

Editorial

„ Was würde ich jemandem sagen, der mich fragt, ob mein Leben ein Rollenspiel sei? Ich würde ihm sagen, dass das Leben kein Rollenspiel ist und wenn er mich nicht in Ruhe lässt, dann hol ich meinen Morgenstern +4, zieh ihm den über seinen Kopf und loote ihn anschließend.“

- Rollenspielerweisheit -

An diesem Wochenende kann dir das genau das passieren! Ob als mutiger Freibeuter, misstrauischer Kriminalbeamter, plüschiges Monster, grauenerregender Ork oder John, hier segelst du unter fremder Flagge. Such dir eine Runde aus, finde die richtige Flagge auf dem Tisch und los geht's!

Das Wochenende ist auch dieses Jahr wieder in 6 Blöcke unterteilt und wir präsentieren dir insgesamt über 35 angemeldete Spielrunden. Vom Wilden Westen über Roboterkämpfe bis hin zu dem obligatorischen Fantasy-Setting mit Dämonen und Gesindel ist alles dabei und sogar ein kompletter Casinoabend in einem der glamourösesten Etablissements des Mittelreichs erwartet dich.

Neben einem ungewöhnlichen Live Action Roleplay in der Horrorwelt der Studentenwohnheime, ähm, von Cthulhu im Samstag Nachtblock, bieten wir dir die Möglichkeit deinen eigenen LARP-Dolch herstellen zu können und so vielleicht bald deine individuellen Waffen zu bauen.

Für die Befriedigung der weltlichen Genüsse sorgt in diesem Jahr die Trosstaverne. Mit den Tavernenkarten kannst du so für Speis und Trank bezahlen. Solltest du noch keine besitzen, kannst du sie beim örtlichen Barpersonal erwerben. Und damit sie dir kein Schlafgift in den Becher schmuggeln, um später deine Rüstung, Waffe und Würfelbecher zu stehlen, sei immer nett und freundlich und füttere sie nicht nach Mitternacht.

An dieser Stelle möchten wir auch einmal die Kaffee/Tee-Flatrate anpreisen! Die gibt's zu jeder DreRoCo-Tasse einfach dazu und seien wir mal ehrlich: Spätestens nach 40 Stunden Rollenspiel pur macht einen weder Ork noch Klingone wach, sondern nur noch Koffein!

Die Eintrittskarte ist auch dieses Jahr wieder ein wahrer Alleskönner, sie verschafft dir Zutritt zum Con-Gelände, ist Los für die Tombola und Wahrschein für den Spielleiterwettbewerb.

Wir wünschen dir zur diesjährigen DreRoCo einen mördermäßigen Spielspaß.

Dein DreRoCo-Organisatoren-Team



Inhaltsverzeichnis

Editorial.....	1
Rahmenprogramm und Turniere.....	3
Spielrunden Übersicht.....	5
Freitag - Abend (18:00 - 23:00 Uhr).....	7
Freitag - Nacht (00:00-10:00 Uhr).....	9
Samstag - Mittag (11:00-16:00 Uhr).....	10
Samstag - Mittag - Workshops (11:00-13:30 Uhr).....	12
Samstag - Abend (18:00-23:00 Uhr).....	13
Samstag - Nacht (00:00-10:00 Uhr).....	16
Sonntag - Mittag (11:00-16:00 Uhr).....	17
Spielstile.....	20
Systemvorstellung.....	21
Sponsoren und Unterstützer.....	25

Impressum

Redaktion:

Janine Spielvogel
Hanjo Meinhardt

Organisation:

Anne Resetz
Hanjo Meinhardt
Janine Spielvogel
Lukas Mörlner
Caprice Thomas
Phillipp Hamann
Sebastian Wroblewski
Steffen Koball
Elisabeth Pfemfert
Torsten Riederich

Rahmenprogramm und Turniere

Fr 16:00	Offizielle Eröffnung und Einlass
Fr 18:00 - Fr 23:00	Spielblock: Freitag - Abend
Fr 18:00 - Fr 23:00	Friday Night Magic - Standard
Sa 00:00 - Sa 10:00	Spielblock: Freitag - Nacht
Sa 10:00	Gemeinsamer Brunch
Sa 11:00 - Sa 16:00	Spielblock: Samstag - Mittag
Sa 17:00	Tombola
Sa 18:00 - Sa 23:00	Spielblock: Samstag - Abend
So 00:00 - So 10:00	Spielblock: Samstag - Nacht
So 10:00	Gemeinsamer Brunch
So 11:00 - So 16:00	Warmachine & Hordes Turnier
So 11:00 - So 16:00	Spielblock: Sonntag - Mittag
So 16:00	Offizielles Ende der Convention

Tombola (Samstag gegen 17 Uhr)

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. Deine Eintrittskarte ist zugleich dein Tombola-Los, also gut aufheben!

Friday Night Magic - Standard (Freitag ab 18 Uhr)

Wir verlegen das reguläre FNM der ReckenEcke auf die DreRoCo. Das Format ist ein Standard-Turnier, das bedeutet, jeder bringt sein eigenes Standard-fähiges Deck mit. Bei Bedarf kann man vor Ort am Stand der ReckenEcke ein fertiges Event Deck erwerben.

Warmachine & Hordes Turnier (Samstag ab 11 Uhr)

Das ReckenEckeHordMachine-Quartalsladenturnier findet diesmal im Rahmen der DreRoCo Primavera statt. Unsere lokalen Warmachine & Hordes-Tabletopspieler sowie Gäste sind gern eingeladen, ihre Kunst im Fokuszuteilen und Wutziehen im Miniturnierformat zu zeigen und zu beweisen, wer die Nase bzw. den Kühler vorn hat.

Spielleiter Wettbewerb

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

Um deine Stimme abzugeben, schreibst du einfach den Namen deines Favoriten in das dafür vorgesehene Feld auf der Rückseite deiner Eintrittskarte und gibst sie an der Bar ab. Am besten erst wenn die Tombola vorbei ist, denn die Karte ist zugleich auch dein Tombola-Los.

