

Dresdner Rollenspiel Convention

DreRoCo Primavera 2015

Last Man Standing

**48h Pen&Paper Rollenspiel nonstop!
Rollenspiel in all seinen Facetten.**

Liverollenspiel

Tabletop

Große Tombola

Brettspiele-Bereich

und vieles mehr!

Eintritt: 5€

Für Spielleiter gratis

ConPaket: 10€

Kaffe/Tee-Flatrate, 2xFrühstück, DreRoCo Tasse

29. bis 31. Mai

Anmeldung: www.dreroco.de

Wo? Club Traumtänzer, Gret-Palucca-Str. 9 in Dresden - www.club-traumtaenzer.de

Editorial

"Es ist schon eine komische Sache mit den Menschen... Einer von Hundert ist dann doch mal besser als man es erwartet hat!" – aus „The last man standing“ mit Bruce Willis (1996)

Seine Gegner unterschätzen - ein Fehler, den man bei Shadow Run nur einmal macht. Als ungerüsteter Knappe mit einem schartigen Schwert AT/PA 10/9 und TP 1W+1 in eine Horde Schwarzpelze rennen – klarer Fall von zu viel MU und zu wenig KL! Davon ausgehen, dass die Zombies schon nicht mehr aufstehen – sag deinem Gehirn Lebewohl!

Doch wenn man dann überlebt, kann man sich zu Recht rühmen als „the last man standing“!

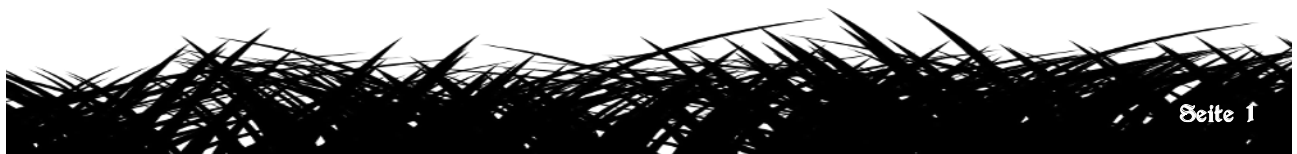
Mit diesem fast schon epischen Motto startet die 6. DreRoCo Primavera am letzten Mai Wochenende. In unserer Zeltburg erwarten euch 48 Stunden Rollenspiel ohne Ende. Ob klassisches Pen & Paper, innovatives Live Rollenspiel oder nächtliches LARP, hier wird euch alles geboten. Egal ob Einsteiger (Zusatzprofession vom Dieb), Fortgeschrittener (von Uniprüfungen oder der Familienfeier) oder Experte (die neusten Regelwerke gibt's am Reckenecke-Stand), unsere Spielleiter entführen euch in verschiedenste Systeme. Darunter auch die ersten offiziellen Runden von DSA 5, selbstkreierte Systeme und beliebte Klassiker wie Shadow Run und Call of Cthulhu.

Wer fleissig kämpft und kopfrauchende Rätsel löst, der soll natürlich nicht Hunger leiden. Die Trosstaverne versorgt euch wieder im Tausch gegen Mäuse. Die Tavernenkarten erhaltet ihr an der Bar, genauso wie auch Gerstensaft, Prickelwasser und Premer Feuer. Wer eine Kaffee- und Teeflat sein Eigen nennt, gut erkennbar an den Tassen des Namenlosen, der darf sich frei am Getränkespender bedienen.

Unsere Eintrittskarte sind wieder wahre Alleskönner und gelten zeitgleich als euer Los für die diesjährige Tombola.

Sei Phex mit euch und euren Würfeln!

Eure DreRoCo Primavera Orga



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Editorial..... | 1 |
| Rahmenprogramm und Turniere..... | 3 |
| Spielrunden Übersicht..... | 4 |
| Freitag - Abend (18:00 - 23:00 Uhr)..... | 6 |
| Freitag - Nacht (00:00-10:00 Uhr)..... | 8 |
| Samstag - Mittag (11:00-16:00 Uhr)..... | 11 |
| Samstag - Mittag - Workshops (11:00-13:30 Uhr)..... | 14 |
| Samstag - Abend (18:00-23:00 Uhr)..... | 15 |
| Samstag - Nacht (00:00-10:00 Uhr)..... | 17 |
| Sonntag - Mittag (11:00-16:00 Uhr)..... | 18 |
| Spielstile..... | 20 |
| Systemvorstellung..... | 21 |
| Sponsoren und Unterstützer..... | 23 |

Platz für Notizen, Lebenspunkte, Charakterzeichnungen oder Mitspielernamen

Impressum

Redaktion:

Janine Spielvogel

Organisation:

Anne Resetz

Hanjo Meinhardt

Janine Spielvogel

Lukas Mörlner

Caprice Thomas

Stefan Schießl

Ingo Kranzusch

Rahmenprogramm und Turniere

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Fr 16:00 | Offizielle Eröffnung und Einlass |
| Fr 18:00 - 23:00 | Spielblock: Freitag - Abend |
| Sa 00:00 - 10:00 | Spielblock: Freitag - Nacht |
| Sa 10:00 | Gemeinsamer Brunch |
| Sa 11:00 - 16:00 | Spielblock: Samstag - Mittag |
| Sa 17:00 | Tombola |
| Sa 18:00 - 23:00 | Spielblock: Samstag - Abend |
| So 00:00 - 10:00 | Spielblock: Samstag - Nacht |
| So 10:00 | Gemeinsamer Brunch |
| So 11:00 - 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!

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 mit ihrem mobilen Sortiment bei uns vorbei.

Spielrunden Übersicht

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

| | | |
|--------------------------|---------------------------------|-----------------|
| Brücke sehen und Sterben | Savage Worlds (Sundred Skies) | mono |
| Born to die | Shadowrun | Flips |
| Hunger | Hillfolk | Captain |
| Auf den Spuren Lokis | Alpha Strike | Snake-Harlekins |
| Vergessen im Schnee | Call of Cthulhu | Lexx |
| Damast und Silberglanz | DSA | littlewitch |
| Anfang vom Ende | Warhammer40k Schwarzer Kreuzzug | Atreide |
| Henkersbräute | DSA 4.1 | Noerre |
| Spooky Scary Skeletons | Dungeons and Dragons (D&D 3.5E) | DasHamann |

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

| | | |
|---------------------------------|---------------------------|----------------|
| Feuer am Horizont | Savage Worlds (Hellfrost) | mono |
| Verbrechen bei Nacht | Free | Clemens |
| DSA 5 - ??? | DSA 5 | XxSchuldigxX |
| Der Ruf des Südens | Legends of Arishija | Liskaya |
| Durch die Wälder der Wildermark | DSA 4.1 | HerrWikinger |
| Eiskalte Küsse, feurige Zungen | DSA | Terrorhörnchen |
| Rache ist süß | Frei gespieltes DSA-LARP | Gerste |

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

| | | |
|---|---------------------------------|-----------------|
| Schnitzeljagd | Savage Worlds (Sundred Skies) | mono |
| Der Meister der Elemente | DSA 4.1 | Eronae |
| Drachenherz und kaltes Blut | Nauvoo | Tenebra |
| Dungeoneering 101 | Dungeons and Dragons | Bakga |
| DSA 5 - ??? | DSA 5 | XxSchuldigxX |
| Journey to the Rim | Rim Worlds | Paul |
| Sie sind das Essen und wir sind die Jäger | Angelehnt an DSA | Snake-Harlekins |
| The Witcher - Abenteuerspiel | Brett - und Kartenspiele | Lexx |
| We are on a mission from Xanathar | Dungeons and Dragons (D&D 3.5E) | Schaal |
| Das Vermächtnis des Unheils | Die Legende der fünf Ringe | Pappa Bear |

