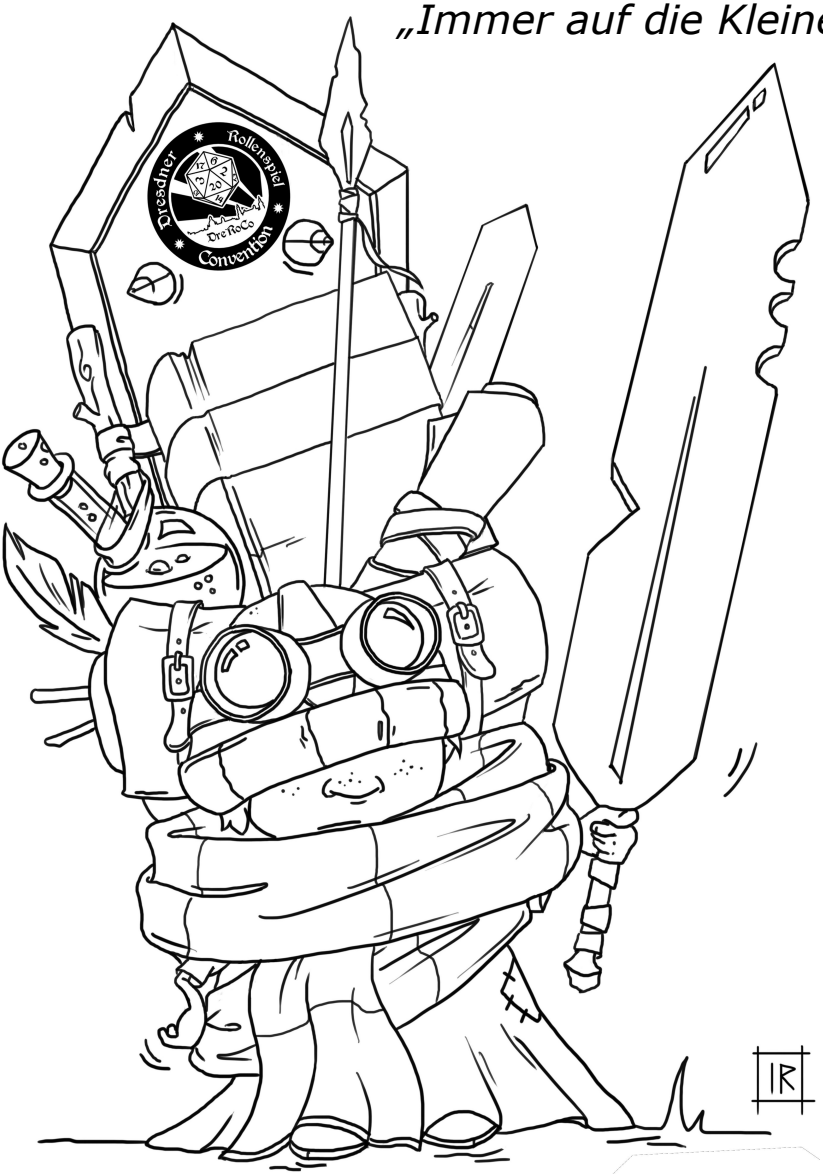
DreRoCo Herbstgold VI

„Immer auf die Kleinen!“



Dresdner Rollenspiel Convention
13. - 15. November 2015

Programmübersicht

Herzlich Willkommen!

Zum **8. Mal** überlässt uns der Jugendtreff checkout seine Räume im alten **Bahnhof von Niedersedlitz**, um daraus für ein Wochenende das Mekka aller **Rollenspielverrückten** aus Dresden und der weiteren Umgebung zu machen.

Und wenn Ihr nicht zum ersten Mal da seid, dann sei die Frage gestattet: Geht es Euch auch so, dass Ihr die große Halle betretet und das Gefühl habt, zu Hause zu sein?

Wir von der Orga fühlen uns jedenfalls so. Die Räume sind angefüllt mit Erinnerungen an grandiose Spielrunden, begeisternde Welten, neue Entdeckungen und faszinierende Charaktere. Und seit Wochen sind wir am Planen und Organisieren, damit zu all den schönen Erinnerungen neue hinzu kommen.

Unser diesjähriges Motto: **"Immer auf die Kleinen!"** sollte die Spielleiter dazu ermuntern, unbekannte, kleine Systeme vor zu stellen. Und so findet Ihr im diesjährigen Programm neben altbekannten Klassikern auch viele Liebhaber- und Autorensysteme, die eine Entdeckung wert sind.

Und wenn Ihr neu seid, dann lasst Euch begeistern von **48h nonstop Rollenspiel** an diesem magischen Ort. Für Fragen, Wünsche und Auskünfte aller Art wendet Euch einfach an die Leute in den gelben T-Shirts mit dem DreRoCo-Logo. **Viel Spaß!**

Die DreRoCo-Herbstgold ist eine Veranstaltung des

Gugelgilde e.V.

Programm und Infos

Fr	**17:00**	offizieller Beginn
Fr	**18:00 - Fr 23:00**	Freitag Abend
Sa	**00:00 - Sa 10:00**	Freitag Nacht
Sa	**11:00 - Sa 16:00**	Samstag Mittag
Sa	**17:00**	**Tombola**
Sa	**18:00 - Sa 23:00**	Samstag Abend
So	**00:00 - So 10:00**	Samstag Nacht
So	**11:00 - So 16:00**	Sonntag Mittag
So	**16:00**	offizielles Ende

Die Einschreibelisten für die Runden liegen mit Beginn des Blocks am Spieltisch aus. Welcher das ist, wird kurz vor Beginn der Runden in der Großen Halle bekanntgegeben.

Zwischen den Blöcken könnt ihr in unserer "Lounge" schwatzen, etwas Essen und/oder Trinken oder am Samstag auch im Angebot der ReckenEcke stöbern.

Am Samstag Vormittag wird es einen Workshop-Block und die Möglichkeit zum Spielen kürzerer Spiele geben.

Vor der Tombola am Samstag Abend wollen wir – exemplarisch für alle, die sich die Mühe gemacht haben Runden vorzubereiten – wieder eine Verlosung von Preisen speziell für die Spielleiter durchführen, die in besonderem Maße dazu beigetragen haben, diese Con zu gestalten.

Als Besonderheit bieten wir im Sonntag Mittag Block auch noch eine Mini-LARP (=Live-Rollenspiel) Veranstaltung an. Diese wird nicht im Jugendclub checkout, sondern in der Schieferburg stattfinden. Nähere Infos könnt Ihr Euch ab Freitag auf der DreRoCo einholen. Dann legen wir auch eine gesonderte Anmeldeliste aus.

Freitag Abend (18-23 Uhr)

Fate (Deponia)	Ein Leben im Schrott…
DSA 5	Hexenreigen
Call of Cthulhu	Vergessen im Schnee
Legends of Arishija	Der Ruf des Südens
Free	Ein Verbrechen im Herbst
Randpatroullie	Das Casino im All

DSA4.1	Das Wasser der Heilung
Ruh dich nicht aus!	Jetzt schlägt's Dreizehn!
Shadowrun 5	Freier Markt
Traveller	Vielen Dank für die Blumen
Nauvoo	Der Stern von Betlehem

Freitag Nacht (00-10 Uhr)

DSA 4.1	Die Versunkenen
Shadowrun 5	Let's Play

STURM	Verlass ist immer auf die Kleinen

Samstag Mittag (11-16 Uhr)

Space Gothic	Space Gothic
DSA 5	Hexenreigen
DSA 4.1	Der Herr der Tiere
Great Hollow	Ein Schiff, das sich Gemeinde nennt
Empire of Dust	Twinkle, twinkle, little star…
Sea Dracula	Immer auf die Kleinen

Fiasco	Was kann da schon schiefgehen?
D&D 3.5E	Gory Grabby Goblins
Nauvoo	Der Sonnenzug
Workshop ab 11:00	Es kommt immer auf die kleinen Details an
Workshop ab 12:30	Larp-Organisation

Samstag Abend (18-23 Uhr)

Free	Ein weiteres Verbrechen im Herbst
Nauvoo	Die Schiffe kommen
D&D	I dare you call me little one more time
Freebooter's Fate Fate	La Noche de Brujas
Shadowrun 5	Let's Play
DSA 4.1	Ein Hauch von Schicksal
WMH Tabletop	Immer auf die Kleinen!

F^4X	In die Weiße Hölle
DSA 4.1	Paarthigors Vermächtnis
Hillfolk	Der Irai-Zwischenfall
Brett- und Kartenspiele	Winter der Toten
Los Muertos	Willkommen ihr Toten
Die Fünfte Welt	Lutetia
Tenja	Awfully Big Adventure

Samstag Nacht (00-10 Uhr)

NIP'AJIN	Robert Red Shirt
DSA 4.1	Wohin der Schatten fällt

Cthulhu now	Durch die Augen eines Kindes

Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

LARP	DreRoCo-Mini-LARP (in der Schieferburg!)
DSA 5	Hexenreigen
Endland 1.9	Ein Geschenk für den Gildenritter
Savage Worlds Achtung! Cthulhu	Der Große Alte will doch nur spielen…
Hillfolk	Piraten!

STURM	Todts kleines Räumkommando
Shadowrun 5	Die Grenzen des Ichs
Ratten	Die Zeit flieht!
Legends of Arishija	Der Ruf des Südens
3:16 – Carnage among the stars	Interstellar Laundry Services – Sauber, Sauberer, Xenofrei

Freitag Abend (18:00 – 23:00)

Fate (Deponia)

Ein Leben im Schrott....

Spielleiter: Till

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Pulp

Stil: erzähl., lustig, charakterz., atmos.

Schaltet Eure Gehirnimplantate ein, wechselt eure Datasette und lasst Euch entführen in die Welt von Deponia …

DSA (DSA 5)

Hexenreigen

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, atmosphärisch

Mysteriöse Dinge geschehen in einem kleinen Dorf, durch das Ihr gerade hindurch reist. Immer mehr merkwürdige Ereignisse häufen sich, doch IHR als wahre Helden, könnt so etwas nicht ungeklärt lassen.

Also auf zu den Wurzeln des Übels, es gibt Maiden zu retten und Unholde zu erschlagen, so dass der Zwerg wohl oder übel sein Bier stehen lassen muss und der Magier sich durch das Gestrüpp des dunklen Waldes wagen muss.

Doch niemand sagte, dass es leicht werden würde, ein Held zu sein.

Wirklich nicht? Findet es heraus mit den Archetypen aus dem DSA 5 Basisregelwerk. Lernt die Welt von DSA und/oder das neue Regelsystem der 5. Edition kennen.

Nur Archetypen zugelassen.

Call of Cthulhu

Vergessen im Schnee

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: erzähl., charakterz., rätselhaft, atmos.

