

# DRERoCo PRIMAVERA 2016



## PROGRAMMHIFT



## **Editorial**

*A...B...C...D - Stopp! Stadt: Dresden, Land: Deutschland, Fluss: ~~D...Elbe?~~, Event: DreRoCo!*

Bereits seit Ende des 19. Jahrhunderts spielten privat unterrichtete Zöglinge dieses Wissensspiel mit dem Krieg fairen Wettkampf um Punkte. Heute kennt man bessere Wege um sich die Zeit zu vertreiben. Ein gepflegtes Rollenspiel, zum Beispiel. Heutzutage nennt es sich daher hochmodern Pen&Paper, viel geändert hat sich aber eigentlich. Man braucht Papier, einen Stift und seinen Grips – außer man spielt Steinzeitmenschen.

Nutzt also dieses Wochenende um neue Städte, Länder, Flüsse, Lebewesen und Tiere kennenzulernen. In 48 Stunden Rollenspiel pur reisen wir von Ost nach West, von der Steinzeit in die Zukunft, von Europa in die USA bis in den Weltraum. Über den Mhanadi, die Themse, an der Elbe entlang, durch ausgetrocknete Flussbetten bis über den großen Ozean. Weltraumpflanzen, Säbelzahniger und Orks kreuzen euren Weg.

Alles neu macht der Mai – so sind wir diesmal in einer neuen Location untergebracht. Einen großen Dank an das **Studentenhaus Tusculum**, dass für uns seine Pforten öffnet und uns die Möglichkeit gibt, allen Rollenspielbegeisterten und noch zu Infizierenden auch wieder Jahr eine tolle DreRoCo zu ermöglichen.

Der **Studentenclub Traumtänzer**, der uns leider aufgrund der Baumaßnahmen diesmal nicht unter seine Zeltdächer nehmen kann, darf natürlich trotzdem nicht fehlen und versorgt euch, wie gewohnt, mit Getränken aller Art.

Für das leibliche Wohl haben wir wieder die **Trostaverne** an Bord. Dieses Jahr wird es keine Tavernenkarten geben, da Speis und Trank über verschiedene Geldkatzen laufen. Dafür hat sich die Trostaverne für euch das Vollverpflegungspaket einfallen lassen, natürlich auch in der vegetarischen Variante.

Auch unsere Sponsoren haben für die **Tombola** einiges springen lassen. Euer Eintrittsticket ist gleichzeitig euer Los, also gut festhalten, am Samstag Nachmittag pünktlich da sein und dann auf Phexens Gunst hoffen.

Und nun, nicht mehr lang gefackelt, wir wünschen euch ganz viel Spaß auf der DreRoCo Primavera!

Euer DreRoCo - Team



## Inhaltsverzeichnis

<b>Editorial.....</b>	<b>1</b>
<b>Rahmenprogramm und Turniere.....</b>	<b>3</b>
<b>Spielrunden Übersicht.....</b>	<b>4</b>
<b>Freitag - Abend (18:00 - 23:00 Uhr).....</b>	<b>6</b>
<b>Freitag - Nacht (00:00-10:00 Uhr).....</b>	<b>11</b>
<b>Samstag - Mittag (11:00-16:00 Uhr).....</b>	<b>12</b>
<b>Samstag - Abend (18:00-23:00 Uhr).....</b>	<b>17</b>
<b>Samstag - Nacht (00:00-10:00 Uhr).....</b>	<b>22</b>
<b>Sonntag - Mittag (11:00-16:00 Uhr).....</b>	<b>23</b>
<b>Spielstile.....</b>	<b>26</b>
<b>Systemvorstellung.....</b>	<b>27</b>
<b>Sponsoren und Unterstützer.....</b>	<b>31</b>



## Impressum

### Redaktion:

Janine Spielvogel

### Organisation:

Anne Resetz

Torsten Riederich

Janine Spielvogel

Caprice Thomas

Ingo Kranzusch

Antje auf dem Keller

## **Rahmenprogramm und Turniere**

Fr 16:00	Einlass		
Fr 16:00 - 18:00	Bring & Buy: Abgabezeit		
Fr 17:00 - 17:30	Offizielle Eröffnung		
Fr 18:00 - 23:00	Spielblock: Freitag - Abend		
Sa 00:00 - 10:00	Spielblock: Freitag - Nacht		
Sa 09:00 - 18:00	Bring & Buy: Abgabe & Verkauf		
Sa 10:00	Frühstücksbuffet		
Sa 10:00 - 20:00	Warmachine & Hordes: Evolutionary Einzelturnier	Eierschecke	
Sa 11:00 - 16:00	Spielblock: Samstag - Mittag		
Sa 17:00 - 17:30	Tombola		
Sa 18:00 - 23:00	Spielblock: Samstag - Abend		
Sa 23:00 - 00:00	Bring & Buy: Abholzeit		
So 00:00 - 10:00	Spielblock: Samstag - Nacht		
So 09:00 - 19:00	Warmachine & Hordes: Teamturnier	Evolutionary	Eierschecke
So 09:00 - 11:00	Bring & Buy: Abholzeit		
So 10:00	Frühstücksbuffet		
So 11:00 - 16:00	Spielblock: Sonntag - Mittag		
So 16:00 - 16:30	Spielleiterwettbewerb (Siegerehrung)		
So 17:00	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.

## Spielrunden Übersicht

### Freitag – Abend (18:00-23:00 Uhr) (\* Quickies 1.Hälfte, \*\* Quickies 2.Hälfte)

Ein Verbrechen an der Themse	Fünf Phrasen	Clemens
S.P.A.S.S. - BattleTech und Alpha Strike - Was ist das?	Tabletop (Battletech)	Tango
Montagsmorgen in den Schatten	Shadowrun (Shadowrun 4)	Black Magics
Hütte-Feuerplatz-Hütte, OG, Plitsch-Platsch-Sehrnass*	Das Land OG	Liskaya
Vergessen im Schnee	Call of Cthulhu	Lexx
Verschwörung auf der 42 <sup>nd</sup> Street	Cultos Innombrables	alexandro
Wird nachgereicht	Scion	Aiun
Der Irai-Zwischenfall	Hillfolk (DramaSystem)	Captain
Jedermann ist Johann*	Everyone is John	DonBob
Der Wolfsmensch von Pirma*	Nebular Arcana	Mono
Nur zu Besuch**	Savage Worlds (Rippers)	Mono
Space Realms oder Die Kunst mein Sternenreich zu verteidigen	Space Realms	Falkenstein
Hütte-Feuerplatz-Hütte, OG, Plitsch-Platsch-Sehrnass**	Das Land OG	Liskaya
Piratenblut	DSA (DSA 4.1)	Eronae
Ambratz 0.1A – Der Schatz im Perlenmeer**	Liverollenspiel mit DSA Hintergrund	Dorodin
Die Sklavenminen von Drazhu**	Dungeon World	Duck

### Freitag – Nacht (00:00-10:00 Uhr) (\* Quickies 1.Hälfte, \*\* Quickies 2.Hälfte)

Dein Schmerz ist sein Geschenk	Cultos Innombrables	alexandro
Easy going*	Shadowrun (Shadowrun 5)	XxSchuldigxX
Keine Rast für die Verdammten	Ruh dich nicht aus!	DonBob
Ambratz 0.1B – Der Schatz im Perlenmeer*	Liverollenspiel mit DSA Hintergrund	Dorodin
Ein grottiges Abenteuer	DSA (DSA 4.1)	Noerre

### Samstag – Mittag (11:00-16:00 Uhr) (\* Quickies 1.Hälfte, \*\* Quickies 2.Hälfte)

S.P.A.S.S. - BattleTech trifft Rollenspiel	Tabletop (BattleTech)	Snake-Harlekins
Numenera – Die schwarze Pyramide	Numenera	Nachtmeister
Die Große Leere	Great Hollow	Paul
Interregnum	Hillfolk (DramaSystem)	Liskaya
S.P.A.S.S. - BattleTech trifft Rollenspiel Einsatzteam	BattleTech – Freies Rollenspiel	Snake-Harlekins
S.P.A.S.S. - BattleTech trifft Rollenspiel Zivilisten	Hillfolk (DramaSystem)	Captain
Die Quelle des Übels	Nauvoo	Tenebra
Der Zirkus kommt in die Stadt*	Savage Worlds (Rippers)	Mono

## DreRoCo Primavera 7 - Spielrunden Übersicht

Der Wolfsmensch von Pirma**	Nebular Arcana	Mono
Der gefallene Stern	Shadowrun (Shadowrun 5)	Adriano
Robert Redshirt Wettbewerb**	NIP'AJIN	XxSchuldigxX
Three Kings (Ausschnitt)	Savage Worlds (Achtung!Cthulhu)	KarlMoor
Das Wasser der Heilung	DSA (DSA 4.1)	Eronae
Blood Rage*	Blood Rage	rettel
Blood Rage**	Blood Rage	rettel