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

| | | |
|-----------------------|----------|------|
| Hier spielt die Musik | Workshop | Lexx |
|-----------------------|----------|------|

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

| | | |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------|
| Das Wasser der Heilung | DSA 4.1 | Eronae |
| Der Tod beim Tjosten | The Savage World of Artesia | Christian Beier |
| Thronfolge | Hillfolk (DramaSystem) | Captain |
| Bang bang, you shot me down | Shadowrun 5 | XxSchuldigxX |
| Was wird hier gespielt? | Call of Cthulhu | Lexx |
| Feuer am Horizont | Savage Worlds (Hellfrost) | mono |

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

| | | |
|---------------------------------|-------------------------------|-----------------|
| Wo Licht ist, ist auch Schatten | Savage Worlds (Sundred Skies) | mono |
| Nacht der Geheimnisse | Freies System | XxSchuldigxX |
| Stahlgesänge | Savage Worlds (Runepunk) | Christian Beier |
| Notruf aus der Heimat | Justifiers | HerrWikinger |
| Dreh dich, Dreh dich | Call of Cthulhu | TerrorHörnchen |

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

| | | |
|------------------------------|---------------------------------|-----------------|
| The Daring and the Dangerous | Savage Worlds | Christian Beier |
| DSA 5 - ??? | DSA 5 | XxSchuldigxX |
| Der Ruf des Südens | Legends of Arishija | Liskaya |
| Feuer am Horizont | Savage Worlds (Hellfrost) | mono |
| Gejagt | Star Wars am Ende des Imperiums | Lexx |
| In den Fängen der Viper | Dungeons and Dragons (D&D 3.5E) | Schaal |

Platz für deine Notizen, Lebenspunkte, Charakterzeichnungen oder Mitspielernamen



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

Brücke sehen und Sterben

Sundered Skies ist eine Fantasy-Spielwelt für das preisgekrönte Rollenspiel Savage Worlds. In diesem Setting spielt ihr Nachkommen der Überlebenden des Zerberstens. Es herrscht ein ständiges Glühen, welches jederzeit droht die Bewohner in die Wut zu treiben und auch sonst herrscht Tumult im Glühen. Alle sind von der Gnade des Handelsrates abhängig und fürchten auch Überfälle von Piraten.

Prometheus Demo-Runde

| | |
|---------------------|---|
| System: | Savage Worlds (Sundered Skies) |
| Setting: | Fantasy, Endzeit, Horror |
| Spielstil: | Erzählerisch, actionreich, Hack & Slash |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | werden gestellt |
| Spielleiter: | mono |

Born to die

Euer Team wird angeheuert um einer anderen Runnergruppe Feuerunterstützung zu leisten und sie abzulösen. Eigentlich eine simple Aufgabe, aber wie es im Runnerggeschäft so üblich ist, läuft selbstverständlich nicht alles nach Plan. Ihr werdet in allen Bereichen gefordert, Mundan, Sozial, Magisch und in der Matrix. Seid ihr bereit für einen Run, den ihr wohl nicht so schnell vergessen werdet, Chummer?

| | |
|---------------------|---------------------------------------|
| System: | Shadowrun |
| Setting: | Cyberpunk |
| Spielstil: | Erzählerisch, rätselhaft, actionreich |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | werden gestellt |
| Spielleiter: | Flips |

Hunger

Die Spieler verkörpern die wichtigen Persönlichkeiten in einem eisenzeitlichen Stamm, der unter rauen Bedingungen ums Überleben kämpft.

Feindselige Nachbarstämme, karger Boden und hartes Klima sind konstante Feinde und allesamt können tödlich sein. Nun hat es kürzlich auch noch Überfälle gegeben, bei denen ein guter Teil der Schafe des Stammes gestohlen wurde. Ist das jetzt der Untergang? Wie wird der Stamm sich behaupten und wer wird die bedeutsame Rolle dabei spielen?

| | |
|---------------------|--|
| System: | Hillfolk (DramaSystem) |
| Setting: | Fantasy, Historisch |
| Spielstil: | Erzählerisch, charakterzentriert, konstruktivistisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | werden gestellt |
| Spielleiter: | Captain |

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

Auf den Spuren Lokis

Für alle, die mittelalterliche Gesellschaftsstrukturen mit riesigen Kampfrobotern kombinieren wollen.

Für alle, die einen Run ohne Magie durchziehen wollen.

Für alle, die mal Rollenspiel mit TableTop zusammen zocken wollen.

Dann ist dies deine Runde.

Gespielt werden BattleTech nach den AlphaStrike-Regeln und die Rollenspielelemente nach einem an 2W6 angelehnten System.

Was braucht Ihr? Nur 2W6 und einen Stift. (bei Fehlen erhältlich bei der Red Shirt - Orga)

| | |
|---------------------|---|
| System: | Alpha Strikes |
| Setting: | Science-Fiction, Militärisch, Brett- und Kartenspiele |
| Spielstil: | Taktisch, erzählerisch, atmosphärisch, actionreich, cinematisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | werden am Tisch erstellt |
| Spielleiter: | Snake-Harlekins |
| 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: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | werden gestellt |
| Spielleiter: | Lexx |

Damast und Silberglanz

In der drückenden Hitze habt ihr im überfüllten Rashdul gerade noch so ein Zimmer in der Karawanserei ergattert. Doch ist das Zimmer nicht nur von euch bewohnt - in einem uralten magischen Spiegel versteckt sich ein Dschinn, der eure Hilfe braucht. Könnt ihr ihm helfen und ihn aus seinem Gefängnis befreien?

Stark gesetzestreue Charaktere nicht geeignet - Startcharaktere bevorzugt

| | |
|---------------------|---------------------------------------|
| System: | DSA |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | Erzählerisch, taktisch, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Sind selbst mitzubringen |
| Spielleiter: | littlewitch |

Anfang vom Ende

"Ich hätte nie gedacht, wie ein paar Augenblicke ein ganzes Leben verändern können...!"

Wer Warhammer40k mag, wird den Schwarzen Kreuzzug lieben...

Ich biete euch ein Abenteuer, das euch in die dunkelsten Winkel der Zukunft von Warhammer40k führen wird.

Für den One Shot sind System- und Hintergrundkenntnisse von Vorteil, aber nicht zwingend notwendig. Die Charaktere werden im Spiel entwickelt.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Warhammer40k Schwarzer Kreuzzug |
| Setting: | Science-Fiction, Horror, Mystery Militärisch |
| Spielstil: | Erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++ |
| Charaktere: | werden gestellt |
| Spielleiter: | Atreide |

Renkersbräute

In Scherbingerode ist der Teufel los - Ernten werden von Hagel zerschlagen, Fische sterben und die Adelsfeste fallen aus.