Verkaufsstand der ReckenEcke

Würfel vergessen? Auch in diesem Jahr gibt es wieder die Möglichkeit spannende Rollenspielbände, LARP Accessoires und kleine Goodies zu erwerben. Die ReckenEcke kommt wieder mit ihrem mobilen Sortiment bei uns vorbei.

Spielrunden Übersicht

Freitag - Abend (18:00-22:00 Uhr)

Vergessen im Schnee (Support)

Mord auf hoher See

Zwischen den Fronten

Magic FNM Chaos Booster Draft

Virtuelles Licht (Einsteigerrun)

Oooops!

Die Schatzjäger von Oi

Ein Verbrechen

Die verlassene Bergbaukuppel

Die Rache des Dr. Dr. Jügen Hammerschlag

Call of Cthulhu

Midgard

Legends of Arishija

Magic_ The Gathering

Shadowrun 5

DSA 5 beta

Selbst entwickelte Variante von Orbis Incognita (ähnlich Midgard)

Fate (Malmsturm)

Lodland

Spirit of the Century

Lexx

rettel

Liskaya

Muhmaeh

Rob

Scoon

Rollo

Clemens

Atom-Erik

Gregor Pasek

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

Ein unvergesslicher Abend im Nordstern

Zombies Outerspace Piraten Ritter und so

DSA

Risus

Schuldig

HerrWikinger

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

Le ptit Grand Prix de la Casse

Nebelwölfe

Zwischen den Fronten

Cthulhu Überraschungsrunde (Support)

Der Graf ist tot, lang lebe die Gräfin?

Rhabarberbarbaren in Tomatensoße

Die Stimme der Vernunft

Der Schwur

Im Auftrag des Dons

Mad Max Desert Race

DSA (DSA 4.1)

Legends of Arishija

Call of Cthulhu

Prince Valiant

DSA 5 beta

Eclipse Phase

Das Lied von Eis und Feuer RSP

Shadowrun 5

Tino

Lord Winterfell

Liskaya

Lexx

Captain

DasHamann

Cynicast

Tenebra

Adriano

Samstag - Mittag - Workshops (11:00-13:30 Uhr)

LARP Bau - Baue deinen eigenen Dolch!

Workshop

HerrWikinger

Samstag Abend (18:00-22:00 Uhr)

Die Nacht der geifernden Mäuler

Spring River

Tokyo Trouble

Cthulhu LARP

Kaffe und Kuchen

Schlechtes Arbeitsklima

Die Quarantäne

Emerald Underground Derby

DSA (DSA 4.1)

Dogs in the Vineyard

Freelancer (Freelancer Reenact 2332)

LARP

Pathfinder

Shadowrun 5

Paranoia

Shadowrun 5

Astartus

Captain

Wolfsruhm

TerrorHörnchen

DasHamann

Lukas

Anton

Rob

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

Werwölfe von Düsterwald
Eiskalte Küsse, Feurige Zungen
Familienbande

Werwölfe von Düsterwald
DSA (DSA 4.1)
Shadowrun 5

Jani
TerrorHörnchen
Schuldig

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

Warmachine Hordes Turnier
Cthulhu Überraschungsrunde (Support)
Hals über Kopf
Familienbande
Capture the Brick
Sphärenmusik
Das nackte Überleben
Ausflug aufs Land

Tabletop (Warmachine & Hordes)
Call of Cthulhu
Iron Kingdoms Full Metal Fantasy RPG
Shadowrun 5
Tabletop (BrickWorlds)
7te See
Dungeons and Dragons (D&D 3.5E)
Everyone is John

HerrWinkinger
Lexx
Caprice
Schuldig
Reaper
Dennis Maciuszek
Schaal
Atom-Erik



Sommerfest beim **LARP-TREFF**
Kennenlernen Grillen Waffenübung Austausch

Am 31. Mai 2014 um 15 Uhr im Friedenspark
Leipzig (Johannisallee Ecke Liebigstraße).

Eine Initiative von Spielraum LE e.V.

www.spielraum-le.org

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

Mord auf hoher See

Ihr wollt nach Argyra? Gut, morgen früh läuft ein Schiff aus, ihr zahlt 10 Gold pro Nase und kommt nach zwei Wochen Fahrt an. Zu langweilig? Ok, dann lasst es uns ausspielen. Aber es wird sicher langweilig, denn eine Fahrt mit einem Schiff ist immer noch die sicherste Art sich auf Midgard fortzubewegen.

System:	Midgard
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	rettel

Zwischen den Fronten

Seit Jahrhunderten streiten zwei Königreiche um die Provinz Soanes. Momentan gehört jenes Gebiet zu Icanya, einem stolzen Königreich, das seit langer Zeit seinem Nachbarn, dem Großreich Selios, erfolgreich trotzt.

Nach einigen Jahren des Friedens wird dieser jäh gestört, denn Selios setzt wie aus dem Nichts heraus zu einem erneuten Eroberungsfeldzug an. Schnell ist die Stadt Soanes umstellt, doch die Verteidiger tun alles Mögliche, um bis zum Eintreffen der aus der Landeshauptstadt geschickten Verstärkung durchzuhalten...

System:	Legends of Arishija
Setting:	Fantasy
Spielstil:	erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, erzählerisch, taktisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Liskaya

In der umkämpften Stadt findet sich eine Gruppe junger Menschen wieder, die dem Kämpfen nicht tatenlos zusehen wollen. So unterschiedlich sie im Bezug auf Herkunft und Zukunftsplänen sind, ein Gedanke eint sie: Sie wollen alles in ihrer Macht stehende tun, um ihre Heimatstadt vor dem Fall zu bewahren...

Virtuelles Licht

San Francisco, 2075. Der Nuyenbetrag auf dem Schattenkonto schrumpft in die bedrohlichen dreistelligen Zahlen, dein Vermieter und die Go Gang deines Blocks machen Druck und wollen nicht schon wieder auf ihre Creds warten müssen. Zeit, dass mal wieder ein Johnson anruft.