### Samstag Abend (18:00-23:00 Uhr) (\* Quickies 1.Hälfte, \*\* Quickies 2.Hälfte)

Die Jäger der vergessenen Schätze	Fünf Phrasen	Clemens
S.P.A.S.S. - BattleTech trifft Rollenspiel	Tabletop (BattleTech)	Bakga
Glyph	Freies System	Astartus
Es war einmal in Seattle	Shadowrun (Shadowrun 4)	Black Magics
S.P.A.S.S. - BattleTech trifft Rollenspiel	BattleTech - Freies Rollenspiel	Snake-Harlekins
Einsatzteam		
S.P.A.S.S. - BattleTech trifft Rollenspiel	Hillfolk (DramaSystem)	Captain
Zivilisten		
Jenseits von Eden	Vampire V20	Kalanni
The Rising of the adventurous Cocks	Dungeons and Dragons (D&D 3.5E)	Terrorhörnchen
Spurlos vrschwunden	Savage Worlds (Rippers)	alexandro
Der Krieg der Magier	DSA (DSA 4.1)	Eronae
Robert Redshirt Wettbewerb*	NIP'AJIN	XxSchuldigxX
Upton Abbey	Call of Cthulhu	Lexx
Masters of Umkaar	Turbo-Fate	Duck

### Samstag - Nacht (00:00-10:00 Uhr) (\* Quickies 1.Hälfte, \*\* Quickies 2.Hälfte)

Toccate und Fuge*	Savage Worlds (Rippers)	alexandro
Stirb an einem anderen Tag	DSA (DSA 5)	XxSchuldigxX

### Sonntag - Mittag (11:00-16:00 Uhr) (\* Quickies 1.Hälfte, \*\* Quickies 2.Hälfte)

Hütte-Feuerplatz-Hütte, OG, Plitsch-Platsch-Sehrnass*	Das Land OG	Liskaya
Hütte-Feuerplatz-Hütte, OG, Plitsch-Platsch-Sehrnass**	Das Land OG	Liskaya
Die Zeit flieht!	Ratten	Ciana
Die dreizehnte Stunde	Ruh dich nicht aus!	alexandro
Robert Redshirt Wettbewerb*	NIP'AJIN	XxSchuldigxX
Robert Redshirt Wettbewerb**	NIP'AJIN	XxSchuldigxX
Sing, you Bastards, sing	Dungeons and Dragons (D&D 3.5E)	Schaaal
Beifang	DSA (DSA 4.1)	Eronae
Lous Truck	Endland 1.9	Atom-Erik
Der Gärtner war's	Private Eye	Lexx
Kriegszeppelin Walküre	Fate Core	Duck
Die Macht des dunklen Geistes	Wushu	Captain

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

### Ein Verbrechen an der Themse

Stadt: London. Fluss: Themse. Land: England. Jahr: 1928.  
Diese Fakten stehen fest, aber einige Fragen sind noch offen:  
Welches Verbrechen ist geschehen?  
Wo ist der Tatort?  
Wer ist das Opfer?  
Wer oder was spielt eine wichtige Rolle in dem Fall?  
Scotland Yard ermittelt.

<b>System:</b>	Fünf Phrasen
<b>Setting:</b>	Pulp
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Clemens

Fünf Phrasen bestimmen den Plot und jeweils fünf Phrasen bestimmen einen Charakter. "Fünf Phrasen" ist mein eigenes minimalistisches Rollenspielsystem, dem kein bestimmtes Setting zugeordnet ist. Es basiert stark auf Improvisation und Vorstellungskraft sowohl von Spieler- als auch von Spielleiterseite. Es gibt keine Werte und keine Proben. Was man plausibel erzählt, passiert auch. Die grundlegende Improvisationshilfe für den Spielleiter sind die Antworten der Spieler auf die fünf plotbestimmenden Fragen. Als weitere Improvisationshilfen kann man während der Spielrunde zum Beispiel Tarot- oder Inrahkarten verwenden.

### S.P.A.S.S. BattleTech & Alpha Strike - Was ist das?

"Die ist die Innere Sphäre. Regiert von den Großen Häusern". Wilhelm musste aufpassen nicht abzunicken. Diese Unterrichtslektion hatte er schon zum wiederholten Male gehört, so dass er sie mitsingen konnte. "Beschützt werden wir durch die heldenhaften Mechkrieger in ihren fast haushohen BattleMechs. Die auf dem Schlachtfeld der Ehre gegeneinander antreten." Pah, da hatte Wilhelm anderes erlebt. Damals, als diese riesigen Kampfmaschinen bei seinem Dorf aufeinanderprallten.

<b>System:</b>	Tabletop (BattleTech)
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Cyberpunk, Militärisch, Brett- und Kartenspiel
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, taktisch, actionreich, lustig/scherzhaft
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 12
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Tango

Neben einer kleinen Einführung in das über 50-Romane umfassende BattleTech-Universum könnt Ihr selbst die "ersten" oder "schon bekannten" Schritte mit einem BattleMech vor dem anderen auf die "Platte" setzen. Sei es auf dem Hexfeld basierten BattleTech-Karten oder dem Table-Top-Gelände von Alpha Strike. Tango und Snake von den Harlekins zeigen es gern.

Und, wer will, kann auch als Klassenkamerad von Wilhelm weiteres über den besiedelten Weltraum "Die Inner Sphären" sowie darüber erfahren, was damals bei seinem Dorf geschah.

Für die "alten Hasen" stehen die Harlekins auch gerne für einen Chapterfight zur Verfügung.

### Montagsmorgen in den Schatten

Eine regnerische Nacht, eine dunkle Gasse in den tiefsten Barrens, ein einfacher Job - wie konntest du nur so dumm sein, Chummer? In den Schatten ist nichts einfach.

Hallo und willkommen im tollen Universum von Shadowrun.

Wir schreiben das Jahr 2073, die Welt hat sich

<b>System:</b>	Shadowrun (Shadowrun 4)
<b>Setting:</b>	Fantasy, Cyberpunk, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, taktisch, rätselhaft konstruktivistisch, actionreich
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitgebracht
<b>Spielleiter:</b>	Black Magics

weiterentwickelt. Magie ist aufgetaucht. Elfen, Zwerge, Orks und sogar Trolle gehören zum ganz normalen Stadtbild und, nicht zu vergessen, die Drachen. Vieles hat sich zu heute verändert. Nach zahlreichen Kriegen und dem Wiederauftauchen von Drachen (jup, diese großen, feuerspeienden Eidechsen) ist die Welt nun beherrscht von großen, internationalen Konzernen wie Ruhrmetall AG oder Saeder-Krupp (und dieser Kon wird geleitet von einem Drachen :D )....

Na, neugierig gemacht? Wer gern einmal in einer eher dystopischen Zukunft spielen will, ist hier richtig. Ihr übernehmt die Rolle von Shadow-Runnern, Söldner, die sich in den Schatten der Gesellschaft bewegen. Ihr arbeitet meist für große Konzerne um ihre dreckigen Kriege auszufechten. Vom Wetwork (Auftragsmorden) bis hin zur simplem Informationsbeschaffung ist hier alles dabei.

Das System vom Shadowrun ist hierbei eher Story-lastig. Es gibt keine Klassen, spiel also das, auf was du Lust hast. Ob ein vercyberter Troll-Schläger oder ein zwergischer Arzt-Magier, wenn es Spaß macht, kann man es spielen. Es geht vorrangig um die Geschichte.

Wer also keine Lust auf stundenlange Totwürfelserien hat und stattdessen lieber selbst eine kreative Lösung finden möchte, ist hier genau richtig.

PS.: Shadowrun ist eher ein Dark Fantasy/Dark Future Konzept. Tod/Mord und Verbrechen gehören hier zum Alltag. Es ist also nicht unbedingt für Kinder gedacht.

PPS.: Eine Auswahl an Chars wird am Tisch bereitgestellt. Diese können dann den eigenen Wünschen entsprechend angepasst werden.

## **Hütte-Feuerplatz-Hütte, OG,**

### **Plitsch-Platsch-Sehrnass**

"Das Land OG" ist ein Steinzeit-Rollenspiel... das man nicht allzu ernst nehmen sollte.

Warum? Ihr spielt Steinzeitmenschen.

Gibt es Regeln? Gegenfrage: Würde ein Steinzeitmensch komplizierte Pen&Paper Regeln verstehen? Wohl eher nicht. Aber: Es gibt Keulen! Damit kann man schließlich (fast) jedes Problem irgendwie lösen. Wie sieht die Welt aus?

Zitat der Erschaffer: "Dinosaurier zu bekämpfen oder vor ihnen wegzurennen sind alltägliche Vorkommnisse." Der Sinn des Spiels? Jede Menge Spaß. Jeder (auch der SL) macht sich irgendwann irgendwie zum Horst. Allerdings hat der SL im Zweifel immer die größere Keule... ;)

<b>System:</b>	Das Land OG
<b>Setting:</b>	Historisch
<b>Spielstil:</b>	Taktisch, erzählerisch, atmosphärisch, actionreich, rätselhaft, lustig/scherzhaft
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Liskaya
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

## **Verschwörung auf der 42<sup>nd</sup> Street**

"Suchende der Wahrheit. Lange haben wir unser Wissen nur über dieses Forum geteilt. Viele von uns posten hier regelmäßig und wissen doch fast gar nichts über die anderen hier. Angesichts des fünfjährigen Bestehens dieses Forums lade ich jeden Interessierten ein nach New York zu kommen und dort mit Gleichgesinnten zu feiern (genaue Adresse über PN).