Der Waldgraf sucht erfahrene Recken, euch, um diesem Problem Herr zu werden.

| | |
|---------------------|--------------------------|
| System: | DSA (DSA 4.1) |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++ |
| Charaktere: | Sind selbst mitzubringen |
| Spielleiter: | Noerre |

Spooky Scary Skeletons

In Scherbingerode ist der Teufel los - Ernten werden von Hagel zerschlagen, Fische sterben und die Adelsfeste fallen aus.

Der Waldgraf sucht erfahrene Recken, euch, um diesem Problem Herr zu werden.

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| System: | Dungeons and Dragons (3.5E) |
| Setting: | Fantasy, Pulp |
| Spielstil: | Actionreich, episch, Hack & Slash |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++ |
| Charaktere: | werden gestellt |
| Spielleiter: | DasHamann |

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

Feuer am Horizont

Hellfrost, das Fantasy Setting für Savage World. Ein nimmer endender Winter naht...

Vor 500 Jahren ... im eisig hohen Norden, jenseits der zivilisierten Lande mit ihren Hügel- und Waldlandschaften, erhob sich eine mächtige Armee von Frostriesen, Eisteufeln, Weltenfrostdrachen und furchterregenden Orks, allesamt Diener des Eisgottes Thrym. So nahmen der schreckliche Schneesturm und der Untergang der mächtigen Menschenreiche ihren Lauf.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Savage Worlds (Hellfrost) |
| Setting: | Fantasy, Mystery, Brett- und Kartenspiele |
| Spielstil: | Erzählerisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Sind selbst mitzubringen |
| Spielleiter: | mono |
| Support: | Ulisses |

Heute ... die Rassen der südlichen Länder mögen den Krieg gewonnen haben, doch leiden sie noch immer unter seinen Auswirkungen. Fünf Jahrhunderte lang wurden die Winter stetig länger und kälter. Weite Bereiche des Landes Rassilon liegen unter einer ewigen Decke aus Eis und Schnee, und sogar die gemäßigten Lande bleiben nicht von Missernten, tödlichen Wintern und dem gefürchteten Weltenfrostwind verschont. Aber der Winter ist nicht die einzige Gefahr. Vor gerade mal 30 Jahren begann die Magie, einst die mächtigste Waffe der zivilisierten Rassen, auszusetzen. Der Sog, ein Phänomen unbekannter Herkunft, hat die Magie zu einem unberechenbaren Verbündeten gemacht.

Willkommen in der Welt von Rassilon. Willkommen bei Hellfrost!

Ihr seid eine Abenteurergruppe, die auf dem Weg zu einer Hochzeit eines gemeinsamen Freundes ist. Und was euch auf dem Weg dorthin passiert, kannst du nur erfahren, wenn du mitspielst. Interesse? Dann spiel doch einfach mit!

Verbrechen bei Nacht

Diese Nacht ist schon wieder ein Verbrechen geschehen - oder sind es sogar zwei?

Ihr seid eine Ermittlungseinheit und werdet wiederum mit der Lösung eines Falles betraut. Und wieder sind noch einige Fragen offen, die nicht ich beantworten werde:
 Welches Verbrechen ist geschehen?
 Wer war das Opfer?
 Wo war der Tatort?
 Wer oder was spielt eine wichtige Rolle in dem Fall?

| | |
|---------------------|--|
| System: | Free |
| Setting: | Mystery, Pulp |
| Spielstil: | Erzählerisch, konstruktivistisch, charakterzentriert, rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden am Tisch erstellt |
| Spielleiter: | Clemens |

Dies wird eine improvisierte Runde, die sich auf eure Antworten auf diese Fragen stützt. Es gibt kein Regelsystem und keine Würfel, aber ich werde Inrahkarten als Hilfsmittel benutzen. Eure Charaktere erstellt ihr einfach, indem ihr 3 bis 5 Merkmale und Besonderheiten in Form von Phrasen und Sprichwörtern niederschreibt.

DSA 5 - ???

Es ist soweit, Ulisses zeigt euch endlich das fertige neue

| | |
|---------------------|--|
| System: | DSA 5 |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | XxSchuldigxX |

Regelwerk von DSA. Alles neu, alles anders.

Der ideale Zeitpunkt für einen Einstieg, einen Neueinstieg oder Umstieg.

Wenn ihr euch für das neue DSA-System interessiert, dann ist das DIE Gelegenheit es zu testen. Das Abenteuer und alle genaueren Infos werden erst zur Con bekannt gegeben.

Maximal 6 Spieler, egal ob erfahren oder nicht, KEINE Voranmeldung möglich und nur Archetypen zugelassen.

Der Ruf des Südens

Schon seit Jahrhunderten zieht es Scharen von mutigen Abenteurern immer wieder in die südlichen Regionen der Republik Taresh. Viel soll es auf den zahlreichen Inseln im Südmeer geben, von den Schätzen untergegangener Völker über kostbare Handelsüter bis hin zu wundersamen Pflanzen oder prächtigen Tieren, die nie ein Mensch im Norden zuvor zu Gesicht bekommen hat.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Legends of Arishija |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | erzählerisch, charakterzentriert, episch, rätselhaft, cinematisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Liskaya |

In den alten, tief im Urwald verborgenen Ruinen soll seltsame Magie herrschen und glaubt man den Geschichten, so bewachen fremdartige Kreaturen diese heiligen, sagenumwobenen Orte. Zahlreiche wilde Stämme hausen im Dschungel, handeln mit Fremden und machen ihnen fantastische Geschenke – doch schon so mancher Glückssucher fand in diesem Paradies ein grausames Ende.

Zwischen vielen Forschern, Glückssuchern und wagemutigen Händlern findet sich eine kleine Gruppe Passagiere an Bord des Seglers „Silbermöwe“ ein, um zu einer Rundreise aufzubrechen, die zu verschiedenen Inseln des Südens führen soll. Allerdings ist der Grund ihrer Reise nicht die Suche nach Schätzen, Heilpflanzen oder anderen Handelsütern, sondern das rätselhafte Verschwinden eines Adligen aus einem der nördlichen Königreiche.

Die verschiedenen Parteien, die sich mit diesem Fall befasst haben, könnten unterschiedlicher nicht sein, dennoch in einer Sache scheinen sich alle einig zu sein: Es waren andere Kräfte am Werk, als man nach außen hin beschwichtigend verlauten lässt. Hinter der Hand munkelt man über eine perfide Entführung mit Hilfe von unheilvoller Magie, die wohl der Beginn von größerer Bedrohung zu sein scheint. Dieses Unheil abzuwenden und den Verschollenen zu finden ist die Aufgabe der Reisenden, die ebenso unterschiedlich sind, wie ihre Auftraggeber und deren Beweggründe.

Durch die Wälder der Wildermark

Nach den großen Geschehnissen der letzten Jahre ist aus den Ländereien rund um Wehrheim ein Unruheherd geworden. Immer wieder gibt es neue selbsternannte Barone und Fürsten, die Tribut fordern.

| | |
|---------------------|---|
| System: | DSA (DSA 4.1) |
| Setting: | Fantasy, Horror |
| Spielstil: | erzählerisch, atmosphärisch, Hack & Slash |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | HerrWikinger |



In diese Region verschlägt es aber auch viele, die hoffen mit hochwertigem Diebesgut oder günstigen Geschäften einige Dukaten zu machen.

Ihr seid durch Zufall oder Absicht mitten in dieses Land geraten und müsst nun den Kopf über Wasser halten.