Vor etwa einem Jahr meisterte ich dieses Szenario als Einstieg. Nun ist es fast schon zur Tradition geworden dass diese Geschichte zur DreRoCo erzählt wird.

Zum Inhalt: Ihr erwacht an einem fremden Ort. Als ihr durch das Fenster schaut seht ihr nichts außer rasendem Weiß. Es tobt ein Schneesturm und das seltsamste ist, es ist Hochsommer. Wie kamt ihr hier her? Warum tragt ihr Kleidung die für eure Zeit

Impressum

Con-Orga:	Lars Hitzing, Steffen Koball, Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach, Thomas Schubert, Anne Weging
Illustration:	Isabel Riedel
Support:	AWO Jugendtreff Check Out, Club Traumtänzer

so untypisch ist und warum zur Hölle könnt ihr euch nicht mehr an die vergangenen Tage erinnern?

Die Runde ist mehr rätselhaft und atmosphärisch als actionreich ausgelegt.

Legends of Arishija

Der Ruf des Südens

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Gemeinsam mit einigen anderen Wagemutigen bereist du die südlichen Inseln der Republik Taresh - denn dorthin führt die Spur eines Adeligen aus dem Norden, der vor kurzem unter mysteriösen Umständen verschwand. Ebenso häufen sich Gerüchte über sagenhafte Schätze, wilde Ureinwohner, magische Anomalien und das Auftauchen von Geistern … Doch was verbirgt sich wirklich in den unerforschten Dschungeln des Südens? Findet es heraus!

Free

Ein Verbrechen im Herbst

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Pulp

Stil: erzähl., charakterz., konstrukt., rätsel

London, wir schreiben das Jahr 1928. Wir kommen nun bald in die Jahreszeit, in der es nur noch zwei Arten von Wetter gibt. Regen oder Nebel. An manchen Tagen peitscht schon ein eisig kalter Wind durch die Gassen, doch euch darf das nicht stören, denn ihr seid eine Ermittlungseinheit des Scotland Yard und es gibt Arbeit. Ein Verbrechen ist geschehen und es sind noch einige Fragen offen:

Wo war der Tatort?

Wer war das Opfer?

Welches Verbrechen ist geschehen?

Wer oder was spielt eine wichtige Rolle in dem Fall?

Diese Fragen werdet ihr mir am Anfang dieser Runde verdeckt beantworten und mithilfe der Antworten erstelle ich die Grundlage der Handlung, während ihr eure Charaktere erstellt. Dazu schreibt ihr 3 bis 5 Merkmale und Besonderheiten auf, die eure Figur definieren.

Ihr habt als Spieler die Freiheit die Spielwelt mitzugestalten und mitzubestimmen und es gibt keine Regeln, die euch irgendwelche Proben werfen lassen. Ihr braucht nur ein wenig Fantasie und eine gewisse Neigung zur Improvisation.

Randpatroullie

Das Casino im All

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Science-Fiction, Western, Historisch, Jetztzeit/Modern, Militärisch, Pulp

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig, cinematisch, charakterz., konstrukt., rätselhaft

„Das Universum ist annähernd kugelförmig und weist im Mittel einen Radius von 272 Lichtjahren auf. Es wird begrenzt durch eine Hülle aus verschiedenen Silikaten

(Gestein). Im Inneren dieser Hülle befinden sich 428000 Sonnensysteme mit 678000 Sonnen, ca. 5 Millionen Planeten und mehreren Trilliarden Monden und Kleinplanetoiden."

--- „Unser Universum", Textbuch für die Sekundarstufe I

In der tiefen Schwärze des Weltalls gibt es nur Krieg... naja, eigentlich Kalten Krieg. Und damit die Situation nicht eskaliert, haben die Heilige Allianz und der Rat der Räte eine gemeinsame Eingreiftruppe gegründet, um mit den Despoten, Piraten und Freiheitskämpfern auf dem Rand des Universums fertig zu werden - die Randpatroullie!

In diesem Rollenspiel übernimmt jeder Spieler zwei Charaktere: einer vom Außenteam, einer von der Brückencrew. Einer ist Mitglied der Allianz, der andere ist Mitglied des Rates. Während das Außenteam den fremden Planeten erforscht und Informationen sammelt, beratschlagt die Brückencrew über das weitere Vorgehen. Doch können die Charaktere einander auch vertrauen?

DSA 4.1

Das Wasser der Heilung

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzähl., action, charakterz., atmos.

In dem kriegsgebeutelten Nostria an der Westküste Aventuriens werden die Helden von dem inzwischen alten Magier Recona angeheuert, um in seinem Auftrag eine sagenumwobene Quelle der Heilung in den Wäldern zwischen Nostria und Andergast zu finden. Diese Quelle könnte möglicherweise der Schlüssel für die Leiden des alten Mannes sein. Wird es den Helden gelingen diese Quelle zu finden? Und wenn sie sie finden, was erwartet sie dann vor Ort?

Dieses Abenteuer eignet sich hervorragend für Unerfahrene und Einsteiger des Rollenspiel Systems „Das Schwarze Auge". Es handelt sich hierbei um den 2. Teil des Abenteuerbandes: „Die Quelle der Geister".

Es wird eine Auswahl an Charakteren geben, die für das Spiel bereit gestellt wird. Es ist jedoch auch möglich seinen eigenen Charakter mitzubringen.

Dieses Abenteuer ist explizit für noch recht unerfahrene Charaktere ausgelegt. Vor allem Spielanfänger sind herzlich dazu eingeladen hier vorbei zu schauen!

Ruh dich nicht aus!

Jetzt schlägt´s Dreizehn!

Spielleiter: DonBob

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Horror, Modern, Mystery, Pulp

Stil: actionreich, konstrukt., atmosphärisch

Toll! Erst zwingen euch diese Ärzte ihre Hilfe auf, dann landet ihr in dieser freakigen Stadt voller Spinner, und jetzt sollt ihr auch noch einem etwas für einen König in der Kanalisation reparieren. Dabei wollt ihr doch einfach nur mal wieder richtig Schlafen ...

Habt ihr es gern Düster? Abgedreht? Zweifelt ihr an eurem Verstand? Nehmt ihr das in Kauf, weil ihr euch ohne euren Regenbogentodeslaser einfach nicht mehr vollständig fühlt? Denkt ihr auch, dass ihr noch

schlafen könnt, wenn ihr tot seid? Dann könnte Ruh Dich Nicht Aus! etwas für euch sein.

Steigt in die Rolle von normalen Menschen, die sich nicht nur wahnwitzigen Kreaturen, sonder auch noch ihren eigenen wahnwitzigen Fähigkeiten stellen müssen.

Shadowrun 5

Freier Markt

Spielleiter: Flips

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Science-Fiction, Cyberpunk, Mystery

Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Es ist ein ganz normaler Tag im Plex. Die Terrorwarnstufe steht auf Orange, der Smoglevel ist 2. Irgendwo in der City demonstrieren irgendwelche Massen gegen irgendwas, aber hier ist davon nichts zu spüren außer fernem Sirenengeheul, das in der Luft liegt. Es ist wenig los auf der Straße, nur ein Stockwerk höher, zwischen den Häusern, tummeln sich einige Drohnen.

Euer Schieber Matti meldet sich mit einem neuen Auftrag: trefft euch mit dem Schmidt, besorgt ihm eine Datei, und kassiert dicke Kohle dafür. Einfacher gesagt als getan, aber deswegen seid ihr hier schließlich die Shadowrunner!

Einsteigerabenteuer!

Traveller

Der Stern von Betlehem

Spielleiter: Pappa Bear

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction

Stil: cinematisch, actionreich, charakterzentriert, episch, atmosphärisch

Vor kurzem ist wurde eine Quarantäne über den Planeten Betlehem gelegt, doch über den Grund schweigen sich die Behörden aus. Für die Bewohner der Welt eine Katastrophe, aus der sie nicht entkommen können, doch für mutige Raumfahrer ein Abenteuer.

Nauvoo

Vielen Dank für die Blumen

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit, Jetztzeit/Modern

Stil: lustig, action, atmosphärisch

Ihr spielt Rollenspiel? LARP? Dann seid ihr bei mir richtig! Einsteigerrunde Nauvoo

AWO Jugendtreff checkout
Montag - Freitag: 15-20 Uhr
Bahnhofstraße 21
01259 Dresden Niedersedlitz
Telefon: +49 351 - 200 14 76
Internet: jugendtreff-checkout.de

Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

DSA 4.1

Die Versunkenen

Spielleiter: Gunthgard

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Horror

Stil: taktisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Die Hetfrau von Waskir benötigt Eure Hilfe. Werdet Ihr Helden genug sein um Euch der Aufgabe zu stellen, oder ist es unter Eurer Würde? Ist alles so wie es scheint, oder ist doch alles anders? Thorwaler Helden wären schön :) sind aber nicht zwingend notwendig. - Achaz, Orks, Praiosgeweihte oder anderes Gezücht sind nicht erwünscht.

Shadowrun 5

Let's Play

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk

Stil: taktisch, actionreich, Hack & Slash, atmosphärisch

Herzlich willkommen zu unserer ersten Runde von Let's Play. Einem ganz neuen und innovativen Arena Battle wo Sie, verehrtes Publikum, die Möglichkeit haben direkten Einfluss auf das Geschehen zu nehmen. Wer wird leben, wer wird sterben, es liegt in Ihrer Hand. Wetten Sie nicht nur auf den Sieger sondern auch auf Todeszeitpunkte und Arten. Mehr Interaktion, mehr Möglichkeiten und natürlich ... mehr Tote. Also viel Spaß bei Leeeet's Plaay.

Die Gruppe wird geteilt in Runner in der Arena (bis 6) und (geeignet für völlig Ahnungslose) Reiche Leute aus dem Publikum die Wetten abschließen und Fallen aktivieren (bis 2). Wenn eigener Charakter, dann einer, den ihr auch sterben lassen würdet, denn es ist ein Spiel bis zum Tod. 5 Stages warten auf euch und nur einer wird raus kommen.

STURM

Verlass ist Immer auf die Kleinen!

Spielleiter: Lars

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft

Bett oder Battle ist die Frage vor jedem Nachtblock. Und dieses Abenteuer ist die Antwort darauf. Erlebt die magisch-chaotische und archaische Welt des kleinen Autorensystems STURM. Dieses Einführungsabenteuer bringt Euch das Land, seine Geschichte, seine Bewohner und ihr Können näher. Nach dieser Runde solltet Ihr wissen, warum Sphärenwesen manchmal mit Kiemen durch den Wald rennen, Gamschen latent suizidgefährdet sind, wie man einen dreiarmigen Kampfstab benutzt und wieso der grinsende Katzenmensch auf einmal Eure Sachen an hat.

Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

Space Gothic

Space Gothic

Spielleiter: Erik

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: SciFi, Horror, Modern, Militärisch

Stil: erzählerisch, taktisch, cinematisch, actionreich, atmosphärisch

Wir schreiben die 70er Jahre des 23. Jahrhunderts. Die Menschheit hat den Sprung zu den Sternen gewagt und überlebt. Neue Spieler sind im großen Spiel dazu gekommen, andere verschwunden und ein paar sind ganz die Alten. Abgesehen davon ist alles beim Alten.

DSA 5

Hexenreigen

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, cinematisch, rätselhaft, atmosphärisch

Mysteriöse Dinge geschehen in einem kleinen Dorf, durch das ihr gerade hindurch reist, immer mehr merkwürdige Ereignisse häufen sich doch IHR, als wahre Helden, könnt so etwas nicht ungeklärt lassen.

Also auf zu den Wurzeln des Übels, es gibt Maiden zu retten und Unholde zu erschlagen, so dass der Zwerg wohl oder übel sein Bier stehen lassen muss und der Magier sich durch das Gestrüpp des dunklen Waldes wagen muss.

Doch niemand sagte das es leicht werden würde, ein Held zu sein.

Wirklich nicht? Findet es heraus mit den Archetypen aus dem DSA 5 Basisregelwerk. Lernt die Welt von DSA und/oder das neue Regelsystem der 5. Edition kennen.

Nur Archetypen zugelassen.

DSA 4.1

Der Herr der Tiere

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Die Goblins sind die wahren Herren der Roten Sichel - das weiß jedes Kind. Zumindest jedes Kind, dass in Uhdenberg groß geworden ist. Doch nicht jeder Goblin ist auf Ärger mit den Menschen aus und der tüchtige Geschäftsmann Ernbrecht Fegenkehrt handelt inzwischen regelmäßig mit den Mitgliedern des Blauschimmel Stamms zwei Tagesreisen nördlich von Uhdenberg.

Doch es ist Gefahr im Verzug für den Blauschimmel Stamm und Ernbrecht sieht sich gezwungen seine Interessen zu verteidigen.

„Der Herr der Tiere" ist ein selbst erdachtes Abenteuer für Einsteiger und Anfänger des Rollenspielsystems „Das Schwarze Auge". Jeder, der sich gerne einmal mit diesem Rollenspielsystem oder generell mit Rollenspiel auseinander setzen wollte, ist herzlich dazu eingeladen. Charaktere werden am Spieltisch gestellt.

Great Hollow

Ein Schiff, das sich Gemeinde nennt

Spielleiter: Paul

Spielerzahl: 7

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Steampunk

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, konstruktivistisch, atmosphärisch

Einer eurer Bekannten ist endlich zu seinem eigenen Schiff gekommen, ein Besitztum, welches in dem riesigen Kavernensystem der Großen Leere unfassbar wertvoll ist. Ihr alle habt euer bisheriges Leben in den düsteren unterirdischen Städten aufgegeben und lebt nun auf diesem Schiff - doch kommt nicht jeder mit jedem aus und so sind Konflikte schon vorprogrammiert …

Im Prinzip kann man sich diese Runde wie die erste Episode einer TV-Serie vorstellen. Das System ist von mir entwickelt und baut auf dem System Apocalypse World auf, welches extrem charakterzentriert ist. So besitzt ihr nur relativ wenige Charakterwerte, deutlich wichtiger sind dagegen die Beziehungen eurer Charaktere untereinander und die Möglichkeiten, wie ihr einander beeinflussen könnt. Anstatt eines festen Storyablaufs mit abschließendem Bosskampf spielen wir hier nach dem Motto „play to find out what happens": Wir schreiben die Geschichte beim Spielen. Wer also eine Abwechslung vom Monsterschlachten braucht, ist hier genau richtig.

Empire of Dust

Twinkle, Twinkle, little star …

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Science-Fiction, Western, Pulp

Stil: taktisch, actionreich, charakterzentriert, episch

Der Planet Osaris … aufgegebene Kolonie eines einst mächtigen Imperiums. Seine Bewohner führten ein einfaches Leben, abseits von den Sorgen des galaktischen Raumes …

… bis zu dem Tag, an dem die Bestie landete. Jetzt herrscht Krieg auf Osaris, Krieg zwischen der Allianz, den letzten Vertretern der alten Ordnung; der finsteren Legion, welche die Bestie für das Versprechen von Macht anbeten; und den einheimischen Bewohnern von Osaris, welche im Krieg zwischen Allianz und Legion die Gelegenheit sehen, vergangenes Unrecht zu sühnen.

Jetzt regt sich eine alte Macht auf Osaris. Eine Macht, welche den Krieg ein für alle mal beenden … oder den ganzen Planeten zerstören … könnte. Diese Macht nennt man den Herbststern. Und einer von euch trägt ihn in sich.

Hinweis: Spielmaterial teilweise auf Englisch.

Sea Dracula

Immer auf die Kleinen

Spielleiter: Astartus

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Modern, Mystery

Stil: erzähl., lustig, action, charakterz.

Ein scheinbar tragischer Unfall: Der Mäuse-Performance-Künstler Siegfried Hasselhoff kam bei einer Massenpanik der PEGIDA-Bewegung (Possierliche Elefanten-Grüppchen In Damen-Accessoires) unter die Räder - pardon: Füße. Doch nun sind neue Hinweise aufgetaucht, die den Fall in einem neuen Licht erscheinen lassen. Können die Tieranwälte von Animal City die Wahrheit ans Licht bringen?

Vermutlich nicht, denn die einzelnen Anwälte versuchen mit diesem Fall sowieso nur ihre eigenen Interessen zu verfolgen. Nichtsdestotrotz tanzen sie wieder den Tanz der Tieranwälte, und uns Sterblichen bleibt nur, ehrfurchtsvoll das Schauspiel zu beobachten.

Fiasco

Was kann da schon schiefgehen?

Spielleiter: Gerd Israel

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch, Jetztzeit/Modern

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, konstruktivistisch

Dir ist es immer zu langweilig, wenn alle Helden überleben und bis zum Ende aller Tage glücklich sind? Dann bist du hier genau richtig!

Bei Fiasco geht es darum den eigenen Charakter durch die Hölle und wieder zurück zu bringen. Nach und nach baut man die Katastrophe auf und bringt dabei die dunkelsten Kapitel der jeweiligen Charaktere hervor. Ihr wollt den korrupten Kapitän der USS Britanic auf der Jungfernfahrt nach New York? Den diebischen Feuerwehrmann beim Einsatz im World Trade Center? Oder vielleicht doch den verzweifelten Kameramann beim fast bankrotten Fernsehsender News Channel 6?

Sucht es euch aus, denn was kann da schon schief gehen? (Es kann aus mehreren Szenarien gewählt werden.)

D&D 3.5€

Gory Grabby Goblins

Spielleiter: Schaal

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Pulp

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich

Wolltet ihr auch schon mal so richtig schön böse und gemein sein, eure dunkle Seite mal rauslassen? Na dann sind doch Goblinoide genau das richtige …

Seid ausnahmsweise mal die, die an dem Abenteurer-„Group wipe" Schuld sind und genießt im allgemeinen mal die dunkle Seite der Macht.

Natürlich hat auch Goblinsein seinen Nachteil; lästige Rivalen, nervige Paladinbeschwörungen und tyrannische Bosse, aber hey, wofür ist man denn evil-chaotisch? Dann schaut mal, wie ihr euch da wieder rausholt und ob ihr die anderen heroisch rettet oder geschickt gefährdet.

Viel Spaß und denkt dran : It´s good to be bad.

Nauvoo

Der Sonnenzug

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig/scherzhaft, atmosphärisch

Allgemeine Heerschau! Aufgerufen sind Rechtgläubige und tapfere Streiter, die den Ketzern auf den Basaltinseln endlich ihre Blasphemien austreiben.

Workshop 11:00

Es kommt immer auf die kleinen Details an

Workshopleiter: Lexx

Teilnehmeranzahl: 10

Dauer ca.: 90 min

Welchen Effekt kann ich aus den technischen Gegebenheiten während einer Runde herausholen? Müssen Handouts immer essentielle Informationen enthalten? Was bringen vorgefertigte Charaktere?

Es sind oft diese kleinen Versatzstücke und ein wenig Mehraufwand, die eine Runde in etwas Einzigartiges verwandeln.

Ein medienerfahrener Spielleiter teilt mit euch seine Erfahrungen und Tricks. Aber auch die Teilnehmer sind dazu aufgerufen, ihre Ideen mit einzubringen. Dazu stehen ein Flachbildschirm und ein Laptop nebst Soundanlage zur Verfügung.

Workshop 12:30

LARP-Organisation

Workshopleiter: Cynric

Teilnehmeranzahl: 10

Dauer ca.: 210 min

Wer sich schon immer mal gefragt hat, wie man ein LARP organisiert, worauf man achten muss und wie die Planungen laufen, dem würde ich gerne ein wenig unter die Arme greifen.

Von Finanz- zu Plotplanung, von der Erstellung von G- bzw. NSC bis hin zur Einbindung von persönlichen Spielerhintergründen werde ich vieles kurz oder teilweise auch ausführlicher anschneiden, um die Teilnehmer in die Lage zu versetzen, selbst eine Larp-Veranstaltung auf die Beine zu stellen - oder zu bemerken, dass das Ganze doch eher was für andere ist.

Grundsätzlich werde ich mich auf den mir besser bekannten Bereich von Fantasy-Larps beschränken, aber ich kann gerne auch Querverweise zu anderen Genres bieten.

ULISSES SPIELE

Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH

Industriestr. 11

65529 Waldems / Steinfischbach

Tombola und Dank (Samstag 17:00)

SL-Dank

Was wäre diese Con ohne die Spielleiter, die sich im Vorfeld in mühevoller Kleinarbeit oder erst am Tisch mit scheinbar nicht enden wollender Phantasie auf ihre Aufgabe vorbereitet haben und die den Spielern so viel Spaß bereiten, geduldig die Regeln erklären oder auch am längsten durchhalten müssen, im einen oder anderen nächtlichen Marathon. So soll es auch dieses Jahr wieder eine Verlosung von Recken-Ecke-Gutscheinen geben. Es nehmen alle vorangemeldeten Spielleiter teil. Die Anzahl der Lose jedes SL richtet sich wieder nach der Anzahl der angebotenen Runden, dem Zeitpunkt der Anmeldung; und danach, ob das Motto „Immer auf die Kleinen" eingebaut wurde. Jeder SL kann natürlich nur einen Preis gewinnen.

Tombola

Auch dieses Jahr konnten wir wieder einige nette Preise für die Tombola sammeln. Die DreRoCo scheint inzwischen eine gewisse Bekanntheit erlangt zu haben. Vielen Dank an Jani, dass sie sich wieder die Mühe gemacht hat, die Verlage anzuschreiben. Wir bedanken uns bei Ulisses Spiele, dem Uhrwerk-Verlag, dem Verlag für Fantasy und Science Fiction Spiele (VFSF) und dem Zauberfeder-Verlag.