Ich freue mich darauf, euch kennen zu lernen."  
-Frohike (Administrator)

<b>System:</b>	Cultos Innombrables
<b>Setting:</b>	Horror, Jetztzeit/Modern
<b>Spielstil:</b>	charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch, erzählerisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	alexandro

## Vergessen im Schnee

Ihr er wacht 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 hier her? 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.

Wir spielen nach den neuen Regeln der 7ten Edition.

<b>System:</b>	Call of Cthulhu
<b>Setting:</b>	Horror, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, rätselhaft, atmosphärisch, charakterzentriert
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Lexx

## Wird nachgereicht

Wir schreiben das Jahr 2016, die Zeit der Mythen ist vorbei, die Menschheit hat Wissenschaft und Vernunft für sich entdeckt, die alten Götter sind nur noch Teil alter Geschichten. Zumindest glauben wir das...

Doch die antiken Götter sind noch da und sie führen noch immer Krieg gegen die Titanen. Ihre Kinder wandeln unerkant zwischen den Menschen und nehmen Einfluss auf das Schicksal der Welt.

Ihr seid diese Kinder. Als Halbgötter habt ihr die Macht die Zukunft der Menschheit zu gestalten; zum Guten...oder zum Bösen.

<b>System:</b>	Scion
<b>Setting:</b>	Fantasy, Horror, Mystery, Jetztzeit/Modern
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, episch, rätselhaft, charakterzentriert, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Aiun

## Der Irai-Zwischenfall

"Achtung, Kadetten, im letzten Teil eurer Ausbildung tut ihr Dienst auf der USS Clarke, einem Ausbildungskreuzer der Miranda-Klasse. Außer Captain Sophie Bennet gibt es nur Kadetten als Mannschaft. Hier könnt ihr zeigen, wie ihr unter echten Bedingungen handelt. Eure Leistungen werden beurteilt und haben signifikanten Einfluss auf euren Abschluss. Es ist eure Chance sich zu profilieren.", so hieß es vor Antritt dieser Mission. Doch nun werdet ihr von einem roten Alarm aus den Betten geholt. Schon wieder. Dennoch ist dieses Mal irgendetwas anders, denn es ist nicht die Stimme des Captains, sondern das MHN welches da spricht.

<b>System:</b>	Hillfolk (DramaSystem)
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Militärisch
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, atmosphärisch, konstruktivistisch
<b>Spielerzahl:</b>	4 bis 10
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Captain

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

## Jedermann ist Johann

Hast du auch Probleme mit Stimmen im Kopf? Möchtest du mal herausfinden wie es ist, einfach mal selbst eine dieser Stimmen zu sein? Findest du auch, dass drei Fragen genau richtig sind für solche Einführungstexte und fragst dich, warum? Wenn du mindestens zweimal mit JA antwortest, dann ist das deine Gelegenheit! Bei Everyone is John übernimmt jeder Spieler eine Stimme im Kopf eines armen Trottel, um seine eigenen Ziele zu erreichen. Je absurder, umso besser - Wahnsinn garantiert!

<b>System:</b>	Everyone is John
<b>Setting:</b>	Jetztzeit/Modern
<b>Spielstil:</b>	Lustig/scherzhaft
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	DonBob
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

## Der Wolfsmensch von Pirma

Savage World Nebular Arcana ist ein neues Setting für Savage World, in dem ihr Teil einer Geheimgesellschaft seid, die aus Wesen aus anderen Dimensionen besteht, welche auf unserer Welt leben. Es ist ein Urban Mystic Setting, das auf seine Art sehr cool ist. Das Abenteuer ist ein Einführungsabenteuer in die Welt von Nebular Arcana. Prometheus Games Demo Runde

<b>System:</b>	Nebular Arcana
<b>Setting:</b>	Fantasy, Horror
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, actionreich
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 4
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Mono
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

## Nur zu Besuch

Savage World Rippers ist ein Abenteuer-Setting in der Zeit um 1890, in welchem Monster und andere übernatürliche Dinge existieren. Ihr seid Teil einer Geheimorganisation, die sich dem Bösen und Übernatürlichen entgegen stellt. Du hast Spaß an Steam Punk und der Monsterjagd? Dann bist du hier genau richtig! Prometheus Games Demo Runde

<b>System:</b>	Savage Worlds (Rippers)
<b>Setting:</b>	Steampunk, Horror, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, actionreich, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Mono
<b>Quickie</b>	2. Hälfte

## Space Realms oder Die Kunst mein Sternenreich zu verteidigen

Willkommen in der Galaxie von Space Realms, wo amorphe Weltraumpflanzen und sentiente Maschinen mit menschlichen Imperien und Förderationen um die Vormachtsstellung streiten.

Star Realms ist ein Deckbuilding-Kartenspiel, ähnlich wie Dominion, mit einer gehörigen Portion Magic the Gathering mit eingemischt. Ziel ist es die Autorität 'seines' Gegenübers weit genug zu untergraben, dass dieser gezwungen ist aufzugeben, und das mit allen Space-Mitteln, bevor einem selbst ein solches Schicksal ereilt.

<b>System:</b>	Space Realms
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Militärisch, Pulp, Brett- und Kartenspiele
<b>Spielstil:</b>	Taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich
<b>Spielerzahl:</b>	1 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Falkenstein

Gespielt wird es zumeist in 1 gegen 1, doch sind auch 'Mehrspieler'-Sitzungen möglich.

Achtung: Grundkenntnisse in Englisch sind vorteilhaft.

## Hütte-Feuerplatz-Hütte. OG.

### Plitsch-Platsch-Sehrnass

"Das Land OG" ist ein Steinzeit-Rollenspiel... das man nicht allzu ernst nehmen sollte.

Warum? Ihr spielt Steinzeitmenschen.

Gibt es Regeln? Gegenfrage: Würde ein Steinzeitmensch komplizierte Pen&Paper Regeln verstehen? Wohl eher nicht. Aber: Es gibt Keulen! Damit kann man schließlich (fast) jedes Problem irgendwie lösen. Wie sieht die Welt aus?

Zitat der Erschaffer: "Dinosaurier zu bekämpfen oder vor ihnen wegzurennen sind alltägliche Vorkommnisse." Der Sinn des Spiels? Jede Menge Spaß. Jeder (auch der SL) macht sich irgendwann irgendwie zum Horst. Allerdings hat der SL im Zweifel immer die größere Keule... ;)

<b>System:</b>	Das Land OG
<b>Setting:</b>	Historisch
<b>Spielstil:</b>	Taktisch, erzählerisch, atmosphärisch, actionreich, rätselhaft, lustig/scherzhaft
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Liskaya
<b>Quickie</b>	2. Hälfte

## Piratenblut

Im Kulibin Haus in Kunchom wird ein mysteriöser schwarzer Kunchomer entwendet. Die Helden werden angeheuert, dieses alte Erbstück zurück zu holen. Die Jagd nach dem Dieb führt durch die sumpfigen Tiefen des Mhanadi-Deltas und darüber hinaus.

Je näher sie dem Dieb kommen, desto näher kommen sie auch dem Kunchomer - und welcher düstere Fluch liegt auf der unheilvollen, schwarzen Waffe...

Das Abenteuer ist sowohl für Einsteiger als auch alte Hasen geeignet. Charaktere sind selbst mitzubringen. Ungeeignet sind alle Charaktere, die von Anfang an im Streit mit den Tulamiden liegen - von Echten ganz zu schweigen. Sehr praisogefällige Charaktere sind sicherlich herausfordernd. Borontreue werden ihre Freude haben bei diesem Abenteuer.

Schelme sind nicht geduldet und werden des Tisches verwiesen.

## Die Sklavenmine von Drazhu

Der fiese Lich Drazhu hat euch versklavt und lässt euch in seinem unterirdischen Minenkomplex schuften. Doch plötzlich ergibt sich eine Gelegenheit zur Flucht... Macht was draus!

Dungeon World bedient klassische Fantasy-Tropen à la D&D, verfolgt aber einen strikt erzählorientierten Ansatz. Vorgegeben ist dabei nur eine grobe Ausgangssituation, der Rest entsteht spontan während des Spiels. "Play to find out" lautet das Motto!

## Ambratz 0.1A - Der Schatz im Perlenmeer

"Sieben Dukaten hätte euch der Händler aus Al´Anfa für die blöde Karte gezahlt. Sieben! Das ist sicher nicht die Welt, aber es hätte für einen ordentlichen Landgang mit Wein, Weib & Gesang für die ganz Crew gereicht. So hat euch diese verdammte Schnigge aus dem Bornland bisher nur ein paar Beulen und zwei Wochen auf See eingebracht. Ihr müsst verrückt sein, mit der "Bissigen Ente" so tief ins Perlenmeer zu fahren. Sicher, für kleine Überfälle entlang der Küste reicht´s noch, aber hohe See hat die alte Brigg doch schon seit 10 Praiosläufen nicht mehr gesehen. Aber NEIN, Capitän Rogue war der Meinung, wenn der Al´Anfaner 7 Dukaten zahlt, ist sie mindestens 70 wert. Und jetzt seid ihr seit 14 Tagen auf dem offenen Meer und weit und breit keine Insel. SIEBEN DUKATEN, ihr hättet das Geld nehmen sollen!" ... "LAND IN SICHT", reißt dich der Ruf vom Ausguck aus deinen Gedanken!