Das Gerücht, es gäbe auf einer alten verlassenen Burg einige Schätze zu holen, kommt da grade gelegen. Und ihr wisst, wen ihr treffen müsst, um an die restlichen Informationen zu kommen.

Eiskalte Küsse, feurige Zungen

Im hohen Norden geht wirklich viel Seltsames vor.. Ein ganzes Dorf vermisst alle seine Männer. Scheunen, Hütten und Fischerboote werden nur noch zerstört gefunden und die Anspannung der Dörfler ist förmlich mit dem Messer schneidbar. Zumindest wenn man dem Jungen, den das kleine Dorf an der Nordküste Aventuriens ausgeschiedt hat, Glauben schenkt.

| | |
|---------------------|--|
| System: | DSA |
| Setting: | Fantasy, Mystery, Pulp |
| Spielstil: | erzählerisch, atmosphärisch, taktisch, actionreich |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | Sind selbst mitzubringen |
| Spielleiter: | TerrorHörnchen |

Wer wohl dem Hilferuf des Dorfes folgen wird?

Rache ist süß

Ein Jahr ist es her, dass die schwarze Feste über Gareth abgestürzt ist. Aus all dem Chaos gelang es einzelne Inseln der Ordnung zu errichten, und so wurde eine neue Kaiserin gekrönt. Zu ihrem reisenden Hoftag bist du gekommen um dich anzudienen oder von ihrem Glanz zu profitieren.

| | |
|---------------------|--|
| System: | Frei gespieltes DSA-LARP |
| Setting: | Fantasy, Historisch |
| Spielstil: | erzählerisch, atmosphärisch, taktisch, actionreich, rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Gerste |

Und es gibt viel zu tun! Als Teil einer kleinen Schar "Freiwilliger" wurdest du vom Hofgeweihten Arrius von Wulfen in die wüste Wildermark entsandt um eine kleine Bastion des Lichts von der Finsternis zurück zu fordern. Euch wurde ein Phosphoros überantwortet, einer der wenigen verbliebenen Funken des ewigen Lichtes, doch unerlässlich um einen Ort dem Herren Praios zu weihen!

Wir bespielen die Welt des schwarzen Auges (DSA) und unsere Geschichte findet ein Jahr nach den Ereignissen um das "Jahr des Feuers" statt. Es handelt sich um ein Liverollenspiel, das heisst ihr stellt eure Charaktere mit vollem Körpereinsatz dar. Wir spielen mit stark vereinfachten Regeln. Um Anfängern den Einstieg zu erleichtern, werden Charaktere und Ausrüstung gestellt. Wer bereits einen aventurischen Charakter besitzt, kann diesen spielen, insofern er ins Setting passt. Kontaktiert uns bitte dafür im Vorfeld.

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

Schnitzeljagd

Einsteiger-Abenteuer ist das preisgekrönte Setting Sundred Skies für Savage World. In der zerborstenen Welt von Sundred Skies drohen der Glühwahn und auch andere Gefahren in der Leere des Glühens.

Es handelt sich um ein Dark Fantasy Setting voller Gefahren auf Inseln, die in der Leere schweben.

| | |
|---------------------|--|
| System: | Savage Worlds (Sundred Skies) |
| Setting: | Fantasy, Endzeit, Horro |
| Spielstil: | Actionreich, erzählerisch, lustig/scherzhaft, Hack & Slash |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | mono |

Der Meister der Element

Aufregende Abenteuer erleben - gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen! Kommt mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

"Der Meister der Elemente" ist ein Einstiegsabenteuer für das Rollenspiel System "Das Schwarze Auge" und bietet sich für all Diejenigen an, die schon immer mal in DSA rein schnuppern wollten.

| | |
|---------------------|--|
| System: | DSA (DSA 4.1) |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | taktisch, atmosphärisch, erzählerisch, actionreich |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Eronae |

Es gilt ein Dorf zu retten, einen Lynchmob zu besänftigen und eine Reise in einen mysteriösen Wald anzutreten, um am Ende.... Welche tapferen Recken wagen sich auf dieses Abenteuer?

Drachenherz und kaltes Blut

Das schöne Land Feldenweiler wurde von der Armee der Finsternis angegriffen, die Priesterin von Targ hat Kräfte herbeigerufen, die alles Gute vernichten hätten können. Viele Länder hatten die Übeltäter bereits eingenommen, Länder die noch immer unter der grausamen Herrschaft der Armeen des Bösen stehen. Auch wenn ihr Heerführer geschlagen ist, sind sie nicht vernichtet. Ein neuer Feldherr hat sich im Chaos hervor getan. Die Schwarzmagierin Seherana die mit den verbliebenen Priesterinnen des Tempels von Targ die Kraft der finsternen Truppen stärkt. Um die Welt dauerhaft zu schützen, muss die Armee der Finsternis zurück geschlagen werden. Herzog Bäromar von Feldenweiler hält Heerschau. Gesucht wurden tapfere Kämpfer, welche die gefährliche Reise nach Tirnan auf sich nahmen um dort bei den Elfen vor zu sprechen und ein Bündnis mit ihnen zu erbitten. Ebenso suchte die Magistra Seherana nach willigem Soldvolk um einen vernichtenden Schlag gegen die Elfen zu führen und vor allem ein Bündnis zwischen den Spitzohren und den elenden Menschen zu verhindern. Genommen wurde jeder. Mit gesammelten Kräften galt es anschließend, das Nachbarland Hale zu befreien und das Hauptlager der Widersacher unter der Führung von Magistra Seherana zu vernichten. Das letzte Jahr war ein trauriges und schweres Jahr für den Fürsten Bäromar von Feldenweiler. Die dunkle Priesterschaft hat seinen Sohn auf dem Gewissen, umstellte sein Land, bedrohte die Priester des Lichts und machte ihm immer wieder das Leben schwer. Bei dem Versuch neue Kämpfer für seine Armee zu rekrutieren traf er auf Sena vom See, welche eigentlich ihre Unterstützung im Kampf gegen die Dunkelheit anbot, aber Bäromar plötzlich in den Rücken fiel und letztendlich nicht nur seinen geliebten Bruder Eberhardt in die ewigen Jagdgründe schickte, sondern auch Bäromar das Leben nahm. Die ersten Grundsteine für eine tiefe Feindschaft sind gelegt. Der Kampf zwischen der dunklen Priesterschaft und den Feldenweilers spitzt sich immer weiter zu. Irgendwann muss es entweder einen blutiges Finale oder eine Einigung geben. Doch gibt es überhaupt noch die Möglichkeit einer friedlichen Einigung? Ein Bündnis des Herzogs mit dem Volk des Waldes scheiterte. Die Frage ist Warum?

| | |
|---------------------|---|
| System: | Nauvoo |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | rätselhaft, charakterzentriert, lustig/scherzhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Tenebra |

Dungeons and Dragons 101

Ein Geleitauftrag durch das Grenzland zwischen Zivilisation und Wildnis. Was soll schon schiefgehen? Packt Schwerter und Äxte ein, haltet Pfeile und magische Geschosse bereit.

Die Mutter des Looten und Leveln: Dungeons and Dragons in der fünften Edition.

Gespielt wird aus der Starterbox inklusive Charaktere.

| | |
|---------------------|-------------------------------------|
| System: | Dungeons and Dragons |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | taktisch, actionreich, Hack & Slash |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Bakqa |

DSA 5 - ???