In Virtuelles Licht liegt der Fokus auf einer kleinen Einführung in das Shadowrun- und Cyberpunk-Setting und die grundlegenden Regelmechanismen und -möglichkeiten von Shadowrun.

System:	Shadowrun 5
Setting:	Cyberpunk
Spielstil:	actionreich, atmosphärisch, rätselhaft, taktisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	nein
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Rob

Magic FNM Chaos Booster Draft

Die ReckenEcke veranstaltet einen Friday Night Magic Booster Draft.

Das Motto ist "Chaos". Wir bringen Euch eine bunte Mischung von Boostern mit, aus denen jeder Teilnehmer drei Booster zum Draften aussuchen darf.

Gedraftet und gespielt wird dann nach den üblichen Magic: The Gathering Regeln.

Zusätzlich zum Eintritt fällt noch eine Teilnahmegebühr von 6 € an.

System:	Magic: The Gathering
Setting:	Brett- und Kartenspiele
Spielstil:	taktisch
Spielerzahl:	16
Einsteiger:	nein
Charaktere:	Werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	Muhmaeh
Support:	ReckenEcke

Vergessen im Schnee

Ihr erwacht an einem fremden Ort. Als ihr durch das Fenster schaut, seht ihr nichts außer rasendes Weiß. Es tobt ein Schneesturm und das Seltsamste ist: Es ist Hochsommer. Wie kamt ihr hierher? Warum tragt ihr Kleidung, die für eure Zeit 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.

System:	Call of Cthulhu
Setting:	Horror, Mystery
Spielstil:	charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Lexx
Support:	Pegasus Verlag

Oooops!

Ein erster Blick in die Neuerungen für euch und für mich die Möglichkeit kostenlos an Betanarren zu kommen! Muhahahaha! Die Welt ist im Wandel. Ich spüre es an den Talenten. Ich spüre es in der Zauberei. Allein ihr selbst seid nach wie vor die größte Herausforderung für euch und Aventurien! Die Helden werden aus dem Betaregelwerk gestellt und geben euch die Möglichkeit ohne Hemmungen richtig loszulegen.

System:	DSA 5 beta
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Erzählerisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft, taktisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Scoon

Die Schatzjäger von Oi

Eine Gruppe junger Abenteurer macht sich auf um Ehre, Macht, Reichtum und/oder exotische Leckereien in der Welt von "Oi" zu finden und nebenbei die Welt zu retten. Es wird in einer Variante von "Orbis Incognita" (P&P Rollenspiel, ähnlich Midgard/DSA, besonders für Einsteiger geeignet) gespielt. Es werden keinerlei Vorkenntnisse benötigt.

Es liegt eine Auswahl von Helden bereit, die noch individuell angepasst werden können.

System:	Selbst entwickelte Variante von Orbis Incognita (ähnlich Midgard)
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Atmosphärisch, episch, lustig/scherzhaft
Spielerzahl:	8
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Rollo

Ein Verbrechen

London 1928. Ein Verbrechen ist geschehen. Scotland Yard ermittelt.

Es stehen noch einige Fragen offen:

- Wo war der Tatort?
- Welche Tat wurde begangen?
- Wer war das Opfer?
- Wer spielt eine Rolle in dem Fall?
- Und was spielt eine Rolle in dem Fall?

Diese Fragen werde nicht ich beantworten, sondern IHR!

Freut euch auf ein wunderbares Improvisations-Kriminalabenteuer mit einem regelarmen System!

System:	Fate (Malmsturm)
Setting:	Historisch, Pulp
Spielstil:	Erzählerisch, konstruktivisch, rätselhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	Clemens

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

Ein unvergesslicher Abend im Nordstern

Gerade passiert ihr den Marktplatz, als ihr einen Anschlag bemerkt:

Alles Volk der Zwölfgöttergefälligen Lande, sei hiermit eingeladen einen unvergesslichen Phex- und Rahjagefälligen Abend im Nordstern in Baliho zu verbringen.

Damit ein jeder, jeden Standes mit uns das 30te Jahr des Bestehens des Nordsterns zu feiern vermag, sind die Mindesteinsätze an diesem Abend aufgehoben, der Einlass für jeden gestattet und besonders günstige Speisen und Getränke im Angebot.

Wer denn nun Freude daran hat sich beim Boltan, den Glücksrädern, Würfeln, Trank und dem berausenden Tanz einer Sharisad zu erfreuen, der möge sich am ersten Rahja zu Sonnenuntergang in und um den Nordstern, in Baliho an den festlich erleuchteten Ufern des Rotwassers einfinden und die gesamte Nacht mit uns feiern.

gezeichnet

Dugobalosch Sohn des Darbasch

Nun, das klingt doch ganz so, als wäre es eine angemessene Beschäftigung für einen Helden und wer weiß welche Kontakte man dort knüpfen kann. Und ein hübsches Sümmchen gewinnen wäre auch nicht schlecht.

Vielleicht sind Phex oder Rahja, oder sogar beide, euch an diesem Abend hold.

Bei diesem Abenteuer habt ihr und eure Charaktere die Möglichkeit euch im aventurischen Glücksspiel zu versuchen, euch Karten legen zu lassen, euch von einigen Abendprogrammepunkten überraschen zu lassen und vieles mehr. Dank der Unterstützung einiger anderer Spielleiter und NSC´s bekommt das Abenteuer schon fast einen leichten LARP-Charakter.

Natürlich gibt es auch noch einen Abenteuerplot und ich hoffe sehr, dass euch der investigativ angehauchte Abend im Nordstern im wunderschönen Baliho gefallen wird.

System:	DSA
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Atmosphärisch, charakterzentriert, erzählerisch, rätselhaft
Spielerzahl:	8
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	Schuldig
Support:	Ulisses

Zombies Outerspace Piraten Ritter und so

Risus nach klassischem Prinzip:

Kein Plot, kein Plan, Hauptsache Spaß!