Offgame Infos:

Es handelt sich bei dieser Spielrunde um ein Liverollenspiel im Großen Garten, wir treffen uns aber im Tusculum. Kostüme und Charaktere werden gestellt, Vorkenntnisse oder Erfahrung mit LARP ist nicht notwendig.

**Die selbe Runde/das selbe Abenteuer findet in der 1. Hälfte des Nachtblocks erneut statt!**

<b>System:</b>	DSA (DSA 4.1)
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	Episch, erzählerisch, atmosphärisch, actionreich, charakterzentriert
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Eronae

<b>System:</b>	Dungeon World
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, actionreich, konstruktivistisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Duck
<b>Quickie</b>	2. Hälfte

<b>System:</b>	Liverollenspiel mit DSA Hintergrund
<b>Setting:</b>	Fantasy, Historisch
<b>Spielstil:</b>	Lustig/scherzhaft, atmosphärisch, actionreich, rätselhaft, taktisch
<b>Spielerzahl:</b>	4 bis 8
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Dorodin
<b>Quickie</b>	2. Hälfte

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

### Dein Schmerz ist sein Geschenk

In der New Yorker U-Bahn gehen seltsame Dinge vor sich. Leute verschwinden und Graffiti mit okkulten Symbolen taucht überall auf. Was hat es damit nur auf sich?

Auf Wunsch können die Charaktere aus dem vorherigen Block in dieser Runde weitergespielt werden.

<b>System:</b>	Cultos Innombrables
<b>Setting:</b>	Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, konstruktivistisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	alexandro

### Easy going

Ein Shadowrun für Einsteiger. Ihr interessiert euch für Cyberpunk oder wollt einfach mal Action ohne viel BlaBla? Die moralischen Schranken liegen nur bei euch, keiner sagt euch „Sei ein Held, den darfst du nicht umlegen“ oder „Sei fair zu deinen Kollegen“. Du willst einfach deine Kohle und überleben in dieser Konzernkontrollierten Welt, ohne dich völlig verbiegen zu müssen?

Dann bist du bei dieser Runde genau richtig. Charaktere werden gestellt.

<b>System:</b>	Shadowrun (Shadowrun 5)
<b>Setting:</b>	Cyberpunk
<b>Spielstil:</b>	Taktisch, actionreich, Hack & Slash
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	XxSchuldigxX
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

### Keine Rast für die Verdammten

Schlafen kannst du noch genug, wenn du tot bist.

Es ist genau drei Wochen her, seitdem ein guter Freund von euch spurlos verschwunden ist. Das war auch der letzte Tag, an dem ihr wirklich Schlafen konntet.

Seitdem fühlt ihr, dass sich etwas in euch verändert hat. Seitdem fühlt sich die normale Welt nicht mehr richtig an: Schatten, die durch das Blickfeld huschen. Türen, wo vorher keine waren. Fenster, die den Blick auf eine scheinbar endlose Metropole freigeben.

In der Hoffnung, etwas gegen eure Schlaflosigkeit und deren Begleiterscheinungen zu unternehmen, sucht ihr Hilfe in einem Schlaflabor. Doch schon bald merkt ihr, dass das freundliche Pflegepersonal nicht ganz das ist, was es zu sein scheint. Oder sind das doch nur Wahnvorstellungen, Symptome eures Schlafentzugs?

<b>System:</b>	Ruh dich nicht aus!
<b>Setting:</b>	Horror, Jetztzeit/Modern, Pulp
<b>Spielstil:</b>	erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	DonBob

Schlafen kannst du noch genug, wenn du tot bist. Doch was ist, wenn der Tod die Konsequenz des Schlafes ist? Was ist, wenn der Tod die angenehmere Alternative ist?

### Ein grottiges Abenteuer

Eigentlich wolltet ihr die Schwarzen Tage in Ruhe in Perricum verbringen.

Doch irgendetwas muss schief gegangen sein. Ihr wacht auf und es ist nass um euch, und dunkel.

Ein Abenteuer, das auf Charakterinteraktion aufbaut.

<b>System:</b>	DSA (DSA 4.1)
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	erzählerisch, charakterzentriert, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Noerre

## Samstag – Mittag (11:00-16:00 Uhr)

### S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel

Voller Frustration schlug "Snake" mit seiner Faust auf das Taktische-Daten-Display. „Was nützen Dir alle Waffen und die Macht eines 80 Tonnen schweren Todesboten, wenn die Zielperson in ein vierstöckiges Gebäude flieht?“. Zeit blieb ihm nicht, weiter darüber zu fluchen, als der Warnton schrillte und den Anflug von Langstreckenraketen auf seine BattleMech ankündigte.

"Narrenkappe von Glöckchen kommen". "Narrenkappe hört". "Wir haben die Rassel". Mit einem Grinsen schaute Miller auf den mit Handschellen Gefesselten.

Dieses gefror ihm aber, als er die Erschütterungen im Boden spürte, welche die Türen des Hausflures, in dem er sich befand, zum Wackeln brachten. Ein Blick aus dem Flurfenster auf den Platz vor der Tür gab den Blick auf einen 45 Tonnen schweren Verteidiger frei. Der rechte Arm hüllte sich in blaues Licht und ein Strahl fuhr an den Fenstern der Gasse entlang. "Narrenkappe, verdammt, wo bleibt Ihr? Wir kriegen die Rassel nicht aus dem Spielkorb."

Was hat sich Torwin nur gedacht. Zu dieser Zeit vor die Tür zu gehen. Ein blauer Strahl ging über ihm hinweg und alle seine Haare standen zu Berge. Auch fühlte er ein Kribbeln auf den Armen, der Schulter und dem Kopf. Als die Starre nachließ, in die er voll Schreck verfallen war, rannte er in Richtung der nächsten Tür, ohne in dem Fenster daneben den Mann in dem schwarz-weiß-gefleckten Feldsachen zu sehen. \*\*\*\*\*

Wie groß auch die Kriegsmaschine ist, man ist nichts, ohne die Schlammhüpfen am Boden.

„Mann“ kann noch so gut im direkten Nahkampf, Mann gegen Mann, sein oder den anderen mit den besten Worten überreden. Was nützt das, wenn die Jungs in den BattleMechs nicht den Weg frei räumen.

Wie fühlt man sich, wenn man aus dem nichts in eine fast aussichtslose Situation geworfen wird?

Jeder braucht den anderen und ist auf ihn angewiesen oder beeinflusst sich.

Wenn Ihr dies direkt einmal auf der Table-Top-Platte oder im Rollenspiel erleben wollt, die sich in einem Abenteuer direkt beeinflussen, dann seid an diesem Samstag mit dabei.

gez. Snake von den Harlekins

### Numenera – Die schwarze Pyramide

Wir leben im Neunten Zeitalter.

Vor uns gab es acht große Zivilisationen, welche die Sterne beherrschten, die Gesetze der Physik zum Kaffeetrinken gebogen haben und die zum Abendspaziergang in Paralleldimensionen gingen. Uns ist davon nicht viel geblieben, außer eine Unzahl uralter, halbverstandener Relikte, eine atemberaubende Welt, gefährliche Monster, geheimnisvolle Orte und unzählige Quellen für Reichtum und Macht.

Geht als magischer oder psionischer Nano, asketische oder heroische Glaive (Krieger) oder als vielseitiger bzw. heimtückischer Jack (of all Trades) auf die Jagd nach Abenteuer und Numenera.

Gespielt werden 1 bis 2 Szenarien aus dem Band Weird Discoveries. Die Regeln sind einfach, die Charaktere vorbereitet und wir werden zusammen das Geheimnis der schwebenden Pyramide ergründen.

<b>System:</b>	Tabletop (BattleTech)
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Cyberpunk, Eastern, Militärisch, Brett- und Kartenspiele
<b>Spielstil:</b>	Actionreich, erzählerisch, rätselhaft, taktisch, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 16
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Snake-Harlekins

<b>System:</b>	Numenera
<b>Setting:</b>	Fantasy, Endzeit
<b>Spielstil:</b>	episch, atmosphärisch, erzählerisch, actionreich
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Nachtmeister

## Die Große Leere

Ihr lebt in dem riesigen, unterirdischen Kavernensystem, welches von seinen Bewohnern nur die Große Leere genannt wird. Das verfügbare Land besteht aus relativ kleinen Inseln innerhalb des endlosen Ozeans. Technologie ist gerade mal bis zur Dampfmaschine fortgeschritten. Ihr müsst den täglichen Kampf ums Überleben bestehen (oder habt ihn vielleicht durch eine Geburt in die richtige Familie schon längst bestanden). Irgendwoher kennt ihr einander schon, aber nicht jeder von euch ist auf Harmonie aus. Eure persönlichen Ziele gehen vor, und wer weiß, wie weit ihr gehen werdet?