Für jede Eintrittskarte wird beim Einlass ein Los in die Lostrommel geworfen. Bei der Tombola werden die Preise angefangen vom kleinsten bis hin zum Hauptpreis ausgelost. Findet sich für eines der gezogenen Lose kein Anwesender, der die entsprechende Eintrittskarte vorweisen kann, so scheidet das Los aus und es wird sofort ein weiteres für diesen Preis gezogen.

Die Orga der DreRoCo Herbsgold VI dankt:

- allen Spiel- und Workshopleitern, denn ohne ihr Engagement gäbe es diese Con nicht! **Danke Leute!**
- Isi für die Grafiken in diesem Programmheft und auf dem Flyer
- dem Club Traumtänzer für die Unterstützung mit Veranstaltungsmaterial
- dem Team vom checkout, die uns ihren Club immer komplett umräumen lassen.
- allen treuen und neuen Besuchern!

Wir sehen uns wieder auf der ...

DreRoCo - Primavera VII
"Rollenspiel in allen Formen und Farben"
P&P Rollenspiel, Liverollenspiel, Cosplay, uvm.
Termin: 20.-22. Mai 2016

Samstag Abend (18:00 - 23:00)

Free

Ein weiteres Verbrechen im Herbst

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Pulp

Stil: erzähl., charz., konstruktiv., rätselhaft

London, wir schreiben das Jahr 1928. Wir kommen nun bald in die Jahreszeit, in der es nur noch zwei Arten von Wetter gibt. Regen oder Nebel. An manchen Tagen peitscht schon ein eisig kalter Wind durch die Gassen, doch euch darf das nicht stören, denn ihr seid eine Ermittlungseinheit des Scotland Yard und es gibt Arbeit. Ein weiteres Verbrechen ist geschehen und es sind wieder einige Fragen offen:

Wo war der Tatort?

Wer war das Opfer?

Welches Verbrechen ist geschehen?

Wer oder was spielt eine wichtige Rolle in dem Fall?

Diese Fragen werdet ihr mir am Anfang dieser Runde verdeckt beantworten und mithilfe der Antworten erstelle ich die Grundlage der Handlung, während ihr eure Charaktere erstellt. Dazu schreibt ihr 3 bis 5 Merkmale und Besonderheiten auf, die eure Figur definieren.

Ihr habt als Spieler die Freiheit die Spielwelt mitzugestalten und mitzubestimmen und es gibt keine Regeln, die euch irgendwelche Proben werfen lassen. Ihr braucht nur ein wenig Fantasie und eine gewisse Neigung zur Improvisation.

Nauvoo

Die Schiffe kommen

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig/scherzhaft, atmosphärisch

„Schau, dort sind Segel", meine kleine Schwester rannte zur Mutter und ließ mich am Strand zurück. es war das letzte Mal, dass ich sie sah. Die weißen Segel mit der Sonne darauf werde ich nie wieder vergessen …

Dungeons and Dragons

I dare you call me little one more time

Spielleiter: Till

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash, atmosphärisch

Erst kürzlich ergab eine Umfrage von Wizards of the Coast, dass in der neuen Edition von Dungeons and Dragons, der Mutter aller Rollenspiele, die „kleinen" Rassen wie Gnome und Halblinge bei den Spielern unterrepräsentiert sind. Im Sinne des Mottos der diesjährigen Herbstgold biete ich ein DnD 5 Abenteuer an, in der ihr genau diese „kleinen" Helden seid. Mit einer Gruppe bestehend aus einem Zwerg (tech-

nisch gesehen normal groß), einem Halbling, einem Gnom, einem Svirfneblin (Dunkelgnom) und einem Kobold macht ihr euch auf, Dungeons zu durchsuchen und Monster zu metzeln....

Freebooter's Fate Fate

La Noche De Brujas

Spielleiter: rettel

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch

„ ... Schaudert, wenn Käferlarven auf Oktopusse treffen. Zittert, wenn geöffnete Särge ein mächtiges Wesen aus dem Schlaf erwecken. Erstarret, wenn Schaufeln auf Schädel sausen. Frohlocket, wenn ein kluger Kopf die Hoffnung auf Rettung birgt. Kürbisse, Schlapphüte, schlammige Sümpfe, Herz, Wagemut und knusprige Zwischenimbisse. …"

Wir spielen die Geschichte aus dem Kampagnenband „Tales of Longfall", des Tabletop-Systems Freebooters Fate. Als Regelwerk-Basis kommt natürlich nur „Fate" in Frage.

Shadowrun 5

Let's Play

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk

Stil: cinematisch, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash, atmosphärisch

Herzlich willkommen zu unserer ersten Runde von Let's Play. Einem ganz neuen und inovativem Arena Battle wo Sie, verehrtes Publikum, die Möglichkeit haben direkten Einfluss auf das Geschehen zu nehmen. Wer wird leben, wer wird sterben, es liegt in Ihrer Hand. Wetten sie nicht nur auf den Sieger sondern auch auf Todeszeitpunkte und Arten. Mehr Interaktion, mehr Möglichkeiten und natürlich … mehr Tote. Also viel Spaß bei Leeeet's Plaay.

Die Gruppe wird geteilt in Runner in der Arena (bis 6) und (geeignet für völlig Ahnungslose) Reiche Leute aus dem Publikum die Wetten abschließen und Fallen aktivieren (bis 2). Wenn eigener Charakter, dann einer den ihr auch sterben lassen würdet, denn, es ist ein Spiel bis zum Tod. 5 Stages warten auf euch und nur einer wird raus kommen.

Recken Ecke

Martin-Luther-Str. 24 - 01099 Dresden - www.ReckenEcke.de

DSA 4.1

Ein Hauch von Schicksal

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: erzähl., charakterz., rätsel, atmos.

Du erwachst und fühlst dich so ausgeruht wie lange nicht mehr … vielleicht liegt es an dem gut gepolsterten Bett, in dem du liegst? Doch der Raum, in dem du dich befindest, ist dir gänzlich unbekannt … sehr karg eingerichtet, aber keine Kerkerzelle, wie es scheint. An der Wand gegenüber steht ein weiteres Bett, in dem einer deiner Gefährten liegt und ebenfalls gerade aufgewacht ist. Du erkennst das Gesicht, viel habt ihr schon miteinander erlebt … doch wo ihr nun seid und wie ihr hier hergekommen seid, ist dir ein absolutes Rätsel. Du scheinst dich nicht erinnern zu können … und der Blick deines Freundes vom Bett gegenüber deutet ganz klar darauf hin, dass du mit diesem Problem wohl nicht allein bist …

Charaktere bitte selbst mitbringen, Zusammenstellung der Gruppe erfolgt vor Beginn der Runde in Absprache mit dem Meister. Nur Zwölfgötter-gläubige Helden zugelassen.

Sag Deine Meinung!

Alle Spielleiter freuen sich über ein ehrliches und faires Feedback. Sag Deinem Spielleiter, was Dir gefallen hat und was er vielleicht noch besser machen könnte.

Am schnellsten geht das mit dem:

Spielleiter-Feedback-Bogen

Tabletop (Warmachine & Hordes)

WMH: Immer auf die Kleinen!

Spielleiter: Cynric

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Eigentlich wollten die Gobber nur ihre über lange Zeit zusammengetragene Beute in ihren geheimen Schlupfwinkel bringen - doch plötzlich tauchen in allen vier Himmelsrichtungen diebische Großlinge auf. Werden sie es dennoch schaffen, zumindest einen Teil zu retten?

Bei diesem Szenario treten bis zu 4 Spieler gegeneinander an. Die Spieler stellen ihre Truppen mit einem Kontingent von 15 Punkten und Highlanderregeln (1 Caster/Warlock, 1 Schwerer Jack/Beast, 1 leichter Jack/Beast, 1 Einheit (mit UA möglich), ein Solo) zusammen. Ziel ist es, der Gobberkarawane in der Mitte des Spielfelds ihre Kisten abzunehmen. Doch die Gobber verteidigen sich auch: jeder Spieler steuert nicht nur seine eigenen Miniaturen, sondern ebenso die Gobbertruppen.

Durch die geringe Punktzahl ist das Ganze sehr gut für Einsteiger geeignet. 4 Trupps (Zirkel, Skorne, Menoth und Söldner) können gestellt werden, doch könnt ihr auch gerne eure eigenen Modelle mitbringen.

Gespielt wird, bis einer der Spieler genügend Beute erobert hat oder sein Caster/Warlock als einziger noch steht. Sollte es die Zeit zulassen, werden zwei Durchgänge gespielt.

F^4X

In die Weiße Hölle

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: SciFic, Endzeit, Western, Militär

Stil: erzähl., taktisch, konstruk., rätselh.

>>>Warnung! Zusammenbruch des Warpfeldes

>>Warnung! Kollisionsalarm.

>Warnung! Reibungswärme im kritischen Bereich.

EJECT?

Abgestürzt auf einem lebensfeindlichen Planeten versucht die Crew eines kleinen Raumschiffes die Kälte zu überleben, sich in gemäßigtere Klimazonen durchzuschlagen und den Planeten zu erkunden.

Spieltest meines neu entwickelten Systems „Flotsam 4X" (F^4X). Das System ist hauptsächlich simulationistisch geprägt und setzt auf kluge Ressourcenverwaltung, anstelle von Würfelwahrscheinlichkeiten.

DSA 4.1

Paarthigors Vermächtnis

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich, charakterzentriert, episch, atmosphärisch

Abgelegen mitten in den Nordwalser Höhen liegt die Bergbausiedlung Fjorinswohld. Man munkelt, dass Freiherr Telmo von Fjorinswohld wie ein kleiner König lebt, denn das Nornja-Tannicht ist dicht und gefährlich und nicht in jedem Jahr gelingt es den Steuereintreibern von Geldana II. von Paavi sich durch den Nornja-Tannicht zu schlagen.

Der norbadische Steuereintreiber Pjatril Frantischeff will in diesem Jahr nichts dem Zufall überlassen und heuert eine Gruppe schlagkräftiger Recken an, die ihn von Paavi aus begleiten sollen. Ein beschwerlicher Weg liegt vor den Abenteurern. Werden sie es schaffen sich bis nach Fjorinswohld durchzuschlagen? Und was erwartet sie in der Bergbausiedlung?

Bei „Paarthigors Vermächtnis" handelt es sich um ein selbst erdachtes Abenteuer, um die Nördlichen Regionen einmal zu bespielen und etwas über Kultur und Eigenarten des Bornlandes zu erfahren. Das Abenteuer ist besonders für bereits erfahrenere Helden geeignet. Prinzipiell sind alle gruppentauglichen Helden- und Spielercharaktere zugelassen.

Hillfolk (DramaSystem)

Der Irai-Zwischenfall

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Militärisch

Stil: erzählerisch, charakterz., konstrukt.

