welches wirklich sehr frei angelegt ist. Es setzt Gangster-Chaos-Filme á la Coen Brothers mit ihrem rabenschwarzem Humor um. Prägend ist die stetige Eskalation während des Handlungsverlaufs. Das Spiel fordert von jedem einzelnen Teilnehmer den Willen selbstständig seinen Teil zur Story zu erzählen.

Frostzone

Frostzone ist ein Cyberpunk Rollenspiel, das stark mit Endzeit Elementen durchsetzt ist. Spieler übernehmen hier die Rolle von verdeckten Agenten im mehr oder minder offenen Kampf der großen Megakonzerne um Ressourcen und Absatzmärkte.

Die Welt ist dabei durch genetische Mutationen um gefährliche Wesen reicher und durch eine Umweltkatastrophe im Eis versunken.

Gefrierbrand

Tosende Stille.

Tief unter der Oberfläche, begraben von einem Dicken Eispanzer existiert Leben. Wieso das Leben auf der Oberwelt einst in die Dunkelheit gedrängt wurde und was sich tatsächlich auf der Oberfläche befindet ist ein ewiges Rätsel. Genauso unerklärlich bleibt die Frage nach dem Verfall der großen Zivilisation mit ihrer fortgeschrittenen Technik. In ihren kläglichen Überresten leben hier, tief im Erdreich, die letzten Überlebenden. Die Bewohner, wie sie sich selbst nennen, haben sich zu Orden, Bünden oder Zirkeln zusammengeschlossen um gegen die Finsternis zu bestehen. Es gilt, in dieser Welt voller Verfall, Schmerz zu überleben und ihre faszinierenden Mysterien zu entdecken.

In nomine Satanis

Ein satirisches Rollenspiel über den Kampf zwischen Engeln und Dämonen. Es nimmt die Vorurteile gegenüber Rollenspielern in den späten 80ern auf die Schippe und trieft geradezu von schwarzem Humor. Nichts für Leute die ernsthaftes Rollenspiel bevorzugen.

Kader 13

Kader 13 ist ein konspiratives Mystery Rollenspiel für Zwischendurch. Die Spielwelt kann theoretisch überall und zu jeder Zeit angesiedelt sein in der Verschwörungen und mysteriöse Dinge auf die aufgeklärte Gesellschaft treffen. Das System hat einen Seriencharakter und orientiert sich an bekannten Mystery-Serien und Filmen wie Akte X, Fringe, Staatsfeind Nummer 1.

Kleine Helden

Kleine Helden ist ein taktisches Kartenspiel, für zwei bis fünf Spieler, bei dem es darum geht, eine Gruppe aus kleiner, Fantasyhelden zu formieren, auszustatten und anschließend auf die Schützlinge der anderen Spieler loszulassen.

Liverollenspiel

Im Gegensatz zu Tischrollenspielrunden hat man beim LARP keinen Charakterbogen vor sich liegen und stellt sich die Geschehnisse auch nicht, durch Erzählen gestützt, vor. Vielmehr verkörpert man selbst direkt seinen Alter Ego und erlebt an der eigenen Haut Abenteuer.

Magic the Gathering

Magic: Die Zusammenkunft (im Original Magic: The Gathering, kurz: MTG) ist ein Sammelkartenspiel von Richard Garfield. Es war das erste Spiel dieser Art und erschien im Jahr 1993 bei Wizards of the Coast.

In Magic: The Gathering übernehmen zwei oder mehr Spieler die Rollen von sich duellierenden Zauberern, so genannten Weltenwanderern. Weltenwanderer besitzen die Fähigkeit durch die unterschiedlichen Welten des Multiversums zu reisen und damit die unterschiedlichsten Zauber zu lernen und Wesen aus allen anderen Welten zu treffen. Jeder Spieler spielt anfangs mit einem, aus seinen eigenen Karten zusammengestellten Deck, das nicht mit dem des Gegners gemischt wird. Das Deck repräsentiert das Wissen des Zauberers darüber, welche Zauber er gegen seine Gegner einsetzen kann.