<b>System:</b>	Great Hollow
<b>Setting:</b>	Fantasy, Endzeit, Steampunk
<b>Spielstil:</b>	cinematisch, charakterzentriert, konstruktivistisch, erzählerisch
<b>Spielerzahl:</b>	4 bis 7
<b>Einsteiger:</b>	++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Paul

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

## Interregnum

Der König ist tot - und sein Testament, um das sich zahlreiche Gerüchte ranken, unauffindbar. Was steht in diesem Dokument - und wer hätte einen Vorteil davon, es verschwinden zu lassen? Wie verhalten sich die Mitglieder des königlichen Hofes... und welchen Einfluss werden ihre Taten auf die Zukunft des Königreiches nehmen?

<b>System:</b>	Hillfolk (DramaSystem)
<b>Setting:</b>	Fantasy, Historisch, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, atmosphärisch, charakterzentriert
<b>Spielerzahl:</b>	5 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Liskaya

## S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel - Einsatzteam

Ein Rollenspielplot, viele Blickwinkel der Lösung bzw. des Erlebens. Um dies zu gewährleisten, hier die Ankündigung für das Rollenspielteam, das den Blickwinkel von der Narrenkappe aus dem nachfolgenden Intro in den 5 Stunden an diesem Samstag übernimmt.

<b>System:</b>	BattleTech - Freies Rollenspiel
<b>Setting:</b>	Fantasy, Science-Fiction
<b>Spielstil:</b>	erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 7
<b>Einsteiger:</b>	
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Snake-Harlekins

Alles was ihr unternimmt, euch ausdenkt, hat Auswirkungen auf euer Abenteuer, sowie auf der TableTop Platte von S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel. Wenn ihr ein Fahrzeug im Rollenspiel nutzt, so wird es auf die Platte gestellt. Wenn ihr den versteckten Geschützturm nicht meldet, nimmt er den Mech eures TableTop Teams aufs Korn. Und umgekehrt: Wenn die großen Jungs (Mechs) auf der Platte nicht den Weg frei räumen, müsst ihr nach anderen Wegen suchen. Wenn sie euch nicht vor dem Infanterie-Abwehrmech um der nächsten Ecke warnen, habt ihr ein noch größeres Problem.

Also wer Lust auf diese Art der Vernetzung hat, hier das Intro:

Voller Frustration schlug "Snake" mit seiner Faust auf das Taktische-Daten-Display. 'Was nützen Dir alle Waffen und die Macht eines 80 Tonnen schweren Todesboten, wenn die Zielperson in ein vierstöckiges Gebäude flieht?'. Zeit blieb ihm nicht, weiter darüber zu fluchen, als der Warnton schrillte und den Anflug von Langstreckenraketen auf seine BattleMech ankündigte.

"Narrenkappe von Glöckchen kommen". "Narrenkappe hört". "Wir haben die Rassel". Mit einem Grinsen schaute Miller auf den mit Handschellen Gefesselten. Dieses gefror ihm aber, als er die Erschütterungen im Boden spürte, welche die Türen des Hausflures, in dem er sich befand, zum Wackeln brachten. Ein Blick aus dem Flurfenster auf den Platz vor der Tür gab den Blick auf einen 45 Tonnen schweren Verteidiger frei. Der rechte Arm hüllte sich in blaues Licht und ein Strahl fuhr an den Fenstern der Gasse entlang. "Narrenkappe, verdammt, wo bleibt Ihr? Wir kriegen die Rassel nicht aus dem Spielkorb."

Was hat sich Torwin nur gedacht. Zu dieser Zeit vor die Tür zu gehen. Ein blauer Strahl ging über ihm hinweg und alle seine Haare standen zu Berge. Auch fühlte er ein Kribbeln auf den Armen, der Schulter und dem Kopf. Als die Starre nachließ, in die er voll Schreck verfallen war, rannte er in Richtung der nächsten Tür, ohne in dem Fenster daneben den Mann in dem schwarz-weiß-gefleckten Feldsachen zu sehen. \*\*\*\*\*

Wie groß auch die Kriegsmaschine ist, man ist nichts, ohne die Schlammhüpfen am Boden.

,Mann` kann noch so gut im direkten Nahkampf, Mann gegen Mann, sein oder den anderen mit den besten Worten überreden. Was nützt das, wenn die Jungs in den BattleMechs nicht den Weg frei räumen.

Wie fühlt man sich, wenn man aus dem nichts in eine fast aussichtslose Situation geworfen wird?

Jeder braucht den anderen und ist auf ihn angewiesen oder beeinflusst sich.

### **S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel - Zivilisten**

Ein Rollenspielplot, viele Blickwinkel der Lösung bzw. des Erlebens. Während rings umher zig Meter hohe Mechs kämpfen und am Boden Panzer und Soldaten im Einsatz sind, werden immer noch weitere vom Kriegsgeschehen betroffen. Zivile Bevölkerung hat es schwer, wenn der Kampf sich nähert. Vor allem, wenn man in einem High-Tech Unternehmen arbeitet, welches für die Kriegsparteien von besonderem Interesse ist.

Noch ist die Planeten-Firmenzentrale einigermaßen sicher. Doch die Verbindungen nach draußen sind abgerissen, Strom wurde gekappt und die Daten eines wichtigen Forschungsprojektes noch hier. Wie soll man sich da bloß richtig verhalten?

In dieser Runde wird der Blickwinkel einfacher Firmenangestellter beleuchtet, die um ihr Überleben bangen, während draußen der Krieg tobt. Ein Krieg, der an anderen Spieltischen im Tabletop bzw mit taktisch Eingreifteams ausgetragen wird.

Wie fühlt man sich, wenn man aus dem nichts in eine fast aussichtslose Situation geworfen wird?

Jeder braucht den anderen und ist auf ihn angewiesen oder beeinflusst sich.

Wenn Ihr dies direkt einmal auf der Table-Top-Platte oder im Rollenspiel erleben wollt, die sich in einem Abenteuer direkt beeinflussen, dann seid an diesem Samstag mit dabei.

### **Die Quelle des Übels**

Herzog Leuenhart von Feldenweiler ist in der Klemme. Nicht nur, dass nach dem Tod des Kaisers die Hauptstadt von einem üblen Schurken besetzt gehalten wird, nein, zu allem Überfluss sind im Süden Orks gesichtet worden. Eindeutig ein Fall für Spezialisten.

<b>System:</b>	BattleTech – Freies Rollenspiel
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Militärisch
<b>Spielstil:</b>	erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 8
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Captain

<b>System:</b>	Nauvoo
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, charakterzentriert, lustig/scherzhaft
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Tenebra

## Der Zirkus kommt in die Stadt

Savage World Rippers ist ein Abenteuer-Setting in der Zeit um 1890, in welchem Monster und andere übernatürliche Dinge existieren. Ihr seid Teil einer Geheimorganisation, die sich dem Bösen und Übernatürlichem entgegen stellt. Du hast Spaß an Steam Punk und der Monsterjagd? Dann bist du hier genau richtig! Prometheus Games Demo Runde

<b>System:</b>	Savage Worlds (Rippers)
<b>Setting:</b>	Steampunk, Horror
<b>Spielstil:</b>	actionreich, erzählerisch, rätselhaft
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 4
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Mono
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

## Der Wolfsmensch von Pirma

Savage World Nebular Arcana ist ein neues Setting für Savage World, in dem ihr Teil einer Geheimgesellschaft seid, die aus Wesen aus anderen Dimensionen besteht, welche auf unserer Welt leben. Es ist ein Urban Mystic Setting, das auf seine Art sehr cool ist. Das Abenteuer ist ein Einführungsabenteuer in die Welt von Nebular Arcana. Prometheus Games Demo Runde

<b>System:</b>	Nebular Arcana
<b>Setting:</b>	Fantasy, Horror, Pulp
<b>Spielstil:</b>	actionreich, erzählerisch,
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 4
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Mono
<b>Quickie</b>	2. Hälfte

## Der gefallene Stern

Für Lone Star sind die goldenen Zeiten in Seattle vorbei. Seit sich Knight Errant die städtische Polizeilizenz unter den Nagel gerissen hat, bleiben für die verbliebenen Cops das Star meist nur noch Aufgaben auf "Nachtwächter"-Niveau. Ihr versucht euch durchzuschlagen und irgendwie das Richtige zu tun - hauptsächlich das Richtige für euch. Auf dem schmalen Grat zwischen Korruption, Sicherheit für eure Kunden und eurem eigenen Überleben gibt es nicht viel dem ihr vertrauen könnt. Ein etwas anderes Abenteuer im Shadowrun-Universum. Als Lone Star Cop lernt ihr die (ganz) andere Seite des Gesetzes kennen.

<b>System:</b>	Shadowrun (Shadowrun 5)
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Cyberpunk
<b>Spielstil:</b>	actionreich, erzählerisch, atmosphärisch, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Adriano

Charaktere werden gestellt.

Wenn ihr einen nicht vorbestraften Charakter mit legaler SIN und Sicherheitsausbildung habt, dürft ihr ihn mitbringen. Anfänger und Fortgeschrittene sind willkommen.

## Robert Redshirt Wettbewerb

Robert Redshirt ist ein tolles System von Nipajin, was man in 90 Minuten erklären und spielen kann. Ihr seid die Produzenten einer neuen Serie und müsst die Pilotfolge gestalten. Zu diesem Zweck müsst ihr den nichts ahnenden Robert in Gefahr bringen und dann wieder retten, denn sollte er sterben, wäre die Serie ja vorbei. Also bereitet Robert den schlimmsten Tag seines Lebens und gewinnt damit Ruhm, Ehre und einen kleinen Preis. Also macht mit und beweist, dass ihr die besten Serienproduzenten seid.