System:	Risus
Setting:	Fantasy, Science-Fiction, Cyberpunk, Endzeit, Steampunk, Western, Historisch, Eastern, Horror, Jetztzeit, Mystery, Militärisch, Pulp
Spielstil:	Lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	HerrWikinger

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

Le petit Grand Prix de la Casse

Wer schafft es am schnellsten im Ziel zu sein?
Wird überhaupt jemand die drei Runden auf dem Schrottplatz-Ring überstehen?
Es kann gerast und gerammt werden, alles ohne dass die Bullen was dagegen unternehmen können!
Privatgelände!!!
Führerschein braucht keiner, Fahrzeuge stehen bereit... also auf die Plätze, fettig, LOS!

System:	Mad Max Desert Race
Setting:	Brett- und Kartenspiele, Pulp, Endzeit, Jetztzeit
Spielstil:	Actionreich, cinematisch, lustig/scherzhaft
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Tino

Nebelwölfe

Beschützt einen Versorgungskonvoi für den Widerstand in den Schwarzen Landen. Seid mutig, stark und lasst euch nicht erwischen. Der Tod ist keine Option.

Nebelwölfe ist eine selbst geschriebene Mission, bei der es viel auf Improvisation, Taktik, Kampf und / oder eine goldene Zunge ankommt.

Ich habe 5 Charaktere mit circa 1000 AP vorbereitet, es können aber auch eigene Charaktere gespielt werden.

System:	DSA (DSA 4.1)
Setting:	Fantasy
Spielstil:	taktisch, atmosphärisch, Hack & Slash
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Lord Winterfell

Zwischen den Fronten

Seit Jahrhunderten streiten zwei Königreiche um die Provinz Soanes. Momentan gehört jenes Gebiet zu Icana, einem stolzen Königreich, das seit langer Zeit seinem Nachbarn, dem Großreich Selios, erfolgreich trotzt.

Nach einigen Jahren des Friedens wird dieser jäh gestört, denn Selios setzt wie aus dem Nichts heraus zu einem erneuten Eroberungsfeldzug an. Schnell ist die Stadt Soanes umstellt, doch die Verteidiger tun alles Mögliche, um bis zum Eintreffen der aus der Landeshauptstadt geschickten Verstärkung durchzuhalten...

In der umkämpften Stadt findet sich eine Gruppe junger Menschen wieder, die dem Kämpfen nicht tatenlos zusehen wollen. So unterschiedlich sie im Bezug auf Herkunft und Zukunftsplänen sind, ein Gedanke eint sie: Sie wollen alles in ihrer Macht stehende tun, um ihre Heimatstadt vor dem Fall zu bewahren...

System:	Legends of Arishija
Setting:	Fantasy
Spielstil:	erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, erzählerisch, taktisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Liskaya

Rhabarberbarbaren in Tomatensoße

Vorstellung des neuen DSA 5 Beta *horay*

System:	DSA 5 beta
Setting:	Mystery
Spielstil:	rätselhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	DasHamann

Cthulhu Überraschungsrunde

Gespielt wird ein offizielles Einsteigerabenteuer zum Kennenlernen des Systems aus dem Supportportfolio des Pegasus-Verlages. Trotz Einfachheit des Abenteuers soll der Grusel nicht zu kurz kommen.

System:	Call of Cthulhu
Setting:	Horror, Mystery
Spielstil:	rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Lexx
Support:	Pegasus Verlag

Der Graf ist tot, lang lebe die Gräfin?

Als der Graf von Mercier vor zwei Jahren starb, übernahm seine junge Witwe die Regentschaft. Man sagt, sie sei eine gütige Herrscherin, deren Mildtätigkeit im ganzen Land bekannt ist. Doch nicht alle erkennen sie in ihrem Amt an. Die Milde sei unser Untergang, heißt es mancherorts. Eine Frau kann niemals das Land regieren, an anderen. Besonders eine Baronie zeichnet sich als Hort des Aufbruchs aus: Ostfurt.

Darum sammelt der Truchsess der Gräfin Leute zusammen, die unter einem Vorwand den Hof des Barons infiltrieren und Beweise für dessen Hochverrat sammeln sollen. Doch wem werden sie wirklich die Treue halten? Wessen Perspektive wird glaubhafter erscheinen?

System:	Prince Valiant
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Charakterzentriert, erzählerisch, konstruktivisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	Captain

Das Regelwerk zeichnet sich durch Schlichtheit und wenig Regelmechanik aus. Nichts Kompliziertes, nicht Umfangreiches. Genug Freiraum also für Spieler, die erzähllastiges Spiel mögen.

Die Runde nutzt die Spielwelt Akkadien als Schauplatz.

Die Stimme der Vernunft

Funkstille auf der psychologischen Behandlungsstation und Forschungsanstalt "Vox Sanitas". Diejenigen die von der Station mit dem einzigen Shuttle geflohen sind, berichten von Systemausfällen, Phantomserscheinungen und Angstzuständen - selbst das geistig gesunde Personal.

Ihr seid als ein Sentinel-Team der Organisation Firewall unterwegs, welche sich dem Schutz der ohnehin bereits am Abgrund stehenden Menschheit verschrieben hat, um dieses Mysterium aufzuklären.

System:	Eclipse Phase
Setting:	Science-Fiction
Spielstil:	actionreich, episch, taktisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Cynicast

Das amerikanische System wurde u.a. vom Shadowrun-Mitentwickler Rob Boyle erfunden, nutzt aber im Gegensatz dazu ein W100 System. Bringt also nach Möglichkeit 2W10 mit!

Der Schwur

Die Charaktere haben sich entschlossen einen lebensverändernden Schwur zu leisten. Doch es kommt anders, wie sollte es sonst sein. Ihre Liebsten werden bedroht. Wie können sie ihnen helfen, ohne ihren Schwur zu brechen?

System:	Das Lied von Eis und Feuer RSP
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Atmosphärisch, charakterzentriert
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Tenebra

Im Auftrag des Dons

Ihr werdet in die Seattler Unterwelt eintauchen. Von der Mafia beauftragt, deckt ihr die abartigen Machenschaften der Megakons auf und müsst auf der Hut sein, nicht selber ins Kreuzfeuer zu geraten. Habt ihr den Mut euch mit den Mächtigen auseinander zu setzen oder einfach nur die Credits bitter nötig? Wenn ihr nicht rechtzeitig in Deckung geht, macht das am Ende keinen Unterschied mehr... Charaktere können auch mitgebracht werden.