Es ist soweit, Ulisses zeigt euch endlich das fertige neue Regelwerk von DSA. Alles neu, alles anders. Der ideale Zeitpunkt für einen Einstieg, einen Neueinstieg oder Umstieg.

Wenn ihr euch für das neue DSA-System interessiert, dann ist das DIE Gelegenheit es zu testen. Das Abenteuer und alle genaueren Infos werden erst zur Con bekannt gegeben.

Maximal 6 Spieler, egal ob erfahren oder nicht, KEINE Voranmeldung möglich und nur Archetypen zugelassen.

| | |
|---------------------|--|
| System: | DSA 5 |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | XxSchuldigxX |

Journey to the Rim

Ihr seid Passagiere auf einem Transportschiff in die Randwelten der Galaxie. Eigentlich sollen sich euch im "Rim" unzählige Möglichkeiten bieten, seien es aufstrebende Kolonien, illegale Jobs oder unerforschte Systeme. Doch während der Reise passiert etwas Unerwartetes, etwas, das eure Pläne über den Haufen wirft...

| | |
|---------------------|--|
| System: | Rim Worlds |
| Setting: | Fantasy, Science-Fiction |
| Spielstil: | erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Paul |

We are on a mission from Xanthar

Nach einer legendären Nacht wachen die Band auf, was ist geschehen und wo kommt dieser Beholder her? Eine lustige D&D Runde, die eine Mischung aus Hangover und Blues Brothers ist.

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| System: | Dungeons and Dragons (3.5E) |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | actionreich, lustig/scherzhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Schaal |

Sie sind das Essen und wir sind die Jäger

16. August 850, Mittag
Ausbildungscamp nördlich von Wall Rose,
Exerzierplatz

60 Stimmen erklingen wie Eine.

„Ich schwöre, den produzierenden Teil der Menschheit zu schützen!

Ich schwöre, der Bedrohung durch die Titanen unter Einsatz meines Lebens entgegenzutreten!

Ich schwöre, mich dieser Aufgabe mit dem ganzen Herzen zu widmen!“

Die nachfolgende, sich über den Platz legende Ruhe wurde durch die Stimme des Ausbilders durchbrochen.

„Neue Mitglieder der Militärpolizei wegtreten!

Neue Mitglieder der Garnison wegtreten!“

Nur ein kleiner Rest der 60 blieb in Hab-Acht stehen.

„Neue Mitglieder des Aufklärungstrupps.

Ich hoffe, ihr habt die richtige Wahl getroffen.

Findet Euch in zwei Tagen im Schloss Residenz bei den 56. Schwingen ein!

Wegtretet.“

| | |
|---------------------|--|
| System: | Angelehnt an DSA |
| Setting: | Horror, Mystery, Endzeit |
| Spielstil: | rätselhaft, atmosphärisch, erzählerisch, cinematisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | werden gestellt |
| Spielleiter: | Snake-Harlekins |

Tragt selbst die Flügel und bringt in einem eigenen Abenteuer die Menschheit der Freiheit etwas näher. Schlüpf in die Rolle der oben Genannten und erkundet mit den 56. Schwingen den im Jahr 845 aufgegebenen nördlichen Teil zwischen Wall Maria und Wall Rose. Für alle Fans von Attack on Titan

The Witcher - Abenteuerspiel

I'm The Witcher – Abenteuerspiel schlüpfen bis zu vier Spieler in die Rollen bekannter Charaktere aus der Welt von The Witcher. Spielt die listige Triss Merigold, den herzensbrechenden Barden Rittersporn, den Zwergenkämpfer Yarpin Zigrin und seine Mannen oder Geralt von Riva, den weißhaarigen Hexer. Alle Charaktere haben ihre eigenen Fähigkeiten und müssen sich verschiedenen Aufgaben stellen. So kann jeder Spieler den Charakter wählen, der am besten der Art zu Spielen entspricht, die ihm gefällt. Ob Diplomatie, Kampf, Magie oder die Unterstützung durch die Gefährten zum Sieg führen, entscheidet ihr! Die Welt von The Witcher erwartet euch ...

| | |
|---------------------|-------------------------|
| System: | Brett- und Kartenspiele |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | |
| Spielerzahl: | 4 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Lexx |

Die Runde beginnt im Anschluss des Workshops "Hier spielt die Musik" und wird die restliche Zeit des Samstag-Mittag-Blocks gespielt.

Das Vermächtnis des Unheils

Im Frühjahr des Jahres 1845 des Isawa Kalenders hat Seppu Ayumu entschieden Eine Gesellschaft zu geben um im Kaiserreich wieder für Gesprächsstoff zu sorgen. Die Einladung drang auch zu einigen jungen Samurai aus dem Süden des Reiches, die sich nun auf den Weg machten um der Feier beizuwohnen.

Die Legende der fünf Ringe ist ein Fantasy-System, dessen Spielwelt vorwiegend an die Kultur des historischen Japans angelehnt ist.

| | |
|---------------------|--|
| System: | Die Legende der fünf Ringe |
| Setting: | Fantasy, Historisch, Eastern |
| Spielstil: | actionreich, erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Pappa Bear |

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.

Hier spielt die Musik - über den richtigen Einsatz von Musik und Geräuschen im Rollenspiel

| | |
|--------------------|-------------|
| Teilnehmer: | 10 |
| Leiter: | Lexx |
| Start: | 11:00 |
| Dauer: | 120 Minuten |

In diesen Workshop teile ich mit euch mein Wissen rund um den Einsatz von akustischen Mitteln im Rollenspiel. Wann setze ich was, wie und warum ein um mehr Stimmung in meiner Runde zu erzeugen? Welche Fehler lauern auf mich und wie umgehe ich sie? Dies und noch mehr versuchen wir gemeinsam zu klären. Ich werde dazu ein paar Schätze aus meinem Tonarchiv zum Besten geben und gerne dürft ihr auch eigene Beispiele beisteuern (USB-Stick/Micro SD).

Inrah - Das aventurische Tarot

| | |
|--------------------|--------------------|
| Teilnehmer: | 5 |
| Leiter: | Liskaya & Astartus |
| Start: | 11:00 |
| Dauer: | 20 Minuten |

Es gibt viele Möglichkeiten, eine DSA Runde mit INRAH zu bereichern. Neben dem Spiel Boltan (ähnlich dem irdischen Poker) eignen sich die Karten hervorragend, um Prophezeiungen in die Geschichte einer Runde einzubauen. Jedoch bieten die Karten auch über Pen & Paper hinaus eine interessante Möglichkeit der Zukunftsdeutung in Bezug auf die fantastische Spielwelt Aventuriens.

Ob ihr als Meister in eurer DSA Runde einen Wahrsager-NPC auftauchen lassen wollt, der einen Blick in die Zukunft der Helden wirft, euch einen Charakter erstellen wollt, der sich mit INRAH beschäftigt oder allgemein Interesse am Kartenlegen mit diesem Set habt - wir stellen euch INRAH gern vor und erklären anhand von Probelegungen Arten der Legung und verschiedene Deutungsansätze.

Da jeder andere Fragen haben wird und es daher unterschiedlich lange dauern wird, diese zu beantworten, haben wir keinen speziellen Block als Fixtermin angedacht, sondern werden die ganze Convention über ansprechbar sein und dann je nach Nachfrage in kleinen Gruppen unterschiedlicher Stärke arbeiten.