„Achtung Kadetten, im letzten Teil eurer Ausbildung tut ihr Dienst auf der USS Clarke, einem Ausbildungskreuzer der Miranda-Klasse. Außer Captain Sophie Bennet gibt es nur Kadetten als Mannschaft. Hier könnt ihr zeigen, wie ihr unter echten Bedingungen handelt. Eure Leistungen werden beurteilt und haben signifikanten Ein-

fluss auf euren Abschluss. Es ist eure Chance euch zu profilieren.“ so hieß es, vor Antritt dieser Mission.

Doch nun werdet ihr von einem roten Alarm aus den Betten geholt. Schon wieder. Dennoch ist dieses Mal irgend etwas anders, denn es ist nicht die Stimme des Captains, sondern das MHN welches da spricht.

Dieses Spiel ist für Leute, die die Handlung einer Spielrunde und charakterzentriertes Spiel mögen. Keine Würfel, keine Werte, just Story. Hillfolk treibt zum dramatischen Spiel untereinander an und lässt dabei viele Möglichkeiten, die Handlung durch Spielerhand mitzugestalten. Anders als in klassischen Rollenspielrunden ist keine äußere Bedrohung der dramaturgische Antrieb, sondern die Beziehungen der Spielerfiguren untereinander.

Winter der Toten

Brett- und Kartenspiele

Spielleiter: Flips

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit, Horror, Brettspiel

Stil: taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, Hack & Slash, atmosphärisch

Winter der Toten ist ein Brettspiel um das Überleben in einer postapokalyptischen Winterwelt. Bedroht von Zombies und Eiseskälte, müssen die Überlebenden gemeinsam einen Weg finden, gegen äußere Bedrohungen, Krisen, Nahrungsknappheit und schwindende Moral vorzugehen. Doch außer dem reinen Drang zu Überleben, hat jeder noch andere Bedürfnisse und Wünsche, die ihn antreiben. Nicht für alle steht das Allgemeinwohl an erster Stelle, vielleicht verbirgt sich sogar ein Verräter unter den Überlebenden? Das Treffen von schicksalsschweren Entscheidungen ist ein zentraler Aspekt von Winter der Toten. Immer wieder müssen die Spieler entscheiden, was das Beste für die Kolonie – und für sie selbst – ist. Ein Spiel mit dem Schicksal beginnt …

Das Spiel ist für 3 bis 5 Spieler (inklusive mir als Host) ausgelegt. Klassische kooperative Spielerfahrung mit einem Verräterelement, leichten Rollenspielansätzen und einigen interessanten Mechaniken. Verschiedene Szenarien und Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, Spieldauer ca. 60 - 90 Minuten, mehrere Runden in einem Block möglich :)

Los Muertos

Willkommen ihr Toten...

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Horror, Mystery, Pulp

Stil: erzähl., lustig, action, charakterz.

Ja manchmal kann es schnell gehen. Etwas Falsches gegessen, beim Rasieren ausgerutscht oder die eigene Frau hat die Bremsleitung durch geschnitten. Ihr seid tot. Doof, oder?

Naja nun ist es halt passiert. Doch wo landet man eigentlich nach dem eigenen Ableben? In der aztekischen Unterwelt. Ihr könnt dort aber nicht eure Seele baumeln lassen. Noch nicht. Zuerst müsst ihr die neun Ebenen durchschreiten um letztendlich das Paradies zu betreten. Zumindest sagt man das euch. Dafür habt ihr nur vier Jahre Zeit. Klingt erst nach viel Zeit aber der Weg ist laaaaang.

Willkommen. Willkommen im Reich der Toten.

Die fünfte Welt

Lutetia

Spielleiter: Equos

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Cyberpunk, Endzeit, Horror, Jetztzeit/Modern

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Im Abenteuer werdet ihr wahrscheinlich nach einem Gegenstand suchen und dazu eine verlassene Stadt durchforsten, euch gegen Gefahren behaupten, sowie mit den dort lebenden Menschen interagieren.

Das Regelwerk ist ganz dem Motto entsprechend selbst entwickelt. Es handelt sich um eine postapokalyptische Welt, Fallout ähnlich, doch größtenteils mit unserer heutigen Technologie. Spielerisch wird man vor allem Gemeinsamkeiten mit DSA erkennen. Aber es wurde auch von anderen Regelwerken wie dem Fallout PnP inspiriert. Besonderheiten sind das ungewöhnliche Initiative- und umfangreiche Dropsystem.

Es werden Charaktere gestellt, aber wer gerne die ganze Regelwerkerfahrung möchte, kann auch gerne einen selber am Tisch erstellen.

Tenja

Awfully Big Adventure

Spielleiter: Nani

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionreich, charakterz., episch, konstruktivistisch

Was braucht man für ein gutes Abenteuer? Den Tod als Gewissheit, geringe Aussicht auf Erfolg, worauf wartet ihr noch?

Und was brauchen wir noch? Piraten, ein Schiff kapern und der Südwind der uns ruft.

Club Traumtänzer

Montag - Donnerstag: 20-24 Uhr
Freitag & Samstag: Vermietung

Gret-Palucca-Str. 5
01069 Dresden
http://club-traumtaenzer.de

Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

NJPAJJN (Robert Red Shirt)

Robert Red Shirt

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig, action

Ihr seid ein Fernseh-Team und macht eine Reallity Show, in der ihr den ahnungslosen Robert immer wieder in Gefahr bringt, um die Einschaltquote hoch zu treiben. Doch vergesst nicht, er muss trotzdem überleben, denn wenn er stirbt, dann ist die Show gelaufen und euer Sender pleite.

Ein schnelles Spiel mit hohem Unterhaltungswert.

Jede Runde geht 60-90 Minuten. Bei Interesse kann noch eine zweite Runde gespielt werden. Auf jeden Fall kommt ihr trotzdem noch halbwegs zeitig ins Bett ;-)

DSA 4.1

Wohin der Schatten fällt

Spielleiter: Gunthgard

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Gareth, Stadt in der Mitte des Reiches.

Schönheit oder Hässlichkeit liegen oft nah beieinander.

Wird Euch die Stadt wohlwollend aufnehmen, oder wird sie Euch zerschunden und ausgemergelt am Rande des Wahnsinns ausspeien?

Ein Abenteuer gemacht für Stadthelden und solche, die es werden wollen.

Keine Heldenbeschränkung :)

Chtulu now

Durch die Augen eines Kindes

Spielleiter: Terrorhörnchen

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: actionreich, rätselhaft

Man sagt, an den stillsten Orten lungern die dunkelsten Geheimnisse.

Die meisten verstecken sich direkt in der Öffentlichkeit, doch viele sehen sie nicht.

Unerklärtes, Unheimliches wird von vielen als Gewäsch abgetan, von anderen jedoch als Warnungen genommen, doch selten gelöst.

Einer dieser stillen Orte durchlebt jedoch grade einen Albtraum, bei dem die verschwundenen Kinder mehr als nur einen brauchen, der die Wahrheit auch im Alltag versteckt, sehen kann.

Fühlt ihr euch dem gewachsen?

Dresden Spielt!
Das offizielle Dresdner Forum für Mittelalter, LARP und P&P-Rollenspiel.
http://dresden-spielt.de

Sonntag Mittag (11:00 – 16:00)

DreRoCo-Mini-LARP

Spielleiter: Steffen Koball

Spielerzahl: 10

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Mystery

Achtung! Die Mini-LARP-Runde findet nicht im checkout, sondern in der Schieferburg statt. Wer teilnehmen möchte, kann sich ab Freitag Abend in die dafür ausgehängte Liste eintragen. Start für die gemeinsame Fahrt zur Schieferburg ist spätestens 10:30 am Sonntag im checkout.

Ihr seid erst seit kurzem dabei, aber ihr habt schon Gerüchte gehört, dass das Abteilungstreffen etwas besonderes sein soll. Überall Essen, sagen die einen. Kostenlose Getränke die anderen. Skurrile Gestalten, die dritten. Aber was kann man schon erwarten bei einem Treffen der Abteilungen für unerklärliche, mysteriöse und magische Vorfälle? Auf jeden Fall irgendwas unglaubliches …

DSA 5

Hexenreigen

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, atmosphärisch

Mysteriöse Dinge geschehen in einem kleinen Dorf durch das ihr gerade hindurch reist.

Immer mehr merkwürdige Ereignisse häufen sich, doch IHR, als wahre Helden, könnt so etwas nicht ungeklärt lassen.

Also auf zu den Wurzeln des Übels, es gibt Maiden zu retten und Unholde zu erschlagen, so dass der Zwerg wohl oder übel sein Bier stehen lassen muss und der Magier sich durch das Gestrüpp des dunklen Waldes wagen muss.

Doch niemand sagte, dass es leicht werden würde ein Held zu sein.

Wirklich nicht? Findet es heraus mit den Archetypen aus dem DSA 5 Basisregelwerk. Lernt die Welt von DSA oder das neue Regelsystem der 5. Edition kennen.

Nur Archetypen zugelassen.

Endland 1.9

Ein Geschenk für den Gildenritter

Spielleiter: Atom-Erik

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit

Stil: taktisch, actionreich, atmosphärisch

Oh Mann! Die Erwachsenen sitzen in der Kneipe und freuen sich über die gute Ernte und wir Jungen müssen von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang auf den Feldern schuften. Das ist mal wieder typisch. Immer auf die Kleinen. Aber die Alten sagen nur: Sei froh, dass uns der Folaut verschont hat. Oder: Dank den Gilderittern, die uns jetzt vor den Gängstern mit den Baiks schützen. Und was meint der Dorfälteste, wenn er sagt: Warte nur ab. Jedem steht sein Tag bevor? Ich will lieber Bogen-

schießen üben und dann raus in die Wälder. Ich will mir auch so eine Halskette mit Wolfszähnen machen, wie sie mein großer Bruder hat …

Startpunkt ist ein Dorf im Schutze eines Monolithen, wo das Gras saftig ist und das Leben friedlich. Techlevel: Mittelalter. Artefakte aus der Zeit vor Nadir sind im Dorf nicht gerne gesehen. Andere Rassen als Humanes haben im Dorf keinen Zutritt. Die Gruppe startet mit „jugendlichen" (ca. 16 Jahre alten) Charakteren. Aus unerfindlichen Gründen ist es jedoch notwendig, dass ein „junger" (ca. 8 Jahre alter) SC zur Gruppe gehört.

Savage Worlds (Achtung! Cthulhu)

Der Große Alte will doch nur spielen...

Spielleiter: Till

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Horror, Mystery, Militärisch, Pulp

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig, cinematisch, action, charakterz., episch, Hack & Slash, konstrukt., rätselh., atmosphärisch

Ihr mögt Cthulhu? Cthulhu mag euch!