<b>System:</b>	NIP'AJIN
<b>Setting:</b>	Jetztzeit/Modern
<b>Spielstil:</b>	actionreich, erzählerisch, lustig/scherzhaft, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	XxSchuldigxX
<b>Quickie</b>	2. Hälfte

## Three Kings (Ausschnitt)

Frisch aus dem Trainingscamp und ganz auf sich allein gestellt sollen die Mitglieder der Sektion D versuchen weit hinter den feindlichen Linien Kontakt zum tschechischen Widerstand aufzunehmen und Informationen zum Verbleib von ANGEL und den Vorkommnissen auf Schloss Karlstein zu erhalten.

<b>System:</b>	Savage Worlds (Cthulhu)
<b>Setting:</b>	Historisch, Horror, Mystery
<b>Spielstil:</b>	actionreich, rätselhaft, lustig/scherzhaft, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	KarlMoor

## Das Wasser der Heilung

In dem kriegsgebeutelten Nostria an der Westküste Aventuriens werden die Helden von dem inzwischen alten Magier Recona angeheuert, um in seinem Auftrag eine sagenumwobene Quelle der Heilung in den Wäldern zwischen Nostria und Andergast zu finden.

Diese Quelle könnte möglicherweise der Schlüssel für die Leiden des alten Mannes sein. Wird es den Helden gelingen diese Quelle zu finden? Und wenn sie sie finden, was erwartet sie dann vor Ort?

<b>System:</b>	DSA (DSA 4.1)
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	actionreich, charakterzentriert, taktisch, erzählerisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Eronae

Dieses Abenteuer eignet sich hervorragend für Unerfahrene und Einsteiger des Rollenspiel Systems "Das Schwarze Auge". Es handelt sich hierbei um den 2. Teil des Abenteuerbandes: "Die Quelle der Geister". Es wird eine Auswahl an Charakteren geben, die für das Spiel bereit gestellt wird. Es ist jedoch auch möglich seinen eigenen Charakter mitzubringen.

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

## Blood Rage

"In seiner Weisheit hatte Odin, der Allvater, schon immer gewusst, dass Ragnarök kommen würde. Aber er konnte keinen Weg finden, um die Zerstörung Midgards zu verhindern. Minderwertige Geschöpfe können sich nur verkriechen und auf das Ende warten ...

Aber du gehörst nicht zu diesen. Du bist ein Wikinger, der Anführer eines stolzen, alten Clans. Auch wenn der Untergang der Welt bevorsteht, wirst du deine Krieger in die Schlacht führen, erobern und plündern, sowie es schon immer deine Bestimmung war."

<b>System:</b>	Blood Rage
<b>Setting:</b>	Fantasy, Brett- und Kartenspiele
<b>Spielstil:</b>	actionreich, taktisch, episch, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 4, 2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Rettel
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

Blood Rage ist ein Brettspiel mit einem Worker-Placement Mechanismus, viel Interaktion zwischen den Mitspielern, Hochleveln, Draft-Mechanismus,...

## Blood Rage

Wir werden Städte plündern, Länder überfallen und dabei Flüsse (naja, eigentlich Fjorde) überqueren.

<b>System:</b>	Blood Rage
<b>Setting:</b>	Fantasy, Brett- und Kartenspiele
<b>Spielstil:</b>	actionreich, taktisch, episch, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 4, 2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	rettel
<b>Quickie</b>	2. Hälfte

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

### Die Jäger der vergessenen Schätze

Wir befinden uns in der Zeit von Phileas Fogg und Professor Challenger und so seid auch ihr eine Gesellschaft von reichen Entdeckern, Abenteurern und Wissenschaftlern, die nach Artefakten vergangener Zeiten suchen:

Die Jäger der vergessenen Schätze!

Wieder stehen folgende Fragen zur Debatte:

Welches Artefakt sucht ihr?

Wo befindet sich das Artefakt?

Wer will das Artefakt auch haben?

Was könnte schief gehen?

Auf in ein neues Abenteuer!

<b>System:</b>	Fünf Phrasen
<b>Setting:</b>	Pulp
<b>Spielstil:</b>	Charakterzentriert, rätselhaft, erzählerisch, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Clemens

### S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel

Voller Frustration schlug "Snake" mit seiner Faust auf das Taktische-Daten-Display. „Was nützen Dir alle Waffen und die Macht eines 80 Tonnen schweren Todesboten, wenn die Zielperson in ein vierstöckiges Gebäude flieht?“. Zeit blieb ihm nicht, weiter darüber zu fluchen, als der Warnton schrillte und den Anflug von Langstreckenraketen auf seine BattleMech ankündigte.

"Narrenkappe von Glöckchen kommen". "Narrenkappe hört". "Wir haben die Rassel". Mit einem Grinsen schaute Miller auf den mit Handschellen Gefesselten.

Dieses gefror ihm aber, als er die Erschütterungen im Boden spürte, welche die Türen des Hausflures, in dem er sich befand, zum Wackeln brachten. Ein Blick aus dem Flurfenster auf den Platz vor der Tür gab den Blick auf einen 45 Tonnen schweren Verteidiger frei. Der rechte Arm hüllte sich in blaues Licht und ein Strahl fuhr an den Fenstern der Gasse entlang. "Narrenkappe, verdammt, wo bleibt Ihr? Wir kriegen die Rassel nicht aus dem Spielkorb."

<b>System:</b>	Tabletop (BattleTech)
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Cyberpunk, Eastern, Militärisch, Brett- und Kartenspiele
<b>Spielstil:</b>	Actionreich, erzählerisch, rätselhaft, taktisch, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 16
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Bakga

Was hat sich Torwin nur gedacht. Zu dieser Zeit vor die Tür zu gehen. Ein blauer Strahl ging über ihm hinweg und alle seine Haare standen zu Berge. Auch fühlte er ein Kribbeln auf den Armen, der Schulter und dem Kopf. Als die Starre nachließ, in die er voll Schreck verfallen war, rannte er in Richtung der nächsten Tür, ohne in dem Fenster daneben den Mann in dem schwarz-weiß-gefleckten Feldsachen zu sehen. \*\*\*\*\*

Wie groß auch die Kriegsmaschine ist, man ist nichts, ohne die Schlammhüpfen am Boden.

„Mann“ kann noch so gut im direkten Nahkampf, Mann gegen Mann, sein oder den anderen mit den besten Worten überreden. Was nützt das, wenn die Jungs in den BattleMechs nicht den Weg frei räumen.

Wie fühlt man sich, wenn man aus dem nichts in eine fast aussichtslose Situation geworfen wird?

Jeder braucht den anderen und ist auf ihn angewiesen oder beeinflusst sich.

Wenn Ihr dies direkt einmal auf der Table-Top-Platte oder im Rollenspiel erleben wollt, die sich in einem Abenteuer direkt beeinflussen, dann seid an diesem Samstag mit dabei.



## **Glyph**

Der Kontakt mit fremden Lebensformen von anderen Planeten - mit kaum einem Konzept des Weltraumzeitalters sind so viele Ängste, Befürchtungen, Wünsche und Hoffnungen verbunden. Doch was wollen sie? Wonach streben sie, denken sie wie wir, können wir von ihnen lernen - oder müssen wir sie fürchten und bekämpfen? Und wie, zur Hölle, sollen wir kommunizieren?

Glyph ist ein regelfreies Stand-Alone-Spiel, das versucht, diese Fragen zu beantworten. Die Spieler werden sich in zwei Fraktionen aufteilen, die versuchen werden, mit einer fremdartigen Lebensform in Kontakt zu treten. Beide Gruppen werden von einem separaten Spielleiter betreut. Dabei ist der Verlauf der Story völlig offen, alle Handlungen der Spieler haben Konsequenzen und beeinflussen die weiteren Entwicklungen. Der Fokus des Spiels liegt dabei auf Entwicklung einer universell verständlichen Kommunikation, aber auch Intrigen, kriegerische Aktionen und Handel können eine Rolle spielen.

<b>System:</b>	Freies System
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Militärisch, Jetztzeit/Modern, Mystery
<b>Spielstil:</b>	erzählerisch, atmosphärisch, charakterzentriert, taktisch
<b>Spielerzahl:</b>	6 bis 10
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Astartus

## **Es war einmal in Seattle**

Eine regnerische Nacht, eine dunkle Gasse in den tiefsten Barrens, ein einfacher Job - wie konntest du nur so dumm sein, Chummer? In den Schatten ist nichts einfach.

Hallo und willkommen im tollen Universum von Shadowrun.

Wir schreiben das Jahr 2073, die Welt hat sich weiterentwickelt. Magie ist aufgetaucht. Elfen, Zwerge, Orks und sogar Trolle gehören zum ganz normalen Stadtbild und nicht zu vergessen, die Drachen. Vieles hat sich zu heute verändert. Nach zahlreichen Kriegen und dem Wiederauftauchen von Drachen (jup, diese großen, feuerspeienden Eidechsen) ist die Welt nun beherrscht von großen internationalen Konzernen wie Ruhrmetall AG oder Saeder-Krupp(und dieser Kon wird geleitet von einem Drachen :D ).....