Dies wird zum einen in den Pausen zwischen den Blocks möglich sein, zum anderen in jenen Blocks, in denen wir selber weder leiten noch spielen. Da sich dies aber jederzeit ändern kann, wird es einen Aushang geben, bei dem sich Interessenten eintragen können und/oder die nächsten Treffen angekündigt werden. Natürlich könnt ihr uns auch einfach ansprechen.

Mitzubringen ist nichts außer Stift und Papier, falls ihr euch Notizen machen möchtet. Karten und Zusatzmaterial werden von uns gestellt.

Wir freuen uns auf euch!
Astartus und Liskaya

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

Das Wasser der Heilung

Aufregende Abenteuer erleben - gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen! Kommt mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

"Das Wasser der Heilung" ist ein Einstiegsabenteuer für das Rollenspiel System "Das Schwarze Auge" und bietet sich für all Diejenigen an, die schon immer mal in DSA rein schnuppern wollten. Es knüpft direkt an die Ereignisse des Vorabenteuers "Der Meister der Elemente" an - Es ist jedoch nicht zwingend notwendig dieses vorher gespielt zu haben.

Die Waldwildnis zwischen Nostria und Andergast - Ein Ort voller Geheimnisse, über den die Bewohner der Streitenden Reiche sich viele Märchen erzählen, aber auch ein gefährlicher Ort, der wilde Kreaturen und Räubern eine Heimstatt bietet. Im Auftrag eines Magiers müssen die Helden ein Heilmittel finden, das ihn von seinem Leiden befreit. Und so ziehen die Helden aus, um nach der heilsamen Quelle der Geister zu suchen, die sich irgendwo im riesigen Wald zwischen Nostria und Andergast befinden soll.

Der Tod beim Tjosten

Hochzeitsglocken im Angowrie. Die Vereinigung einer Tochter des danischen Hauses Thurias mit dem Thronerben lockt den Adel der benachbarten Lehen - und einige von weit her angereiste Gäste - in das junge Königreich.

Tage der Festlichkeiten stehen euch bevor und vielleicht ergibt sich ja im Rahmen der Ereignisse die eine oder andere Gelegenheit Kontakte zu knüpfen oder sich die Gunst der Mächtigen zu sichern.

Andere auf diesem Fest suchen auch nach Gelegenheiten, doch ihre Motive sind düsterer Natur...

Thronfolge

Überraschend ist der König des Reiches verstorben ohne einen designierten Erben zu hinterlassen. Das einzige eheliche Kind ist eine Tochter, doch plötzlich taucht auch ein Bastardsohn auf. Wer zieht die Strippen um das Schicksal des Reiches und wer wird künftig auf dem Thron sitzen? Welche dunklen Geheimnisse werden offenbart?

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

Was wird hier gespielt?

Der Verkauf soll schnell gehen. Ein herunter gekommenes Kino. Etwas Nutzloseres konnte man ja nicht erben. Aber wer weiß, vielleicht springt ja ein nettes Sümmchen dabei raus. Der Verkaufsrundgang wird es zeigen.

| | |
|---------------------|---|
| System: | DSA (DSA 4.1) |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | actionreich, charakterzentriert, taktisch, erzählerisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Eronae |

| | |
|---------------------|---|
| System: | The Savage World of Artesia |
| Setting: | Historisch, Fantasy, Militärisch |
| Spielstil: | erzählerisch, atmosphärisch, charakterzentriert, taktisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Christian Beier |

| | |
|---------------------|--|
| System: | Hillfolk (DramaSystem) |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | Erzählerisch, charakterzentriert, konstruktivistisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Captain |

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| System: | Call of Cthulhu |
| Setting: | Horror, Mystery |
| Spielstil: | Charakterzentriert, rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Lexx |

Bang bang, you shot me down

Es klingelt, du gehst ran, eine bekannte Stimme erzählt dir von einem schnellen, gut bezahlten Job. Du lächelst in dich hinein. ‚Ja klar, schnell und einfach‘. Aber was soll's, Geld ist Geld, und das brauchst du dringend, wie immer halt. Selbst für dieses schäbige Rattenloch und den billigen Soy-Fraß, den du dir schnell noch in den Mund stopfst, brauchst du doch jeden Monat mehr wie du hast und dann wolltest du eigentlich endlich dieses neue Implantat, ne ordentliche Knarre muss auch mal wieder sein und dann dieses geile Combat-Bike, was du letzte Woche gesehen hast... Also drauf geschissen, Falle, Hinterhalt, Selbstmordkommando, Hauptsache gut bezahlt.

| | |
|---------------------|--|
| System: | Shadowrun (Shadowrun 5) |
| Setting: | Cyberpunk |
| Spielstil: | atmosphärisch, actionreich, Hack & Slash |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | XxSchuldigxX |

Je suis Charlie

- Pater, ich habe gesündigt.
- Nun, mein Sohn, berichte mir von Deinen Sünden!
- Ich habe Pen-and-Paper-Rollenspiele gespielt, insbesondere In Nomine Satanis, ich habe mit dem W666 gewürfelt, meine unheilige Nahkampfwaffe eingesetzt...
- Im Spiel?
- Ja, Pater, im Spiel.
- Ausschließlich im Spiel?
- Ähem, ja.
- Nun, mein Sohn, da Du Deine Sünden nicht im realen Leben begangen hast, kann ich Dir die Absolution erteilen. Eine kleine Buße muss ich Dir jedoch auferlegen: finde Dich am 30. Mai um 18:00 Uhr im Club Traumtänzer ein. Gehe zu dem Tisch, an dem ein Mann in Priesterkleidung sitzt. Erfülle den Auftrag, den er für Dich hat!
- Pater, was soll ich erledigen?
- Nun, mein Sohn, wenn ich mich recht entsinne ist es mein Job, in der Beichte die Fragen zu stellen...

| | |
|---------------------|--|
| System: | Magna Veritas |
| Setting: | Jetztzeit / Modern |
| Spielstil: | rätselhaft, actionreich, lustig/scherzhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Atom-Erik |

Achtung: Satire!

Feuer am Horizont

Hellfrost, das Fantasy Setting für Savage World. Ein nimmer endender Winter naht...

Vor 500 Jahren ... im eisig hohen Norden, jenseits der zivilisierten Lande mit ihren Hügel- und Waldlandschaften, erhob sich eine mächtige Armee von Frostriesen, Eisteufeln, Weltenfrostdrachen und furchterregenden Orks, allesamt Diener des Eisgottes Thrym. So nahmen der schreckliche Schneesturm und der Untergang der mächtigen Menschenreiche ihren Lauf.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Savage Worlds (Hellfrost) |
| Setting: | Fantasy, Mystery, Brett- und Kartenspiele |
| Spielstil: | Erzählerisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Sind selbst mitzubringen |
| Spielleiter: | mono |
| Support: | Ulisses |

Heute ... die Rassen der südlichen Länder mögen den Krieg gewonnen haben, doch leiden sie noch immer unter seinen Auswirkungen. Fünf Jahrhunderte lang wurden die Winter stetig länger und kälter. Weite Bereiche des Landes Rassilon liegen unter einer ewigen Decke aus Eis und Schnee, und sogar die gemäßigten Lande bleiben nicht von Missernten, tödlichen Wintern und dem gefürchteten Weltenfrostwind verschont. Aber der Winter ist nicht die einzige Gefahr. Vor gerade mal 30 Jahren begann die Magie, einst die mächtigste Waffe der zivilisierten Rassen, auszusetzen. Der Sog, ein Phänomen unbekannter Herkunft, hat die Magie zu einem unberechenbaren Verbündeten gemacht.