Ihr mögt Horror? Ihr mögt Mystery? Hellboy ist euer Idol? Ihr mögt es pulpig? Ihr tragt in eurer Freizeit gerne Damenunterwäsche?

Wenn ihr die Mehrheit dieser Fragen mit „ja" beantwortet habt, dann lade ich euch recht herzlich ein, in „Achtung! Cthulhu" als Mitglied der „Section M" den in den Geschichtsbüchern, nicht zu unrecht, unerwähnten Teil des 2.Weltkrieges zu ergründen …

Hillfolk (DramaSystem)

Piraten!

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 7

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, konstruktivistisch

Im 17. Jahrhundert wird die karibische See hauptsächlich von Spaniern beherrscht, deren Galeonen Monat für Monat, Jahr um Jahr die Erträge aus den Erzminen Mittel- & Südamerikas nach Spanien bringen. Doch auch der Dreieckshandel mit Tand/Sklaven/Baumwolle floriert. Vor allem die Niederländer, Engländer und Franzosen suchen hier ihr Glück.

Doch die Seemacht der Spanischen Armada wurde empfindlich erschüttert, als sie an der Küste Englands geschlagen wurde. Nun dämmert die Stunde der Royal Navy. Vor allem Freifahrer, die mit kleinen und leicht bewaffneten, aber schnellen und wendigen Schiffen unterwegs sind, versuchen, ausgestattet mit Kaperbriefen der englischen Krone, ihr Glück in diesem inoffiziellen Seekrieg. Die Grenzen zwischen Seekrieg und Plünderei verschwimmen zunehmend. Dies ist das goldene Zeitalter der Piraterie.

Ihr seid die Crew des Freihändlerschiffes Morningstar, das in diesen Gewässern segelt. Der bisherige Skipper musste einem neuen Kapitän das Ruder überlassen. Was wird dieses neue Kommando für die Crew bedeuten? Aber die Sache spitzt sich zu, als eine junge Dame aus gutem Haus als blinder Passagier gefunden wird …

Dieses Spiel ist für Leute, die die Handlung einer Spielrunde und charakterzentriertes Spiel mögen. Keine Würfel, keine Werte,

just Story. Hillfolk treibt zum dramatischen Spiel untereinander an und lässt dabei viele Möglichkeiten, die Handlung durch Spielerhand mitzugestalten. Anders als in klassischen Rollenspielrunden ist keine äußere Bedrohung der dramaturgische Antrieb, sondern die Beziehungen der Spielerfiguren untereinander.

STURM

Todts kleines Räumkommando

Spielleiter: Lars

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft

Der Halbgott Todt hat mal wieder Unordnung in kausale Zusammenhänge gebracht, für die er ja eigentlich verantwortlich ist. Und natürlich hat er mal wieder keine bessere Idee, als eine Horde altbekannter und nur mäßig begabter Helden in die Spur zu schicken, um alles wieder aufzuräumen. "Immer auf die Kleinen!" denkst Du Dir und als Du Deine Begleiter siehst, hast Du noch weniger Lust, schon wieder für den Wächter der Zeit, der Logik und des Glücks den Kopf hinhalten zu müssen. Aber Todt wäre nicht Todt, wenn er nicht für jeden eine Belohnung hätte, für die es sich lohnt, mit dem Feuer zu spielen.

Freut Euch auf ein Abenteuer voller unerwarteter Ereignisse und abstruser Sinnzusammenhänge im Land der fliegenden Nachthemden, ratlosen Weisen und würfelschwingenden Krieger. Die einzige DreRoCo-Kampagne mit nimmermüden Spielern und übernächtigtem Spielleiter.

Shadowrun 5

Die Grenzen des Ichs

Spielleiter: Adriano

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Science-Fiction, Cyberpunk

Stil: erzählerisch, action, atmosphärisch

Der Thinktank eines unbedeutenden kleinen Konzerns hat eine derart bedeutende Entwicklung gemacht, dass bereits zahlreiche Aktivposten eingesetzt wurden, um dieser habhaft zu werden. Allen Bemühungen zum Trotz bleibt diese „Entwicklung" noch immer im Verborgenen. Solange, bis jemand ein paar Straßenlegenden zusammenführt, um das Rätsel zu lösen.

Bitte bringt gestandene Charaktere mit zur Runde. Wer möchte, darf alternativ auch nach dem Karmasystem einen Charakter mit 1.000 Karma erstellen. Wer keinen Charakter dabei hat, kann sich einen Beispielcharakter am Tisch aussuchen.

Ratten

Die Zeit flieht!

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit, Horror, Mystery

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Jede Ratte muss irgendwann sterben. Dann lässt sie meist nicht nur trauernde Angehörige, sondern auch einen verrottenden Kadaver zurück, mit dem jede Rotte anders umzugehen gewohnt ist. Während die Brandratten beispielsweise sterbliche

Überreste dem Feuer übergeben, neigen die Scharfzähne eher zu opulenten Heldenbegräbnissen. In letzter Zeit jedoch gehen seltsame Dinge vor sich in der Rattenburg. Überall verschwinden die sterblichen Überreste jüngst verstorbener Ratten unbemerkt und spurlos? Wer steckt dahinter und welche Absicht verfolgen die Räuber? Jemand muss sich auf die Suche begeben um dem schändlichen Treiben ein Ende zu setzen!

Legends of Arishija

Der Ruf des Südens

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Gemeinsam mit einigen anderen Wagemutigen bereist du die südlichen Inseln der Republik Taresh - denn dorthin führt die Spur eines Adeligen aus dem Norden, der vor Kurzem unter mysteriösen Umständen verschwand. Ebenso häufen sich Gerüchte über sagenhafte Schätze, wilde Ureinwohner, magische Anomalien und das Auftauchen von Geistern... Doch was verbirgt sich wirklich in den unerforschten Dschungeln des Südens? Findet es heraus!

„Legends of Arishija" ist ein selbst entwickeltes Rollenspielsystem in einer eigenen Welt, in der verschiedene Länder auf ihre ganz eigene Art und Weise nach Macht und Einfluss streben. Einige wenige Werte und Regeln bilden das Grundgerüst, allerdings liegt der Schwerpunkt des Systems auf Interaktion der Spieler untereinander und mit der Welt. Wer lieber weniger würfelt und/oder noch nicht viel Erfahrung mit Rollenspielen hat, ist herzlich willkommen!

3:16 - Carnage among the stars

Interstellar Laundry Services - Sauber, Sauberer, Xenofrei!

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: SciFi, Endzeit, Militärisch

Stil: taktisch, lustig, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash

Ihr seid Mitglieder der 16. Garde des 3. Erdenregiments und ihr habt eine Mission: die Vernichtung von außerirdischem Leben. Die Erde ist für euch eine vage Erinnerung, ein entferntes Paradies, dessen Sicherheit ihr durch euren Dienst im 3:16 sicherstellt. Ein Alien nach dem anderen.

Hinweis: Auch wenn die Runde durchaus parodistisch angelegt ist, und übertriebene Militärhörigkeit und Xenophobie parodiert, so sollte sie doch eine gute Balance zwischen Ernsthaftigkeit und Humor bilden. Spieler sollten sich weder durch übermäßige Blödeleien vom Setting distanzieren noch sollten sie zu sehr ins Spiel eintauchen und die dargestellten Inhalte und Themen zu ernst nehmen. Oder mit anderen Worten: das Spiel sollte die Spieler zum Schmunzeln und Nachdenken anregen, auch wenn es aus Charaktersicht vielleicht anders aussieht.

Systemvorstellungen

3:16 -
Carnage among the stars

Nicht ganz ernstgemeinte Military-SciFi im Stile von "Starship Troopers" (Filme, nicht Buch). Die Charaktere sind auf einer Mission sämtliches außerirdische Leben im Universum auszulöschen und auf dem Weg dorthin möglichst viele Beförderungen einzuheimsen.

Achtung! Cthulhu

Achtung! Cthulhu ist ein Savage Worlds bzw. Call of Cthulhu System in der eine Gruppe von alliierten Helden in einem geheimen Krieg gegen Nazis der schwarzen Sonnen und der Nachtwölfe bekämpfen, welche versuchen mit Okkultem und unnatürlichen, wissenschaftlichen Experimenten Waffen zu entwickeln, um den Alliierten ein für alle Mal ein Ende zu setzen.

Brett- und Kartenspiele

Ein Brettspiel ist ein Gesellschaftsspiel, dessen kennzeichnendes Element ein Spielbrett ist, auf dem Spieler mit Figuren, Steinen oder anderem Material agieren. Ein Spiel, bei dem eine reine Auslage entsteht, wird oftmals auch zum Genre der Brettspiele gezählt, obwohl es sich streng genommen um ein Lege- oder Kartenspiel handelt.

Call of Cthulhu

Call of Cthulhu entführt die Spieler in die Welt der H. P. Lovecraft Romane. Es hat viele Elemente des subtilen Horrors und zeichnet die Grenze zwischen menschlichen Schwächen und dem lauernden Grauen des übernatürlichen nach.

Chtulhu now

In Cthulhu Now erleben die Spieler den Schrecken des Cthulhu-Rollenspiels in der Gegenwart. In die Alltäglichkeit des Daseins bricht für sie unvermittelt das kosmische Grauen herein, wenn sie erkennen, dass der Cthulhu-Mythos seit Anbeginn der Zeit das Leben auf diesem Planeten diktiert hat und das vermeintlich sichere Dasein nur ein sehr Flüchtiges ist. Es liegt an den Spielern, den Cthulhu-Mythos und seine Anhänger zurückzuhalten, um ein Überleben der menschlichen Zivilisation wie wir sie kennen zu ermöglichen.

D&D 3.5€

Eine etwas ältere Regelfassung von Dungeons & Dragons, die immer noch recht verbreitet ist.

Deponia

Die Welt von Deponia ist bekannt durch das Computerspiel. Endzeit trifft Pulp.

DSA 4.1 und DSA 5

Vierkommaeinste bzw. fünfte Inkarnation des DSA Regelsystems.

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.

Dungeons and Dragons

Der Urahne des modernen Pen & Paper Rollenspiels. Das wohl verbreitetste Setting von D&D sind die Vergessenen Reiche, eine mittelalterliche High Fantasy Welt voller Drachen, Monster und anderer Gefahren.

Empire of Dust

Empire of Dust ist Science Fantasy vom Feinsten - eine Mischung aus Dune, Krull und die Chroniken von Riddick. Das Spiel ist sehr taktisch angelegt und unterstützt das Führen von vielen Verbündeten und Truppen. Zusätzlich existiert ein Mechanismus, mit dem Fortschreiten der Zeit, Veränderungen in der Spielwelt ausgewürfelt werden - wer zu lange zögert, der wird von den Veränderungen überrollt.