Na, neugierig gemacht? Wer gern einmal in einer eher dystopischen Zukunft spielen will, ist hier richtig. Ihr übernehmt die Rolle von Shadow-Runnern, Söldner die sich in den Schatten der Gesellschaft bewegen. Ihr arbeitet meist für große Konzerne um ihre dreckigen Kriege auszufechten. Vom Wetwerk(Auftragsmorden) bis hin zur simplen Informationsbeschaffung ist hier alles dabei.

Das System vom Shadowrun ist hierbei eher Story-lastig. Es gibt keine Klassen, spiel also das auf was du Lust hast. Ob ein vercyberter Troll-Schläger oder ein zwergischer Arzt-Magier, wenn es Spaß macht, kann man es spielen. Es geht vorrangig um die Geschichte.

Wer also keine Lust auf stundenlange Totwürfelserien hat und stattdessen lieber selbst eine kreative Lösung finden möchte ist hier genau richtig.

PS.: Shadowrun ist eher ein Dark Fantasy/Dark Future Konzept, Tod/Mord und Verbrechen gehören hier zum Alltag. Es ist also nicht unbedingt für Kinder gedacht.

PPS.: Eine Auswahl an Chars wird am Tisch bereitgestellt. Diese können dann den eigenen Wünschen entsprechend angepasst werden.

<b>System:</b>	Shadowrun (Shadowrun 4)
<b>Setting:</b>	Fantasy, Cyberpunk, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Taktisch, actionreich, rätselhaft, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Black Magics

## S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel - Einsatzteam

Ein Rollenspielplot, viele Blickwinkel der Lösung bzw. des Erlebens. Um dies zu gewährleisten, hier die Ankündigung für das Rollenspielteam, das den Blickwinkel von der Narrenkappe aus dem nachfolgenden Intro in den 5 Stunden an diesem Samstag übernimmt.

Alles was ihr unternimmt, euch ausdenkt, hat Auswirkungen auf euer Abenteuer, sowie auf der TableTop Platte von S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel. Wenn ihr ein Fahrzeug im Rollenspiel nutzt, so wird es auf die Platte gestellt. Wenn ihr den versteckten Geschützturm nicht meldet, nimmt er den Mech eures TableTop Teams aufs Korn. Und umgekehrt: Wenn die großen Jungs (Mechs) auf der Platte nicht den Weg frei räumen, müsst ihr nach anderen Wegen suchen. Wenn sie euch nicht vor dem Infanterie-Abwehrmech um der nächsten Ecke warnen, habt ihr ein noch größeres Problem.

Also wer Lust auf diese Art der Vernetzung hat, hier das Intro:

Voller Frustration schlug "Snake" mit seiner Faust auf das Taktische-Daten-Display. „Was nützen Dir alle Waffen und die Macht eines 80 Tonnen schweren Todesboten, wenn die Zielperson in ein vierstöckiges Gebäude flieht?“. Zeit blieb ihm nicht, weiter darüber zu fluchen, als der Warnton schrillte und den Anflug von Langstreckenraketen auf seine BattleMech ankündigte.

"Narrenkappe von Glöckchen kommen". "Narrenkappe hört". "Wir haben die Rassel". Mit einem Grinsen schaute Miller auf den mit Handschellen Gefesselten. Dieses gefror ihm aber, als er die Erschütterungen im Boden spürte, welche die Türen des Hausflures, in dem er sich befand, zum Wackeln brachten. Ein Blick aus dem Flurfenster auf den Platz vor der Tür gab den Blick auf einen 45 Tonnen schweren Verteidiger frei. Der rechte Arm hüllte sich in blaues Licht und ein Strahl fuhr an den Fenstern der Gasse entlang. "Narrenkappe, verdammt, wo bleibt Ihr? Wir kriegen die Rassel nicht aus dem Spielkorb."

Was hat sich Torwin nur gedacht. Zu dieser Zeit vor die Tür zu gehen. Ein blauer Strahl ging über ihm hinweg und alle seine Haare standen zu Berge. Auch fühlte er ein Kribbeln auf den Armen, der Schulter und dem Kopf. Als die Starre nachließ, in die er voll Schreck verfallen war, rannte er in Richtung der nächsten Tür, ohne in dem Fenster daneben den Mann in dem schwarz-weiß-gefleckten Feldsachen zu sehen. \*\*\*\*\*

Wie groß auch die Kriegsmaschine ist, man ist nichts, ohne die Schlammhüpfen am Boden.

„Mann` kann noch so gut im direkten Nahkampf, Mann gegen Mann, sein oder den anderen mit den besten Worten überreden. Was nützt das, wenn die Jungs in den BattleMechs nicht den Weg frei räumen.“

Wie fühlt man sich, wenn man aus dem nichts in eine fast aussichtslose Situation geworfen wird?

Jeder braucht den anderen und ist auf ihn angewiesen oder beeinflusst sich.

## S.P.A.S.S. BattleTech trifft Rollenspiel - Zivilisten

Ein Rollenspielplot, viele Blickwinkel der Lösung bzw. des Erlebens. Während rings umher zig Meter hohe Mechs kämpfen und am Boden Panzer und Soldaten im Einsatz sind, werden immer noch weitere vom Kriegsgeschehen betroffen. Zivile Bevölkerung hat es schwer, wenn der Kampf sich nähert. Vor allem, wenn man in einem High-Tech Unternehmen arbeitet, welches für die Kriegsparteien von besonderem Interesse ist.

<b>System:</b>	BattleTech – Freies Rollenspiel
<b>Setting:</b>	Fantasy, Science-Fiction
<b>Spielstil:</b>	erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 7
<b>Einsteiger:</b>	
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Snake-Harlekins

<b>System:</b>	BattleTech – Freies Rollenspiel
<b>Setting:</b>	Science-Fiction, Militärisch
<b>Spielstil:</b>	erzählerisch, charakterzentriert, actionreich, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 8
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Captain

Noch ist die Planetteck Firmenzentrale einigermaßen sicher. Doch die Verbindungen nach draußen sind abgerissen, Strom wurde gekappt und die Daten eines wichtigen Forschungsprojektes noch hier. Wie soll man sich da bloß richtig verhalten?

In dieser Runde wird der Blickwinkel einfacher Firmenangestellter beleuchtet, die um ihr Überleben bangen, während draußen der Krieg tobt. Ein Krieg, der an anderen Spieltischen im Tabletop bzw mit taktisch Eingreifteams ausgetragen wird.

Wie fühlt man sich, wenn man aus dem nichts in eine fast aussichtslose Situation geworfen wird?

Jeder braucht den anderen und ist auf ihn angewiesen oder beeinflusst sich.

Wenn Ihr dies direkt einmal auf der Table-Top-Platte oder im Rollenspiel erleben wollt, die sich in einem Abenteuer direkt beeinflussen, dann seid an diesem Samstag mit dabei.

### **Jenseits von Eden**

Die Stadt ist fest in der Hand der Kreaturen der Nacht - denkst du und die anderen Blutsauger? Vielleicht war es das, jedenfalls bis gestern, doch irgendwie hat eine neue Macht die Bühne betreten und sie versetzt euch in Angst und Schrecken. Du bist ein Vampire und die Stadt und deine Brüder brauchen dich.

<b>System:</b>	Vampire V20
<b>Setting:</b>	Horror, Mystery, Endzeit
<b>Spielstil:</b>	Charakterzentriert, actionreich
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Kalanni

### **The Rising of the adventurous Cocks**

Seid ihr gut zu Vögeln?  
ODER BESSER: Wolltet ihr schon immer einmal welche sein?

Hier ist eure Chance!  
Als ihr Oth, den Sohn des Akademieleiters der Magierakademie Eltorchul in Waterdeep, als angeheuerte Söldner oder Schüler zu einem simplen Bindungsritual in den Keller der Akademie begleitet, gibt es einen kleinen Unfall...

<b>System:</b>	Dungeons and Dragons (D&D)
<b>Setting:</b>	Fantasy, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Lustig/scherzhaft, actionreich, Hack & Slash
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Terrorhörnchen

### **Spurlos verschwunden!**

Shanghai, 1895. Während die Stimmung der Einheimischen gegen den Westen ihren Siedepunkt erreicht, droht der Mord an einem Attaché der britischen Regierung die Situation eskalieren zu lassen.

Könnt ihr den Mord aufklären, bevor schlimmeres passiert?

<b>System:</b>	Savage Worlds (Rippers)
<b>Setting:</b>	Steampunk, Historisch, Horror
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, taktisch, episch, cinematisch, actionreich
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	alexandro

## Der Krieg der Magier

Der Krieg der Magier - das vielleicht bedeutendste Ereignis der aventurischen Geschichte: Der Kampf zwischen Rohal dem Weisen und dem Schwarzen Borbarad, das Ende des Zeitalters der Hohen Magie in Aventurien. Aber war es wirklich das Ende - oder erst der Anfang?

Dieses Abenteuer richtet sich an die Erfahrensten aller Helden. Wer wird es wagen sich zwischen die Fronten der mächtigsten Magier zu begeben, die je auf Dere wandelten. Und wer wird davon berichten können...?