System:	Shadowrun 5
Setting:	Cyberpunk
Spielstil:	Erzählerisch, taktisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Adriano

Samstag - Mittag - Workshops (11:00-13:30 Uhr)

Im Workshopblock bieten wir dir 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 statt.

LARP Bau - Bau deinen eigenen Dolch!

Bau dir deinen eigenen Dolch für deinen Larp Charakter.

Oder benutze es als Vorwand, um auch mit dem Larp anfangen zu müssen :-)

Teilnehmer:	10
Leiter:	Herr Wikinger
Start:	11:00
Dauer:	90 Minuten

Ihr baut im Workshop den Rohling und beginnt das Latexen. Das müsst ihr dann über die Con noch ein paar Mal wiederholen. Plant das bitte während der Runden mit ein.

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

Die Nacht der geifernden Mäuler

Notacker, Warunkei. Eigentlich klang es wie ein ziemlich leichter Auftrag - irgendeinen Pfaffen da hin bringen, damit er das Dorf segnen kann. Keine Fragen, gutes Gold. Als Söldner in den schwarzen Landen muss man immerhin sehen, wo man bleibt, nicht wahr?

Aber dann treffen unterschiedliche Agenden, geheime Ziele und brodelnde Feindschaften zu Tage, und dieser vermaledeite Pfaffe spielt auch noch mit Kräften, die er nicht versteht... Also greift euch Schwert und Eisenwalder, Fackel und Hackebeil, denn heute Nacht

müsst ihr Rücken an Rücken gegen die Untoten kämpfen - oder einsam untergehen.

System:	DSA (DSA 4.1)
Setting:	Fantasy, Horror actionreich, charakterzentriert, cinematisch, lustig/scherzhaft, taktisch, Hack & Slash
Spielstil:	
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Astartus

Spring River

"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.

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.

System:	Dogs in the Vineyard
Setting:	Historisch, Fantasy, Western erzählerisch, atmosphärisch, charakterzentriert
Spielstil:	
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Captain

Tokyo Trouble

Merkwürdige Dinge geschehen in Tokyo, und ihr wurdet vom Corps dazu beauftragt die Geschehnisse zu untersuchen. Und dann war da noch dieser seltsame Traum letzte Nacht.

System:	Freelancer (Reenact 2332)
Setting:	Cyberpunk, Jetztzeit, Pulp actionreich
Spielstil:	
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Wolfsruhm

Cthulhu LARP

Seltsame Dinge gehen im Studentenheim vor sich... Endlich ist es soweit. Die DreRoCo veranstaltet ihr erstes LARP in der Welt von Call of Cthulhu. Es werden keinerlei Vorkenntnisse bezüglich LARP oder dem Cthulhu-Mythos benötigt. Im Gegenteil. Es ist umso besser wenn ihr unvoreingenommen in das Abenteuer startet. Da ihr nicht in den typischen 1920er Setting, sondern in der Gegenwart spielt, ist auch Verkleidungstechnisch keinerlei Vorbereitung von Nöten. Lasst euch einfach fallen und habt Spaß dabei, dem Mysterium auf die Spur zu kommen.

System:	LARP
Setting:	Horror, Mystery
Spielstil:	atmosphärisch, rätselhaft
Spielerzahl:	7
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	TerrorHörnchen

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeh wgah'nagl fhtagn

Kaffee und Kuchen

Zudem hat man euch eingeladen für ne schöne kleine Firmenbesprechung... und was is? Natürlich haben die wieder nen "extrem einfachen" Auftrag und die Einzigen, die grad da sind seid selbstverständlich Ihr...

System:	Pathfinder
Setting:	Fantasy, Brett- und Kartenspiele
Spielstil:	Erzählerisch, episch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	DasHamann

Schlechtes Arbeitsklima

Die Schatten ruhen nicht und irgendwer muss immer irgendetwas Illegales erledigt haben. Oder vielleicht ist es gar nicht illegal, aber um eigene gesetzeswidrige Machenschaften zu verschleiern, heuert man lieber verschwiegene, abstreitbare Söldner an. Euch! Vollkommen egal, warum eigentlich.

System:	Shadowrun 5
Setting:	Cyberpunk
Spielstil:	Cinematish, actionreich, Hack & Slash
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Lukas

Der Run spielt in Seattle und mal wieder werden die Streitigkeiten irgendwelcher Konzerne/Konzernangestellter, oder vielleicht sind es auch Drachen, auf dem Schlachtfeld irgendwo anders von Shadowrunner, Gangern und Zivilisten ausgetragen.

Die Quarantäne

Deinem Freund, dem Computer, wird das Chaos in Alpha-Complex zu viel. In seinem verzweifelten Kampf gegen Mutanten, Verräter und [DATEN GELÖSCHT] beschließt er, einzelne Bereiche der Stadt voneinander abzutrennen und sie separat zu bereinigen. Dazu wird eine ganze Menge neuer Troubleshooter benötigt. Bürger, der Computer hat Dir die Ehre erwiesen, Dich in einen von diesen Trupps einzuschreiben. Aber sei wachsam: Verräter können überall lauern, selbst in den Reihen der Troubleshooter. Bedenke stets: Der Computer ist Dein Freund! Glückliche sein ist Pflicht! Fragen wie etwa [ZUGANGSCODE GRÜN BENÖTIGT] sind Verrat!

System:	Paranoia
Setting:	Cyberpunk, Science-Fiction, Endzeit
Spielstil:	Erzählerisch, lustig/scherzhaft, actionreich
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	nein
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Anton

Emerald Underground Derby

Wem Combatbiking zu langweilig ist und wer mehr Benzin und Adrenalin in seinen Adern hat als Blut, fährt beim Emerald Underground Derby mit. Ein Team von Bikern, bis an die Zähne bewaffnet, die für einen großen Preis durch den Orkuntergrund hetzen und dabei von Gegnerteams beharkt werden.