Endland 1.9

Endland ist ein frei verfügbares Endzeit-Rollenspiel, das aktuell in der Version 3 vorliegt. Es entführt die Spieler auf einen verseuchten und entstellten Kontinent, 100 Jahre nach der Apokalypse. Die Erde ist nur noch ein Spielball entfesselter Elemente. Raue Sitten, endlose Wüsten, blutige Kämpfe, geifernde Mutanten - willkommen in einer dreckigen Welt... (Weitgehend dem Regelwerk entnommen) Das Regelwerk ist auf www.endland.de als PDF verfügbar. Im Gegensatz zu der vorherigen Version 2 scheint keine Buch-Version geplant zu sein. Für ein kostenlos im Netz erhältliches Regelwerk hat es eine fantastische Qualität, sowohl was die Gestaltung/Bebilderung als auch Rechtschreibfehler angeht. Im Gegensatz zu Degenesis gibt es bei Endland eine Art Magie (Manipulation der Elemente).

FFF

Freebooter's Fate Fate ist eine Fate Anpassung auf die Welt des Tabletop Systems Freebooter's Fate und dessen spezielle Anforderungen. Als Zufallselement werden keine regelmäßig geformten, bunten Plastikklumpen, sondern Karten verwendet. Außerdem gibt es noch jede Menge Geisterwesen, Piraten, Goblins und was Longfall sonst noch so zu bieten hat.

Fiasco

Fiasco ist ein Spielleiter-loses Erzähl-Rollenspiel, welches wirklich sehr frei angelegt ist. Es setzt Gangster-Chaos-Filme à 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.

Free

Es wird ohne spezielle Regeln gespielt. Keine Werte, keine Würfel. Die Charaktere werden gerade mal durch eine Hand voll Besonderheiten definiert. Erzählerisch wird gemeinsam der Plot erstellt/erobert. Ein wenig Phantasie, Kreativität und Spaß an Improvisation sind gefragt.

F^4X

Explore, Expand, Exploit, Exterminate - diese vier Kernprinzipien der Globalstrategiecomputerspiele (Master of Orion u.a.) finden mit diesem Spiel ihren Eingang ins Rollenspiel. Durch kluges Taktieren und planvollen Einsatz der eigenen Ressourcen wird die eigene Fraktion blühen und gedeihen, Allianzen schließen und ihren technologischen Standard verbessern - oder gnadenlos von einer feindseligen Umwelt und unzähligen Feinden ausgelöscht werden.

Das Spiel kommt dabei weitgehend ohne Würfelwürfe aus und setzt stattdessen auf direkten Vergleich der Charakterkompetenz - ohne Glückselement.

Great Hollow

Im Prinzip kann man sich diese Runde wie die erste Episode einer TV-Serie vorstellen. Das System ist selbst entwickelt und baut auf dem System Apocalypse World auf, welches extrem charakterzentriert ist. Die Beziehungen der Charaktere untereinander und damit die Möglichkeiten sich gegenseitig im Handeln zu beeinflussen spielen eine größere Rolle als einzelne individuelle Spielwerte. Die Geschichte wird beim Spielen geschrieben. Mehr Gestaltung, weniger sterbende Monster: "play to find out what happens"!

Hillfolk (DramaSystem)

Ein Spiel aus der Feder von Robin D. Laws, das auf charakterzentriertes Erzählspiel ausgerichtet ist. Es gibt keine Listen von Fertigkeiten und keine Zahlen auf dem Charakterbogen. Statt dessen wird das Spiel geprägt von den Beziehungen der handelnden Spielercharaktere zueinander. Szenen werden davon angetrieben, dass ein Charakter von einem anderen etwas will, das für ihn Bedeutung hat. Der andere muss nun anhand der eigenen Motivationen prüfen, ob und inwieweit er dem Anliegen statt gibt. Auf diese Weise entsteht eine Handlung, die sich direkt aus den Zielen und Wünschen der Spielercharaktere ergibt. Ein SRD (System Reference Document - also die reinen Regeln ohne Erläuterungen, Beispiele und Settings) gibt es auf der Seite des Verlags zum kostenlosen Download.

Legends of Arishija

"Legends of Arishija" ist ein selbst entwickeltes Rollenspielsystem in einer eigenen Welt, in der verschiedene Länder auf ihre ganz eigene Art und Weise nach Macht und Einfluss streben. Einige wenige Werte und Regeln bilden das Grundgerüst, allerdings liegt der Schwerpunkt des Systems auf Interaktion der Spieler untereinander und mit der Welt. Wer lieber weniger würfelt und/oder noch nicht viel Erfahrung mit Rollenspielen hat, ist herzlich willkommen!

Los Muertos

Los Muertos verbindet die bunte Stimmung des mexikanischen Totenfests, Comic-Humor und aztekische Mythologie. Dabei verkörpern die Spieler Charaktere die gerade verstorben sind und nun in der aztekischen Unterwelt eine Reise antreten müssen um am Ende ins "Paradies" zu gelangen.

Nauvoo

Was ist Nauvoo? Nauvoo ist ein Konglomerat aus verschiedenen Systemen, die zumindest in meinen Augen besonders einfach zu verstehen und zu spielen sind. Derzeit befindet sich Nauvoo noch in der Entwicklungsphase, wenn es aber (irgendwann einmal) fertig ist, soll es ein universell einsetzbares System werden. Nauvoo hat seinen Namen nicht ganz ohne Grund, dieser jedoch bleibt mein Geheimnis. Ich verrate nur so viel: es gibt in den USA eine gleichnamige Stadt.

Randpatroullie

Angesiedelt in einer überzeichneten Version des Kalten Krieges... in Spaaaaaace, lässt Randpatroullie den schrulligen Charme von 60er und 70er SciFi wie "Star Trek", "Raumpatroullie Orion" oder "Buck Rogers" wieder aufleben. Die Spieler über-

nehmen dabei die Rollen von verfeindeten Fraktionen auf einem gemeinsamen Schiff und, da jeder Spieler zwei Charaktere führt, entspinnt sich ein recht spaßiges hin und her zwischen den Motivationen, bei denen jeder Spieler mit sich selbst im Konflikt steht, welchen seiner Charaktere er jetzt den Erfolg gönnt.

Ratten

Wie der Name schon sagt: Man spielt Ratten. Die Ratten des Spiels leben in einem alten verfallenen Kaufhaus mit allerlei Unrat und Artefakten der Erbauer. Eine Ratte gehört immer einen Stamm an der ihre Karriere beeinflusst, sei es der kämpferische Scharfzahn, die religiöse Brandratte oder der okkulte Müllschlinger.

Robert Red Shirt

Im TV läuft immer das Gleiche? Dann dreh doch als TV-Crew deine eigene Show! Bring Schauspieler Robert Redshirt in möglichst gefährliche Situationen und rette ihn vor laufender Kamera, um die Einschaltquote in 25 Minuten Realzeit in die Höhe zu treiben. Ihr spielt in einem von 5 Settings, die von Asia bis Si-Fi reichen. Dann wählt ihr die Rolle eines Crew-Mitglieds, zum Beispiel den Lichttechniker oder den Maskenbildner und nutzt deren Fähigkeiten und Nachteile, die ihr als Gruppe festlegt. Man spielt dieses Spiel mit vier verschiedenen Würfeln die man nach Belieben verwenden darf. Doch wenn einer verwendet wurde, dann steht er nicht länger zur Verfügung. Die Runde selbst teilt sich dann in drei Phasen, Gefährdungsphase, Rettungsphase, Werbepause. Ihr müsst Robert ja immer wieder in Gefahr bringen um die Show spannend zu gestalten doch wenn ihr ihn im Anschluss nicht rettet, dann wird er wirklich sterben und die Quote fällt drastisch, schließlich ist die Show dann vorbei. Wenn es schwierig wird, dann habt ihr eine aber auch nur eine Werbepause, in der ihr euch noch einmal überlegen könnt, was ihr tun wollt. Außer in der Werbepause, spielt ihr nämlich immer in Echtzeit. Robert Redshirt ist eine von vielen Varianten des NIP`AJIN - Regelwerks, für das es auch noch etliche andere Varianten gibt.

Ruh dich nicht aus!

Don't Rest Your Head ist ein düsteres kleines Horror-Rollenspiel, in dem die Spieler ganz normale Menschen darstellen, die plötzlich nicht mehr schlafen brauchen und dadurch übernatürliche Kräfte erlangen. Sie kämpfen gegen Erschöpfung und Wahnsinn an, oder nutzen beides, um zu überleben. Sie wollen nur noch durchhalten in dieser verzerrten Realität, die die Irre Stadt genannt wird.

Sea Dracula

Sea Dracula ist das Tieranwältetanzrollenspiel, das die Gemüter erhitzt. Jeder Spieler stellt einen Tieranwalt dar, der versucht, sich im bizarren Justizsystem Animal Citys zurechtzufinden und dabei für ihre Klienten ebenso bizarre Fallbeispiele zu etablieren. Nebenbei müssen sie noch Partys schmeißen und Endboss-Monster bekämpfen. Ach so, und das Spiel ist komplett würfelfrei: alle Konflikte werden durch in Echtzeit ausgespielte, aufgeheizte Dance-Offs geklärt.

Shadowrun 5

Die neueste Regelfassung des Systems

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.

Space Gothic

Space Gothic ist ein klassisches Rollenspiel. Je nach Geschmack der Gruppe kann es eher narrativ, oder actionlastig gespielt werden. Lasst Euch einfach überraschen. Kurzweil ist sicher.

STURM

In einer archaischen Welt auf dem Entwicklungsstand der Völkerwanderungszeit stehen sich 2 Reiche gegenüber. Jenseits des üblichen Tolkien-Kosmos und ohne die Stereotype von „gut und böse" und „hell und dunkel" ist das Land angefüllt mit phantastischen Wesen und schwer kontrollierbaren Zauberkräften. Die Abenteurer können zwischen 5 Hauptfähigkeiten und -rassen wählen, u.a. den Sphärenwesen, die wie fliegende Nachthemden aussehen und eine zufallsbasierte Magie nutzen.

STURM ist ein frei erhältliches Autorensystem. Regelwerke, Weltenbeschreibung und Charaktererschaffung unter:
http://schleppi.net/sturm

Tenja

Als System beruht Tenja zu großen Teilen auf dem alten System der WoD, welches wir auf unsere Welt angepasst haben und ein wenig vereinfacht haben. Für unsere Welt haben wir uns von dem Magiesystem von Anima inspirieren lassen. Die Welt ist an sich eine bunt gemischte Welt, in der von High Fantasy bis zu Mantel und Degen alles möglich ist.

Warmachine & Hordes

Vor dem Hintergrund der Iron Kingdoms spielt Warmachine in einer fortschrittlichen Fantasywelt, in der, neben den gängigen Elementen wie Magie, Fantasie-Rassen und Drachen, auch durch Dampfkraft betriebene Kriegsmaschinen, die Warjacks, eine wesentliche Rolle spielen. Diese Warjacks bilden, kontrolliert durch mächtige Kriegsmagier, die Warcaster genannt werden, auch den Kern einer Warmachine-Armee.