Ihr seid eine Abenteurergruppe, die auf dem Weg zu einer Hochzeit eines gemeinsamen Freundes ist. Und was euch auf dem Weg dorthin passiert, kannst du nur erfahren, wenn du mitspielst. Interesse? Dann spiel doch einfach mit!

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

Wo Licht ist, ist auch Schatten

Ein Einsteiger-Abenteuer in die Welt von Sundred Skies von Savage World. Die Welt ist dem Zerborsten erlegen und ihr seid Nachkommen der Überlebenden. Ihr lebt auf Inseln, die in der Leere schweben und reist mit Luftschiffen. Das ewige Glühen und auch noch andere Dinge drohen euch ins Verderben zu stürzen.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Savage Worlds (Sundred Skies) |
| Setting: | Fantasy, Endzeit, Horror, Mystery |
| Spielstil: | rätselhaft, actionreich, Hack & Slash, erzählerisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | mono |

Nacht der Geheimnisse

Eine kleine Mischung aus Rollenspiel und LARP. Ihr seid in einem sich immer wieder verändernden Haus, konfrontiert mit Rätseln, Unheil und dem Tod. Wir werden in der heutigen Zeit spielen, ihr braucht keine Verkleidung und keine speziellen Vorkenntnisse. Es wird ungefähr 4-5 Stunden gehen. Also wenn ihr Lust auf Rätsel, Paranoia und ein wenig Mystik habt, dann kommt Samstag Nacht zu uns, in unser kleines Haus des Horrors zur Nacht der Geheimnisse.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Freies System |
| Setting: | Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery |
| Spielstil: | rätselhaft, charakterzentriert, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Sind selbst mitzubringen |
| Spielleiter: | XxSchuldigxX |

Stahlgesänge

"Und durch die Dunkelheit drang der monotone Klang der Räder auf dem Schienenstrang. Ein einsamer Gesang. Den stählernen Weg entlang." Euer Weg endet abrupt, irgendwo in den Geistersümpfen. Werdet ihr eure Heimat jemals wiedersehen?

| | |
|---------------------|--|
| System: | Savage Worlds (Runepunk) |
| Setting: | Steampunk, Endzeit, Horror |
| Spielstil: | actionreich, cinematisch, taktisch, Hack & Slash |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden am Tisch erstellt |
| Spielleiter: | Christian Beier |

Notruf aus der Heimat

Ihr seid vor 2 terrestrischen Monaten auf diesem relativ öden Planeten gelandet und habt eure Standarderkundungen durchgeführt. Ihr wartet immer noch auf die zweite Einsatztruppe mit allen Forschern, die eure bisherigen Ergebnisse prüfen sollen, doch anstatt einer Horde an Wissenschaftlern und Militärs, kommt nur eine Nachricht: „Hier Hauptquartier. Sofortiger Rückruf aller Teams innerhalb des dg7-a4 Sektors. Alpha Priorität. Sicherheitsprotokolle für Basiskamps auf Maximum. 2 Wächter vor Ort abstellen und Rücktransport einleiten. Ende.“ So etwas gab es, soweit ihr wisst, noch nie....

| | |
|---------------------|---------------------------------------|
| System: | Justifiers |
| Setting: | Cyberpunk, Fantasy |
| Spielstil: | actionreich, atmosphärisch, taktisch, |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | HerrWikinger |

Dreh dich, Dreh dich

Krrrgh...krrghh
 "Dreh dich, dreh dich im Kreis, versuch nicht uns zu entkommen"
krrrghkrrgh ...platsch..
 "Dreh dich, dreh dich im Kreis, darf ich raten"
 ... "?".....
 "Dreh dich, dreh dich im Kreis, wer hält deine Hand in der Dunkelheit?"

| | |
|---------------------|--|
| System: | Call of Cthulhu |
| Setting: | Horror, Mystery, Pulp, Modern |
| Spielstil: | actionreich, atmosphärisch, erzählerisch, rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | TerrorHörnchen |

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

The Daring and the Dangerous

Eine kleine Crew von Kriminellen sucht nach dem ganz großen Geld - dem ersten Preis in einem illegalen Straßenrennen, quer durch L.A.! Doch das Rennen ist nur eine Ablenkung und die Charaktere sehen sich bald in ein Komplott verwickelt, in dem das organisierte Verbrechen, Hollywood-Prominenz und internationale Terroristen nur die Spitze des Eisberges sind. Werden sie trotz dieser Widrigkeiten bestehen und einander vertrauen lernen? Und noch wichtiger: wer von ihnen landet auf dem ersten Platz?

Hinweis: vorgefertigte Charaktere sind vorhanden, es können aber auch selbst welche gebaut oder mitgebracht (max. 20 EP, Fahren W6 gibt es kostenlos) werden.

| | |
|---------------------|--|
| System: | Savage Worlds |
| Setting: | Eastern, Jetztzeit/Modern, Pulp |
| Spielstil: | Taktisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, action |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden am Tisch erstellt |
| Spielleiter: | Christian Beier |

DSA 5 - ???

Es ist soweit, Ulisses zeigt euch endlich das fertige neue Regelwerk von DSA. Alles neu, alles anders. Der ideale Zeitpunkt für einen Einstieg, einen Neueinstieg oder Umstieg.

Wenn ihr euch für das neue DSA-System interessiert, dann ist das DIE Gelegenheit es zu testen. Das Abenteuer und alle genaueren Infos werden erst zur Con bekannt gegeben.

Maximal 6 Spieler, egal ob erfahren oder nicht, KEINE Voranmeldung möglich und nur Archetypen zugelassen.

| | |
|---------------------|--|
| System: | DSA 5 |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | XxSchuldigxX |

Der Ruf des Südens

Schon seit Jahrhunderten zieht es Scharen von mutigen Abenteurern immer wieder in die südlichen Regionen der Republik Taresh. Viel soll es auf den zahlreichen Inseln im Südmeer geben, von den Schätzen untergegangener Völker über kostbare Handelsüter bis hin zu wundersamen Pflanzen oder prächtigen Tieren, die nie ein Mensch im Norden zuvor zu Gesicht bekommen hat.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Legends of Arishija |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | erzählerisch, charakterzentriert, episch, rätselhaft, cinematisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Liskaya |

In den alten, tief im Urwald verborgenen Ruinen soll seltsame Magie herrschen und glaubt man den Geschichten, so bewachen fremdartige Kreaturen diese heiligen, sagenumwobenen Orte. Zahlreiche wilde Stämme hausen im Dschungel, handeln mit Fremden und machen ihnen fantastische Geschenke – doch schon so mancher Glückssucher fand in diesem Paradies ein grausames Ende. Zwischen vielen Forschern, Glückssuchern und wagemutigen Händlern findet sich eine kleine Gruppe Passagiere an Bord des Seglers „Silbermöwe“ ein, um zu einer Rundreise aufzubrechen, die zu verschiedenen Inseln des Südens führen soll. Allerdings ist der Grund ihrer Reise nicht die Suche nach Schätzen, Heilpflanzen oder anderen Handelsütern, sondern das rätselhafte Verschwinden eines Adligen aus einem der nördlichen Königreiche.