Viele Fraktionen haben ihre Finger im Spiel; die Cons verdienen an der Ausstrahlung, die Mafia an Wettmanipulation und natürlich will jede Go Gang der Stadt beweisen, dass sie die härtesten Chummer der Stadt aufbringen kann. Waffe entsichern, Motor starten, los!

Das Emerald Underground Derby ist ein kurzes, nichttraditionelles Abenteuer, mit großem Fokus auf Kämpfen, Stunts und Verfolgungsjagden. Ein anderer Schwerpunkt ist die Vorbereitung vor dem Derby; mit wem stellt man sich gut, wer zieht für wen die Fäden, welche Schwachstellen haben die Gegner?

System:	Shadowrun 5
Setting:	Cyberpunk
Spielstil:	Cinematisch, taktisch, actionreich
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	nein
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Rob

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

Werwölfe von Düsterwald

Letzte DreRoCo-Primavera, Tombola-Verlosung. Der Preis: Einmal das Spiel Werwölfe von Düsterwald vom Pegasus-Verlag. Andi meinte: Es wäre eigentlich ganz cool, mal eine große Nachrunde auf der DreRoCo zu haben. Eine Stimme aus dem Publikum: Wenn ich das Spiel gewinne, mach ich die Runde nächstes Jahr! Die Losnummer wurde verlesen und Phex war mir hold! Doch kein Glück ohne versprochene Gegenleistung. Kommt alle und lasst euch entführen in eine große Spielrunde, wo es von Bloody Mary und Strolch über Lustknabe und Graf Dracula alles geben wird - außer Dorfbewohner!

System:	Werwölfe von Düsterwald
Setting:	Fantasy, Historisch
Spielstil:	Charakterzentriert, rätselhaft lustig/scherzhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	60
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Jani

Das Spiel und die Charaktere werden erklärt.

Eiskalte Küsse, Feurige Zungen

Ein sehr rätsellastiges, selbst geschriebenes Abenteuer für Charaktere bis 5.000 AP.

Wir starten im hohen Norden, also warm anziehen ^^

Lob, Ehre und die Dankbarkeit eines ganzen Thorwaler-Stammes winken euch, also auf die Firunsbären und los geht's.

System:	DSA (DSA 4.1)
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Taktisch, actionreich, rätselhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	TerrorHörnchen

Wenn ihr passende Charaktere habt, könnt ihr diese gerne mitbringen.

Familienbande

Böse, übermächtige Konzerne. Riesige Städte mit Konzern-Arbeiter-Drohnen auf der einen und verzweifelte SIN-lose Metamenschen auf der anderen Seite. Gangs in Slumgebieten, korrupte Sicherheitsleute, machtgierige Konzerne.

Metatypen als ganz normales Gesellschaftsbild, Rassismus („Du hast zu wenig Hörner“), haufenweise Vorurteile. Soyfood, Cyberpunks und VR-Clubs.

Das ist die Welt von Shadowrun. Diese Runde bietet euch eine kleine Einführung. Das Kampfsystem, die Regeln und die Welt von Shadowrun 5 kennen zu lernen.

Diese Runde soll wirklich nur für Anfänger sein oder Leute mit sehr geringen Erfahrungen mit diesem System. Charaktere werden komplett gestellt, ihr bekommt eine Regelübersicht, eine kurze Einführung in das Setting und dann geht es los.

Euer erster Run, ein einfacher Datendiebstahl, bei dem vielleicht nicht alles so ist wie es scheint, denn das ist es in dieser Welt nie. Vor allem, wenn man 3000 Euro pro Nase erhält um ein Erinnerungsfoto zu stehlen.

System:	Shadowrun 5
Setting:	Cyberpunk
Spielstil:	atmosphärisch, erzählerisch, taktisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Schuldig

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

Warmachine Hordes Turnier

Das ReckenEckeHordMachine-Quartalsladenturnier findet diesmal im Rahmen der DreRoCo Primavera statt. Unsere lokalen Warmachine & Hordes-Tabletopspieler sowie Gäste sind gern eingeladen, ihre Kunst im Fokuszuteilen und Wutziehen im Miniturnierformat zu zeigen und zu beweisen, wer die Nase bzw. den Kühler vorn hat.

Zu den speziellen Turnier-Regeln:

Gespielt werden 4 Runden von jeweils 1 Stunde. Die Armeegröße soll 25 Punkte umfassen; wer mit vollständig bemalten Figuren spielt, gewinnt automatisch den Startwurf. Außerdem sind eindeutige Front-Rückenbereichsmarkierungen anzubringen und die einzelnen Modelle eindeutig zu markieren).

Wir starten bereits eine Stunde vor dem offiziellen Rundenbeginn, um auf jeden Fall das Con-Ende nicht zu überschreiten.

Die Teilnehmer des Turnieres müssen sich in der Reckenecke oder per E-Mail an info@reckenecke.de voranmelden.

Für die Teilnahme am Tag selber ist zusätzlich eine Eintrittskarte für die DreRoCo erforderlich (die natürlich dann auch für alle anderen Veranstaltungen der DreRoCo gültig ist).

System:	Tabletop (Warmachine & Hordes)
Setting:	Fantasy, Steampunk, Brett- und Kartenspiele
Spielstil:	taktisch
Spielerzahl:	20
Einsteiger:	nein
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Herr Wikinger

Cthulhu Überraschungsrunde

Gespielt wird ein offizielles Einsteigerabenteuer zum Kennenlernen des Systems aus dem Supportportfolio des Pegasusverlages. Trotz Einfachheit des Abenteuers soll der Grusel nicht zu kurz kommen.