Zauberfeder

Zauberfeder – Verlag für Fantasy, Mittelalter und Live-Rollenspiel

Witzlebenstraße 2
38116 Braunschweig

Und auch das könnt Ihr Euch schon mal mit Bleistift in den Kalender schreiben ...

DreRoCo - Herbstgold VII
P&P Rollenspiel und mehr
Termin: 11.-13. November 2016

Spielstile

Damit ihr wisst, was Euch in welcher Runde erwartet, haben wir die Angabe von Spielstilen eingeführt. Was sich hinter den Worten in den Rundenbeschreibungen verbirgt, findet Ihr im Folgenden erklärt.

erzählerisch

Hier stehen dramatische Handlungsverläufe im Vordergrund. Meist werden Spieler dazu angehalten, von selbst die Handlung mit voranzutreiben.

taktisch

Planen und überlegendes Lösen von Aufgaben stehen bei dieser Spielweise im Mittelpunkt. Meist muß die Gruppe mit ihren Fertigkeiten zusammenwirken, um Bestehen zu können. Oft geht der Stil mit einem Antiklimax einher.

lustig/scherzhaft

Wenn es eher humoristisch als ernsthaft gemeint ist.

cinematisch

Bildhafte, eindrucksvolle Beschreibungen werden hier gefordert, um ein filmreifes Erlebnis wie im Kino zu schaffen. Ebenfalls typisch sind Sprünge im Handlungsfokus (Kameraschwenks) und szenenhafte Einteilungen.

actionreich

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

charakterzentriert

Hier wird der Fokus auf das Innenleben der Figuren, deren Befindlichkeiten und Hintergrund, gelegt. Meist dreht sich das Spiel um Motivationen und Dilemmas.

episch

Große weitumspannende Handlungsbögen wie Rettung-des-Universums sind typisch für diesen Stil. Oft sind die handelnden Charaktere namhafte Helden oder eben nur ein kleines, wenn auch möglicherweise entscheidendes, Rädchen im großen Ganzen.

Hack & Slash

Story? Hintergrund? Hier geht's ums Schnetzeln!

konstruktivistisch

Spieler sind dazu angehalten, die Spielumgebung aktiv mitzugestalten. Es darf jeder Spielteilnehmer Fakten einbringen, die dadurch zum gemeinsamen Vorstellungsbild hinzugefügt werden.

Dies steht im Kontrast zu Spielrunden, in denen nur der SL die Umgebung gestaltet.

rätselhaft

Puzzlearbeit und das Knacken von Rätseln steht hier im Vordergrund. Auch Schnitzeljagdartige Detektivarbeit gehört hier dazu.

atmosphärisch

Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.

Hausordnung

Im Interesse einer gelungen Veranstaltung halten sich alle Besucher usw. an die Regeln eines geordneten und verständnisvollen Miteinanders. Hierzu zählen vor allem gegenseitiger Respekt, Höflichkeit, Toleranz und Rücksichtnahme im Umgang mit den anderen Teilnehmern.

Zutrittsberechtigung

Zugelassen sind alle Personen, die ein gültiges Ticket für die Veranstaltung bei sich führen. Dieses ist auf Verlangen der Aufsichtskräfte vorzuzeigen. Nach Ablauf der Veranstaltung erlischt die Zutrittsberechtigung.

Verloren gegangene Eintrittskarten können nicht erstattet werden. Die Plätze in den einzelnen Spielrunden sind begrenzt. Der Veranstalter kann daher keine Garantie dafür übernehmen, dass jeder Besucher zu jedem Zeitpunkt an einer Spielrunde teilnehmen kann.

Da das Objekt nur über eine begrenzte Kapazität verfügt, behält sich der Veranstalter das Recht vor den Verkauf von Karten bei einer Besucheranzahl von 100 Personen aus Organisationsgründen und Platzmangel einzustellen. Aus diesem Grund ist es angeraten, Karten im Vorverkauf zu erwerben.

Wir können es den Spielern nicht gewährleisten, an speziellen Runden oder Veranstaltungen teilzunehmen. Die meisten Runden haben eine begrenzte Anzahl an Teilnehmern. Wir hängen die Einschreibelisten jedoch erst zu Beginn der Veranstaltung aus, um Chancengleichheit so gut es geht zu ermöglichen. Jeder Spieler hat das Recht sich für freie Plätze einzutragen.

Minderjährige unter 14 Jahren

Minderjährige unter 14 Jahren dürfen das Gelände nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten bzw. einer für sie verantwortlichen Person von über 18 Jahren betreten. Diese Personen haften für alle durch die Minderjährigen verursachten Schäden.

Aufsicht und Hausrecht

Der Veranstalter benennt zur ordnungsgemäßen und reibungslosen Durchführung der Veranstaltung Aufsichtskräfte. Diese sind berechtigt, allen Teilnehmern Anweisungen zu erteilen. Hierzu zählen insbesondere Maßnahmen zur Durchsetzung der Veranstaltungsordnung. Bei grobem Fehlverhalten kann, nach Absprache mit dem Veranstaltungsverantwortlichen, durch die Aufsichtskräfte ein Platz- bzw. Hausverbot erteilt werden.

Das Hausrecht der Verantwortlichen des Objekts „checkout" wird von dieser Vorschrift nicht berührt und bleibt unabhängig von dieser Veranstaltungsordnung bestehen.

Lautstärke

Unter Berücksichtigung nachbarschaftlicher Interessen vermeiden alle Besucher die Verursachung unangemessenen Lärms. Ab 22:00 Uhr bis 9:00 Uhr ist der verursachte Lärm zudem auf ein absolutes Minimum zu beschränken (es gilt eine Nachtruhe). Bei Verstößen hiergegen behält sich der Veranstalter vor, einen sofortigen Platz- bzw. Hausverweis gegenüber

den Störern auszusprechen und die durch den Verstoß unmittelbar und mittelbar verursachte Schäden geltend zu machen.

Haftungsausschluß

Die Besucher achten selbst auf die durch sie mitgeführten Gegenstände. Der Veranstalter übernimmt für deren Sicherheit bzw. Unversehrtheit keinerlei Haftung.

Überdies schließt der Veranstalter jegliche Haftung für das Verhalten seiner Hilfspersonen aus. Ausgenommen ist die Haftung für vorsätzliches Verhalten.

Ebenso hat sich jeder so zu verhalten, dass andere Teilnehmer keinen körperlichen Schaden erleiden. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Personenschäden.

Ordnung und Sauberkeit

Alle Besucher achten selbst auf die Einhaltung von Ordnung und Sauberkeit. Abfälle sind in den hierfür bereitgestellten Behältern zu entsorgen. Dies gilt insbesondere für Zigarettenreste. Die Räume im Haus sind sorgsam zu nutzen, so dass eine Schädigung unterbleibt. Untersagt ist vor allem das Beschmieren der Wände mit Sprays oder anderen Materialien. Bei Schädigungen ist Schadensersatz zu leisten.

Drogen

Der Besitz, die Weitergabe, der Verkauf von Drogen sind auf dem Gelände grundsätzlich untersagt. Für Personen, die Drogen einnehmen, behält sich der Veranstalter den Ausspruch eines Platz- bzw. Hausverbots vor.

Alkohol ist von diesem Verbot ausgenommen. Für diesen gelten nachfolgende Besonderheiten.

Alkohol

Es gilt das Jugendschutzgesetz (JuSchG; siehe Aushang).

Bei übermäßiger Einnahme von Alkohol kann ein Platz- bzw. Hausverbot an die betroffenen Personen ausgesprochen werden.

Rauchen

Das Rauchen ist auf dem gesamten Gelände des Jugendclubs checkout untersagt.

Gültigkeit

Diese Veranstaltungsordnung gilt für den Zeitraum vom 13. bis 15. November 2015.

Der Besucher erklärt sich durch das Betreten und Verweilen des Geländes mit der Geltung der Veranstaltungsordnung einverstanden.

Sollte eine Bestimmung dieser Hausordnung aus irgendeinem Grunde unwirksam sein, so wird davon die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung soll eine Bestimmung gelten, die dieser am nächsten kommt.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Spaß bei den angebotenen Spielrunden und sonstigen Veranstaltungen. Für konstruktive Kritik, Anregungen, aber auch für Lob sind wir jederzeit offen und dankbar.

MIDGARD

Verlag für Fantasy- und Science Fiction-Spiele (VFSF)
Ringstraße 22
D-67705 Stelzenberg

Angebote und Preise der Taverne

Speisen

Diese Angebote sind immer zu haben oder werden frisch für Euch zubereitet!

Bockwurst mit Brötchen	2 Kästchen
Paar Wiener mit Brötchen	2 Kästchen
Belegtes Brötchen *	1 Kästchen
Warmes Sandwich * (Schinken, Salami, auch ohne Schwein)	1 Kästchen
Nudelsalat/Kartoffelsalat *	2 Kästchen
Nudelsalat mit Wurst	3 Kästchen
Crêpe mit was drauf *	1 Kästchen

Getränke

Flaschenbier (Pils, Schwarz, Mixbier, Alkoholfrei)	2 Kästchen
Odin Trunk	3 Kästchen
Flasche Cola, Limo, Saft	3 Kästchen
Becher Cola, Limo, Saft	1 Kästchen
Club Mate	2 Kästchen
Becher heißer Glühwein	3 Kästchen
Met (Becher heiß/kalt)	3 Kästchen
Flasche Mineralwasser	1 Kästchen
Pot Kaffee/Tee (ohne Flatrate) (Schwarz, Grün, Früchte, Kräuter)	1 Kästchen

Knabbereien

Chips, Tüte	2 Kästchen
Erdnussflips, Tüte	2 Kästchen
Erdnüsse, Dose (gesalzen, pikant, im Teigmantel)	2 Kästchen
Tafel Schokolade (verschiedene Sorten – fragt nach)	2 Kästchen

Spezialitäten der Herbstgold

Diese Angebote gibt es nur zu bestimmten Zeiten und nur, so lange der Vorrat reicht. Die Thekentrolle geben gern Auskunft.

Hack&Slash Tagessuppe*	2-4 Kästchen
Hefeteilchen, lavagebräunt *	2 Kästchen
Frühstücksbuffet	4 Kästchen

Extras

kleine Tavernenkarte (10 Kästchen)	6,00 Euro
große Tavernenkarte (20 Kästchen)	12,00 Euro
Con-Tasse (inkl. Tee/Kaffee-Flatrate)	5,00 Euro

* auf Wunsch auch vegetarisch

Raumplan

Folterkammer
Verließ
Gewölbe
Unterwelt
Taverne
Große Halle
Eingangspforte
Tor zur
Unterwelt
Ball-
Saal
Salon
Erdgeschoss