Die verschiedenen Parteien, die sich mit diesem Fall befasst haben, könnten unterschiedlicher nicht sein, dennoch in einer Sache scheinen sich alle einig zu sein: Es waren andere Kräfte am Werk, als man nach außen hin beschwichtigend verlauten lässt. Hinter der Hand munkelt man über eine perfide Entführung mit Hilfe von unheilvoller Magie, die wohl der Beginn von größerer Bedrohung zu sein scheint. Dieses Unheil abzuwenden und den Verschollenen zu finden ist die Aufgabe der Reisenden, die ebenso unterschiedlich sind, wie ihre Auftraggeber und deren Beweggründe.

Feuer am Horizont

Hellfrost, das Fantasy Setting für Savage World. Ein nimmer endender Winter naht...

Vor 500 Jahren ... im eisig hohen Norden, jenseits der zivilisierten Lande mit ihren Hügel- und Waldlandschaften, erhob sich eine mächtige Armee von Frostriesen, Eisteufeln, Weltenfrostdrachen und furchterregenden Orks, allesamt Diener des Eisgottes Thrym. So nahmen der schreckliche Schneesturmkrieg und der Untergang der mächtigen Menschenreiche ihren Lauf.

| | |
|---------------------|---|
| System: | Savage Worlds (Hellfrost) |
| Setting: | Fantasy, Mystery, Brett- und Kartenspiele |
| Spielstil: | Erzählerisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++++ |
| Charaktere: | Sind selbst mitzubringen |
| Spielleiter: | mono |
| Support: | Ulisses |

Heute ... die Rassen der südlichen Länder mögen den Krieg gewonnen haben, doch leiden sie noch immer unter seinen Auswirkungen. Fünf Jahrhunderte lang wurden die Winter stetig länger und kälter. Weite Bereiche des Landes Rassilon liegen unter einer ewigen Decke aus Eis und Schnee, und sogar die gemässigten Lande bleiben nicht von Missernten, tödlichen Wintern und dem gefürchteten Weltenfrostwind verschont. Aber der Winter ist nicht die einzige Gefahr. Vor gerade mal 30 Jahren begann die Magie, einst die mächtigste Waffe der zivilisierten Rassen, auszusetzen. Der Sog, ein Phänomen unbekannter Herkunft, hat die Magie zu einem unberechenbaren Verbündeten gemacht.

Willkommen in der Welt von Rassilon. Willkommen bei Hellfrost!

Ihr seid eine Abenteurergruppe, die auf dem Weg zu einer Hochzeit eines gemeinsamen Freundes ist. Und was euch auf dem Weg dorthin passiert, kannst du nur erfahren, wenn du mitspielst. Interesse? Dann spiel doch einfach mit!

Gejagt

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis

Es herrschen unruhige Zeiten in der Galaxis, aber so etwas bringt auch immer Gelegenheiten für denjenigen mit sich, der den Mut hat, sie zu ergreifen. Während das Imperium in einem Bürgerkrieg um die Kontrolle ringt, kämpfen Schmuggler, Schurken, Heimatlose und Entdecker am Rande der zivilisierten Galaxis ums Überleben. Es ist ein hartes Los und doch genießen sie mehr Freiheiten und Chancen auf Profit als jeder Bürger der Kernwelten.

| | |
|---------------------|--|
| System: | Star Wars am Rande des Imperiums |
| Setting: | Science-Fiction, Pulp |
| Spielstil: | actionreich, lustig/scherzhaft, cinematisch, atmosphärisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | ++++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Lexx |

In den Fängen der Viper

Ein ganzes Dorf ist aus unerfindlichen Gründen ausgestorben. Unsere Helden müssen in den finsternen Dschungel von Chult um raus zu finden was geschehen ist und hoffentlich nicht auch spurlos verschwinden.

| | |
|---------------------|--------------------------------------|
| System: | Dungeons and Dragons (3.5E) |
| Setting: | Fantasy |
| Spielstil: | atmosphärisch, actionreich, taktisch |
| Spielerzahl: | 5 |
| Einsteiger: | +++ |
| Charaktere: | Werden gestellt |
| Spielleiter: | Schaal |

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.

Fack & 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

Alpha Strike

Eine Variante des BattleTech Table Top Game.

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 verbreiteteste 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.

Die Legende der fünf Ringe

Die Legende der fünf Ringe ist ein Fantasysystem dessen Spielwelt vorwiegend an die Kultur des historischen Japans angelehnt ist.

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.

Hillfolk (DramaSystem)

Hillfolk ist auf charakterzentrisches Erzählspiel ausgerichtet. Es gibt keine Liste von Fertigkeiten und keine Zahlen auf dem Charakterbogen. Dafür wird großer Wert auf die Beziehungen der Charaktere gelegt.

Justifiers

Ein Rollenspiel, das viele Elemente von Brettspielen benutzt. Man spielt im Science-Fiction-Genre sogenannte Furries (Tier-Mischwesen).

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.

Magna Veritas

Magna Veritas ist das Gegenstück zu In Nomine Satanis. Die Spieler übernehmen die Rolle von Engeln, die für die Kirche (die einzige, die wahre) am epischen Kampf zwischen Gut und Böse teilnehmen, unschuldige Seelen retten und dabei die frohe Botschaft verbreiten.

Nauvoo

Ein System, das momentan noch im Entstehen ist. Es soll ein universell einsetzbares Regelwerk haben, einfach und schnell verständlich spielbar sein. Mehr soll noch nicht verraten werden.

Rim Worlds

Rim Worlds ist ein Sci-Fi-System, welches der Spielleiter derzeit als Hobby entwickelt - das hier ist sozusagen die Jungfernrunde. Das Setting ist sehr von Stars Without Number inspiriert, aber auch viele andere Einflüsse lassen sich wiederfinden. Paul freut sich sehr über Beteiligung und Feedback!

Savage Worlds

Savage Worlds ist ein generisches Regelwerk, das den Schwerpunkt auf schnelles Spielen und kurze Vorbereitungszeit für den Spielleiter legt und bewusst auf detaillierte Regeln für alle Situationen verzichtet. Das Ziel ist eher das Spielen cinematischer Abenteuer als möglichst großer Realismus.

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.

The Savage World of Artesia

Die bekannte Welt, basierend auf den bisher vier Comics und einem Roman von Mark Smylie, ist eine Mischung aus antiker Kultur, Mythologie und Kunst vermischt Gesellschaft und Politik der Frührenaissance. Besonders hervorzuheben ist das Magiesystem.

Warhammer40k Schwarzer Kreuzzug

Dynamische Regeln und viel Interaktion beschreiben den Stil von Warhammer40k. Dazu geben sich das Chaos, Götter und Science-Fiction die Klinke in die Hand.

Für den kleinen oder GROßEN Hunger zwischendurch!



Die Trosstaverne versorgt uns wieder wann immer der Heldenmagen knurrt. Und sie werden es sein:

The last man standing!

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 unsere hochwertigen Tombolapreise sorgten Ulisses Spiele, Prometheus Games und der DeDeCo e.V. 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!

club Traumtänzer

Recken  Ecke