System:	Call of Cthulhu
Setting:	Horror, Mystery
Spielstil:	rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Lexx
Support:	Pegasus Verlag

Fals über Kopf

Es eilt! Leutnant Morton Rorke braucht eure Hilfe, denn seine Familie wurde von Kultisten entführt. Sie werden nur wieder freigelassen, wenn ihr es schafft, den Entführern ein mysteriöses Objekt aus dem Labor eines Alchemisten zu besorgen, andernfalls werden sie sterben! Doch die Entführer sind nicht die Einzigen, die Interesse an dem Gegenstand haben und so seid ihr nicht die Ersten, die am Labor ankommen...

System:	Iron Kingdoms Full Metal Fantasy RPG
Setting:	Fantasy, Steampunk
Spielstil:	actionreich, rätselhaft, taktisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	Werden gestellt
Spielleiter:	Caprice

Familienbande

Böse, übermächtige Konzerne. Riesige Städte mit Konzern-Arbeiter-Drohnen auf der einen und verzweifelte SIN-lose Metamenschen auf der anderen Seite. Gangs in Slumgebieten, korrupte Sicherheitsleute, machtgierige Konzerne. Metatypen als ganz normales Gesellschaftsbild, Rassismus („Du hast zu wenig Hörner“), haufenweise Vorurteile. Soyfood, Cyberpunks und VR-Clubs. Das ist die Welt von Shadowrun. Diese Runde bietet euch eine kleine Einführung. Das Kampfsystem, die Regeln und die Welt von Shadowrun 5 kennen zu lernen.

Diese Runde soll wirklich nur für Anfänger sein oder Leute mit sehr geringen Erfahrungen mit diesem System. Charaktere werden komplett gestellt, ihr bekommt eine Regelübersicht, eine kurze Einführung in das Setting und dann geht es los.

Euer erster Run, ein einfacher Datendiebstahl, bei dem vielleicht nicht alles so ist wie es scheint, denn das ist es in dieser Welt nie. Vor allem, wenn man 3000 Euro pro Nase erhält um ein Erinnerungsfoto zu stehlen.

System:	Shadowrun 5
Setting:	Cyberpunk
Spielstil:	atmosphärisch, erzählerisch, taktisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Schuldig

Sphärenmusik

Montaigne, 1668. Auf dem Weg in die Hauptstadt Charouse, der prächtigen Residenz des Sonnenkönigs, lernt ihr euch kennen. Was wird euch erwarten?

Elegante Architektur? Bummeln in exquisiten Geschäften? Gar ein Besuch der Oper, wenn ihr es euch leisten könnt? Oder kommt es so, wie es immer kommt, und es werden wieder Helden gebraucht, die die Welt von Schurken und Intriganten befreien?

System:	7te See
Setting:	Historisch
Spielstil:	Atmosphärisch, cinematisch, rätselhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Dennis Maciuszek

Das nackte Überleben

Gefangen von Orks, keine Ausrüstung und tief in der Wildnis.

Können sich die Helden befreien und zurück in die Zivilisation finden? Oder werden sie alle verrecken?

Der Kampf ums Überleben hat begonnen.

Anfänger sind gern gesehen, aber auch alte Hasen sind willkommen.

Charaktere werden gestellt, aber für die, die eigene spielen wollen: Level 6 und keine Ausrüstung.

System:	Dungeons and Dragons (D&D)
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Actionreich, atmosphärisch, taktisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Schaal

System:	Everyone is John
Setting:	Jetztzeit/Modern
Spielstil:	lustig/scherzhaft
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden am Tisch erstellt
Spielleiter:	Atom-Erik

Ausflug aufs Land

John macht einen Ausflug aufs Land. John schlendert durchs Dorf. John genießt die Landluft. John schaut beim Rodeo zu. John muss aufpassen, dass er nicht in die Kuhfladen tritt. John trinkt ein Bierchen in der Dorfkneipe. John hilft einer Oma über die Straße. John klettert auf einen Baum und fängt einen Schmetterling. Und vielleicht wundert sich John auch über die Typen in den eleganten schwarzen Anzügen mit ihren verspiegelten Sonnenbrillen.

Everyone is John ist ein regelarmes Rollenspiel, das stark davon lebt, dass sich die Spieler in ihre Charaktere hineinsteigern. Die wichtigste Regel: Jeder Charakter hört auf den Namen John.

Spielraum Leipzig lädt ein

neue und alte Freunde des Tisch-Rollenspiels begrüßen wir auch in diesem Jahr wieder zu einem Wochenende voll selbstgestalteter Abenteuer, Lagerfeuer, Taverne und mehr !

26.-28. September 2014

Anmeldung und Infos unter

www.lindencon.de

Spielstile

Erzählerisch

Hier stehen dramatische Handlungsverläufe im Vordergrund.

Taktisch

Planen und überlegendes Lösen von Aufgaben stehen bei im Mittelpunkt.

Lustig/Scherzhaft

Wenn es eher humoristisch als ernsthaft gemeint ist.

Cinematisch

Bildhafte, eindrucksvolle Beschreibungen erzeugen ein Erlebnis wie im Kino.

Actionreich

Alles von Schießereien über Verfolgungsjagden bis zu Kneipenschlägereien.

Charakterzentriert

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

Episch

Große weltumspannende Handlungsbögen wie Rettung-des-Universums.

Hack & Slash

Story? Hintergrund? Hier gehts ums schneezeln!

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.

Systemvorstellung

7te See

Ein System in einer Welt von Mantel und Degen, Zauberei, Piraterie und Abenteuer, Diplomatie und Intrige, Archäologie und Forschung.

BrickWorlds (Tabletop)

BrickWorlds ist eine abgespeckte und geradlinige Version von BrickWars mit rollenspielerischen Elementen.

Call of Cthulhu

Call of Cthulhu entführt die Spieler in die Welt von H. P. Lovecraft Romanen. Cthulhu ist ein Mix von Horror und zeichnet die Grenze zwischen menschlichen Schwächen und dem lauernden Grauen des übernatürlichen nach.

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.

Das Lied von Eis und Feuer RSP

Ein Rollenspiel in der durch Game of Thrones bekannten Romanwelt von George R.R. Martin. Die Hauptaufgabe ist, ein Held zu sein.

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

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.