Dresden Spielt! Stammtisch

der offizielle Stammtisch für Rollenspiel und LARP

immer am ersten Donnerstag des Monats im Club Traumtänzer

<http://club-traumtaenzer.de>

Magic - Zeitalter der Gilden

"Magic - Zeitalter der Gilden" ist ein selbstentworfenes Rollenspielsystem von Benjamin Jakob und Andreas Wetzel. Gespielt wird in einem Fantasy-Setting und als Grundlage dient die Fünffarbige Magiewelt des entsprechenden Sammelkartenspiels. Kern des Systems ist ein freies und kreatives Magiesystem auf Basis der 5 Magiefarben.

Marvel Heroic Roleplaying (Cortex+)

Marvel Heroic Roleplaying ist ein Superhelden-Rollenspiel im Marvel-Universum. Die Spieler übernehmen die Rolle von Spider-Man, Wolverine, Captain America oder eines der zahlreichen anderen Helden dieser reichhaltigen Spielwelt. Das System simuliert die Action, die Spannung und das Drama eines Superhelden-Comics in einem schnellen und trotzdem taktisch anspruchsvollen System, welches einen Schwerpunkt auf erzählerische Auflösung von Handlungen legt, so dass auch Helden mit wenigen oder deskriptiv schwächeren Kräften dieselben Chancen haben zu glänzen, wie ihre Teamkollegen der Oberliga. Diese Ausrichtung erfordert es allerdings auch, dass die Spieler sich "in die Situation (und ihren Charakter) hineindenken" und aktiv Input und Beschreibungen liefern - wer quantitative Angaben vom System erwartet ("Wer ist stärker? Der Hulk oder Thor?") oder sich einfach nur zurücklehnen und die Würfel rollen lassen will, der wird von diesem System eher enttäuscht werden

Midgard

Midgard ist wohl das älteste und neben DSA erfolgreichste deutsche Fantasy-Rollenspiel. Es spielt auf einer Welt, welche sich in weiten Teilen an irdische Kulturen anlehnt. Damit ist ein leichter Einstieg in kultur-konformes Verhalten einer Spielfigur auch ohne das Wälzen endloser Beschreibungen möglich. Magie ist sehr präsent auf der Welt Midgard, aber nicht von jedem Bewohner beherrschbar. Es existieren die typischen Rassen, wie man sie zum Beispiel aus den Werken Tolkiens kennt (Menschen, Elfen, Zwerge, Halblinge, ...).

Mortheim

Vergleichbar mit Warhammer, wird Mortheim von zwei oder mehr Spielern gespielt, wobei jeder Spieler eine Bande von Kämpfern kontrolliert, die zumeist aus 8-15 Modellen in gängiger Games-Workshop Figurengröße (28mm Maßstab) besteht. Abhängig von ihrer Rasse, ihrem Hintergrund, ihrer Erfahrung und ihrer Bewaffnung haben die Kämpfer unterschiedliche Fähigkeiten. Charakteristisch für Mortheim ist der für ein TableTop-Spiel vergleichsweise stark ausgeprägte Rollenspiel-Charakter, durch den jedes Modell zu einer individuellen Persönlichkeit wird. Die einzelnen Kämpfer werden nach jeder Schlacht erfahrener, lernen neue Fähigkeiten oder verbessern ihre Grundwerte. Selbst Verletzungen aus vorangegangenen Scharmützeln bleiben erhalten, und haben in den darauffolgenden Szenarien ihre Auswirkungen.

Munchkin

Munchkin ist ein Kartenspiel, das im englischen Original seit 2001 von Steve Jackson Games verlegt wird. Die deutsche Ausgabe erscheint seit 2003 bei Pegasus Spiele. Die Grundidee des Spieles ist es, dass die Spieler ihren jeweiligen Spielcharakter ausbilden und verbessern indem sie ähnlich wie in verschiedenen Rollenspielen Räume in einem Dungeon betreten, in denen Monster auf sie warten, welche sie bekämpfen können und dadurch an wertvolle Gegenstände (Schätze) gelangen können. Gespielt wird normalerweise mit drei bis sechs Spielern. Es kann aber auch unter Benutzung von Erweiterungen mit mehr als sechs Spielern gespielt werden. Ein Spiel dauert, abhängig von der Spieleranzahl und den verwendeten Erweiterungen, etwa ein bis drei Stunden.

Power, Plüsch & Plunder

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Plüschtiers, das zum Leben erwacht ist. Werte wie "Knuddelpunkte" und die Kampfsportart "Whum-Uä" zeugen vom ironischen Zug des Regelwerks. Als Plüschpapagei kann man Spielzeugdiebe verfolgen, oder man muss sich gegen bössartiges Plastikspielzeug verteidigen. Die Menschen, auch Trampler genannt, dürfen nichts von der lebendigen Natur ihrer Stofftiere erfahren.

Prince Valiant

Das Prinz Eisenherz Rollenspiel datiert bereits aus den späten 80ern und wartet dennoch mit Ansätzen auf, die erst Jahre später in der Rollenspiel-Szene geläufig wurden. Es ist sehr einfach und leicht gebaut: gerade einmal zwei Attribute und eine Handvoll plakativer Fertigkeiten lassen viel Spielraum für das erzählerische Interpretieren, welches dieses Spiel dominiert.

Shadowrun

Shadowrun ist der Archetyp eines Cyberpunk Rollenspiels. Die vorgezeichnete Zukunft wird beherrscht von mächtigen Konzernen die um die Macht über die riesigen Städte buhlen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Shadowrunnern, modernen Söldnern die für Geld gegen die Konzerne oder deren Gegner in den Einsatz ziehen.

Western City

Ein Spielleiter-loses Rollenspiel, bei dem Spieler neben ihrer Figur auch einen Freund und einen Feind erschaffen und dann gemeinsam eine Timeline für "Ereignisse des Abends" festlegen. Für jede Szene wird mit Pokerchips darum geboten, wer jeweils die Feder führt und welche Figuren (SC oder NSC daran teilnehmen). So entsteht gemeinsam eine Geschichte.

Western City bietet ein sehr hohes Maß an Interaktions- und Einflussmöglichkeiten für jeden einzelnen Spieler. Es verlangt aber auch ein aktives kreatives mitgestalten Wollen als Grundvoraussetzung.

Whack the Goblin

Whack the Goblin ist ein Brettrollenspiel für einen bis 36 Spieler. Obwohl es ein Rollenspiel ist, gibt es keinen Spielleiter. Diese Rolle wird von den Regeln, den Würfeln und den Spielern selber übernommen.

Wushu

Wushu ist auf cinematisches Erzählspiel, vornehmlich auf Action, spezialisiert. Das Grundprinzip des Spiels ist das gemeinschaftliche Geschichtenerzählen, das Beschreiben von Handlungen durch die Spieler selbst. Anders als bei anderen Systemen gibts hier kein "ich versuche..." sondern ein "ich mache". Es wird nicht darauf gewürfelt, ob das Beschriebene klappt, sondern darauf, ob man in der Szene bleibt und weitererzählen darf. Dabei bekommt man umso mehr Würfel, je detaillierter man vorher beschrieben hat.

Die Spielregeln von Wushu sind sehr knapp und einfach gehalten. Sie regeln mehr das Miteinander der Gruppe, um eine kreative Athmosphäre zu schaffen, gemeinsame Vorstellungen zu koordinieren und Aufmerksamkeit unter den Spielern zu verteilen.

Dresdner Rollenspielbrunch

das nächste Mal am Sonntag den 29. Juli

von 11-18 Uhr Rollenspiel pur im Club Traumtänzer

<http://club-traumtaenzer.de>

Sponsoren und Unterstützer

Auch in diesem Jahr wäre die DreRoCo Primavera nicht möglich ohne die Unterstützung unserer Zahlreichen Sponsoren und Unterstützer. Ohne DeDeCo, Gugelgilde, ReckenEcke oder Traumtänzer wären viele Organisatorische Dinge einfach liegen geblieben.

Für unglaubliche Mengen hochwertiger Tombolapreise sorgten ReckenEcke, Maskworld, Ulisses Spiele, Fantasy Collect, Mantikore Verlag, Pegasus Spiele, Prometheus Games, Spieldoch und 711 Games.

Nicht zu vergessen natürlich unsere Spielleiter und all die kleinen unscheinbaren Helfer die diese Con ermöglicht haben!

club Traumtänzer DEDECO