Eclipse Phase

Eclipse Phase benutzt ein W100-System mit einigen Kniffen und Tricks. Das Spiel ist schnell und einfach, perfekt zum direkten Eintauchen in die Science-Fiction-Welt. Die Aktion beginnt direkt, ohne dass der Spieler unter tausenden Regeln begraben wird.

Everyone is John

Everyone Is John ist eines der schnellsten und einfachsten Rollenspiele jemals. Das Hauptkonzept ist, dass jeder Spieler bis auf einen ist eine Stimme Johns Kopf. Diese Stimmen versuchen John dazu zu bekommen, dass zu tun, was sie wollen. Man kann John zu allem bringen – allem!

Freelancer

Freelancer ist ein ungewöhnliches, abwechslungsreiches Action-Rollenspiel im Anime-Stil, bei dem vor allem Kreativität gefragt ist.

Iron Kingdoms Full Metal Fantasy RPG

Vor dem Hintergrund der Tabletop-Systeme Hordes/Warmachine bietet das Iron Kingdoms „Full Metal Fantasy Roleplaying Game“ eine gelungene Umsetzung der Tabletopregeln für ein packendes Rollenspielsetting.

Legends of Arishija

Ein rätselbehaftetes und mystisches Fantasysystem, welches sich um Königreiche und wackere Helden dreht.

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.

Mad Max Desert Race

Dieses System vereint auf geniale Weise Table Top und Match Box Autos. In jeder Runde gibt es Bewegungsphasen und Turboaktivierungen. Gewinner ist das Auto, welches als Erstes durch Ziel fährt. Oder das Einzige, das überlebt...

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.

Wie in Sammelkartenspielen üblich, spielt jeder Spieler 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.

Die Spieler starten das Spiel mit einer zuvor festgelegten Anzahl an Lebenspunkten, klassischerweise 20 und sieben zufällig aus seinem Deck gezogenen Karten, seiner Starthand. Ziel ist es, den Gegner auf Null zu bringen.

Malmsturm (FATE)

Fate ist ein Universalrollenspiel, das auf FUDGE, einem Baukastensystem für Rollenspiele basiert. Durchgeführt werden die Proben mit 4W6, deren Ergebnisse als "-" (1-2), "0" (3-4) und "+" (5-6) ausfallen

können und als direkte Modifikatoren auf die genutzte Fähigkeit angewandt werden.

Das Besondere aber sind die Aspekte und Fate-Punkte. Mit diesen frei definierbaren Merkmalen werden die Figuren charakterisiert. Ihre Anwendung bringt situationsabhängige Verbesserungen ein, dafür muss aber ein Fate-Punkt ausgegeben werden. Ein Ausspielen der negativen Seite der Aspekte bringt wiederum Fate-Punkte ein. Zusätzlich noch Details der Spielwelt mittels einer Ausgabe von Fate-Punkten verändert und somit das Spielgeschehen und die Umwelt entscheidend mitbestimmt werden.

Die erste deutsche Fassung des Fate 3 Regelsystems.

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, ...).

Pathfinder

Das Pathfinder-Rollenspiel ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, welches von Paizo Publishing entwickelt wurde. Es basiert auf der Open Game License des Dungeons & Dragons-Regelwerks (Version 3.5).

Als Herzstück des Pathfinder-Rollenspiels gelten in erster Linie die Abenteuer (die so genannten Module) und die Adventure Paths (zu dt. Abenteuerpfade; siehe unten). Die Abenteuerpfade sind eine eng miteinander verwobene Kampagne aus sechs Bänden, welche die Spieler immer über einen längeren Stufenaufstieg begleitet. Diese Bände erscheinen im Monatsrhythmus; im Original gibt es zur Zeit den neunten AP.

Paranoia

Paranoia ist ein satirisches Pen-&-Paper-Rollenspiel, das in einer düsteren Science-Fiction-Umgebung spielt. Das Besondere ist, dass die Spieler zwar im Team eine Aufgabe zu erledigen haben, dabei jedoch individuell oft widersprüchliche Ziele genannt bekommen, mit Saboteuren in den eigenen Reihen rechnen müssen und mit Bürokraten zu kämpfen haben, die allzu häufig unfreundlich und hinderlich sind.

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.

Orbis Incognita

Orbis Incognita spielt in einer Fantasywelt, in der gerade die Renaissance begonnen hat. Die auf der DreRoCo vorgestellte, selbst entwickelte Variante ist sehr einsteigerfreundlich.

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.

Risus

Risus ist gedacht als "RSP Lite" für jene Abende, an denen das Gehirn zu müde ist für anspruchsvolle Details. Obwohl grundsätzlich als universelles Comedy-System gedacht, funktioniert Risus genauso gut als ernsthaftes Spiel (wenn's wirklich sein muss!). Und das Beste: Ein Risus-Charakter lässt sich in 20

Sekunden erschaffen, einfach indem man ein paar Klischees formuliert!

Warmaschine & Hordes (Tabletop)

Vor dem Hintergrund der Iron Kingdoms spielt Warmaschine 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 Warmaschine-Armee.

Wernölfe von Düsternwald

Ein Gesellschaftsspiel, bei dem unendlich viele Spieler teilnehmen können. Das Spiel ist in Tag- und Nachtphasen unterteilt. In der Nacht dürfen die Charaktere ihre Fähigkeiten einsetzen. Am Morgen des nächsten Tages gibt es meistens mindestens ein Mordopfer, die Dorfbevölkerung versucht die bösen Figuren zu finden und zu eliminieren. Das Problem ist, dass niemand die Identität des anderen kennt.



Sponsoren und Unterstützer

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

Für unglaubliche Mengen hochwertiger Tombolapreise sorgten die ReckenEcke, Ulisses Spiele, Mantikore Verlag, Pegasus Spiele, Prometheus Games und der Dresdner Buchverlag. Auch dafür ein großes Dankeschön, ohne Euch würde es keine Tombola geben!

Am Ende aber auch nicht zu vergessen sind natürlich unsere Spielleiter und all die kleinen unscheinbaren Helfer die diese Con ermöglicht haben! Danke an euch alle!