Dieser Epos richtet sich an Helden, die mindestens 10 000 Abenteuerpunkte bereits errungen haben und für die das tägliche aventurische Leben schon lange keine Herausforderung mehr bietet.

<b>System:</b>	DSA (DSA 4.1)
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, episch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Eronae

## Robert Redshirt Wettbewerb

Robert Redshirt ist ein tolles System von Nipajin, was man in 90 Minuten erklären und spielen kann. Ihr seid die Produzenten einer neuen Serie und müsst die Pilotfolge gestalten. Zu diesem Zweck müsst ihr den nichts ahnenden Robert in Gefahr bringen und dann wieder retten, denn sollte er sterben, wäre die Serie ja vorbei. Also bereitet Robert den schlimmsten Tag seines Lebens und gewinnt damit Ruhm, Ehre und einen kleinen Preis. Also macht mit und beweist, dass ihr die besten Serienproduzenten seid.

<b>System:</b>	NIP'AJIN
<b>Setting:</b>	Jetztzeit/Modern
<b>Spielstil:</b>	actionreich, erzählerisch, lustig/scherzhaft, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	XxSchuldigxX
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

## Upton Abbey

England 1913, kurz vor dem Ersten Weltkrieg. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Angestellten des Anwesens Upton Abbey, die mit einem schrecklichen Geheimnis konfrontiert werden, welches die traditionelle Ordnung zu zerstören droht.

Da die angegebene Spieldauer mit 5-8 Stunde recht lang ist, wird die Runde auch einen Teil des Nachtblockes beanspruchen. Dies ist eine offizielle Supportrunde des Pegasus Spielteams nach den neuen Regeln der 7ten Edition.

<b>System:</b>	Call of Cthulhu
<b>Setting:</b>	Historisch, Horror, Mystery
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, rätselhaft, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Lexx

## Masters of Umdaar

Letzte Woche bei Masters of Umdaar: Trotz all ihrer Anstrengungen konnten unsere wackeren Helden nicht verhindern, dass eine der legendären Sternenklingen in die Hände der Hexenmeisterin Kaji-Sa fiel. Nun streckt sie ihre gierigen Klauen nach einem weiteren dieser Artefakte aus, um letztendlich, na klar, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Ist dies das Ende von Umdaar oder können die Protagonisten mit Mut und Verstand noch einmal das Blatt wenden?

<b>System:</b>	Turbo-Fate
<b>Setting:</b>	Fantasy, Science-Fiction
<b>Spielstil:</b>	actionreich, erzählerisch, lustig/scherzhaft, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Duck

## Samstag – Nacht (00:00-10:00 Uhr)

### Toccata und Fuge

Südtalien, 1895. Einer von euch wurde als Begünstigter in einem Testament erwähnt... vom Verblichenen, einem gewissen Francesco Caprese habt ihr zwar noch nie etwas gehört, aber wenn er euch unbedingt etwas vermachen möchte, sagt ihr nicht Nein.

Die Verlesung soll in einem kleinen Kaff namens "Rossini" stattfinden... und bald wird sich herausstellen, dass hier Erben gelernt sein will, und dass Begehrlichkeiten und Geheimnisse hier Hand in Hand gehen mit Lügen und... Mord?

<b>System:</b>	Savage Worlds (Rippers)
<b>Setting:</b>	Steampunk, Horror, Historisch
<b>Spielstil:</b>	rätselhaft, actionreich, atmosphärisch, erzählerisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	alexandro
<b>Quickie</b>	1. Hälfte

### Stirb an einem anderen Tag

Trübe Tage, lange Nächte, das begleitet euch schon einige Zeit auf eurer Reise. Man glaubt kaum, dass es bereits Sommer ist. Das Jahr neigt sich dem Ende zu und die unwirtliche Gegend wird noch abweisender, überall trifft ihr auf verschlossene Türen und verriegelte Fenster, selbst die Herzen der Menschen scheinen immer verschlossener zu sein. Selbst für die Namenlosen Tage ist die Stimmung bedrückend und außerdem habt ihr auch noch keine Bleibe für die nächste Zeit.

Stellt euch mit einer bunt gemischten Heldengruppe einem spannenden Abenteuer in den Namenlosen Tagen und taucht ein in die fantastische Welt von DSA.

<b>System:</b>	DSA (DSA 5)
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	rätselhaft, actionreich, episch, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	XxSchuldigxX

## Was passiert noch so am Samstag?

### 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.



### Bring & Buy mit dem Geschichte Erleben e.V.

Bring & Buy ist wie Flohmarkt. Ihr füllt ganz einfach eine Liste mit euren Preisvorstellungen aus, gebt die Sachen Freitag Nachmittag oder Samstag Früh am Geschichte Erleben Stand ab.

Die Mitglieder des Mittelalter & Rollenspiel-Vereins Geschichte Erleben e.V. betreuen dann den Stand und verkaufen eure Sachen. Am Ende holt ihr einfach das eingenommene Geld & eure übrig gebliebenen Sachen ab und verpasst so keine einzige Minute Rollenspielzeit.

Eine Provision müsst ihr nicht zahlen, aber wenn es gut für euch gelaufen ist, könnt ihr ja ein paar Euro in die Spendenbox werfen. Erlaubt ist alles, was das Nerdherz erfreut!

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

### Hütte-Feuerplatz-Hütte, OG,

#### Plitsch-Platsch-Sehrnass

"Das Land OG" ist ein Steinzeit-Rollenspiel... das man nicht allzu ernst nehmen sollte.

Warum? Ihr spielt Steinzeitmenschen.

Gibt es Regeln? Gegenfrage: Würde ein Steinzeitmensch komplizierte Pen&Paper Regeln verstehen? Wohl eher nicht. Aber: Es gibt Keulen!

Damit kann man schließlich (fast) jedes Problem irgendwie lösen. Wie sieht die Welt aus?

Zitat der Erschaffer: "Dinosaurier zu bekämpfen oder vor ihnen wegzurennen sind alltägliche Vorkommnisse." Der Sinn des Spiels? Jede Menge Spaß. Jeder (auch der SL) macht sich irgendwann irgendwie zum Horst. Allerdings hat der SL im Zweifel immer die größere Keule... ;)

#### Die Zeit flieht!

„Geheimnisse sind wie das Grünzeug - ihre Wurzeln liegen in der Tiefe und im Dunkel. Ja, selbst die Rattenburg ist auf Geheimnissen längst vergangener Tage errichtet, die noch heute in den schattigen Winkeln lauern.“

Und wer die Wurzeln ausgräbt, geht das Risiko ein, dass alles zugrunde geht, was ihnen bislang erwachsen ist.“ (Mahnung von Naseweiß Zeitenwiser von den Laborratten an die Heldenrotte)

#### Die dreizehnte Stunde

Gefangen in einer Stadt, die niemals schläft, müssen sich die Charaktere ihren Albträumen stellen.

#### Robert Redshirt Wettbewerb

Robert Redshirt ist ein tolles System von Nipajin, was man in 90 Minuten erklären und spielen kann. Ihr seid die Produzenten einer neuen Serie und müsst die Pilotfolge gestalten. Zu diesem Zweck müsst ihr den nichts ahnenden Robert in Gefahr bringen und dann wieder retten, denn sollte er sterben, wäre die Serie ja vorbei. Also bereitet Robert den schlimmsten Tag seines Lebens und gewinnt damit Ruhm, Ehre und einen kleinen Preis. Also macht mit und beweist, dass ihr die besten Serienproduzenten seid.

<b>System:</b>	Das Land OG
<b>Setting:</b>	Historisch
<b>Spielstil:</b>	Taktisch, erzählerisch, atmosphärisch, actionreich, rätselhaft, lustig/scherzhaft
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Liskaya
<b>Quickie</b>	1. Hälfte, 2. Hälfte

<b>System:</b>	Ratten
<b>Setting:</b>	Fantasy, Jetztzeit/Modern
<b>Spielstil:</b>	lustig/scherzhaft, actionreich, rätselhaft
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Ciana

<b>System:</b>	Ruh dich nicht aus!
<b>Setting:</b>	Fantasy, Horror, Mystery
<b>Spielstil:</b>	cinematisch, charakterzentriert, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 4
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	alexandro

<b>System:</b>	NIP'AJIN
<b>Setting:</b>	Jetztzeit/Modern
<b>Spielstil:</b>	actionreich, erzählerisch, lustig/scherzhaft, cinematisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	XxSchuldigxX
<b>Quickie</b>	1. Hälfte, 2. Hälfte

## Sing, you Bastards, sing

Nach einer legendären Nacht in Westgate wacht ihr, die Band, auf und seht das Chaos. Aber wer soll das alles bezahlen? Und wo kommt eigentlich das Pferd her?

Schräge Bardenrunde, angelehnt an Blues Brothers und Hangover.

<b>System:</b>	Dungeons and Dragons (D&D)
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	Taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, rätselhaft
<b>Spielerzahl:</b>	4 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Schaaal

## Beifang

In Beifang sucht ein Walfänger Schutz in Riva. Sein Fang entzweit die Städter und gefährdet den Frieden mit den Thorwalern. Während die Gemüter sich erhitzen und alte Narben wieder aufbrechen, geschehen grausame Morde in den Gassen der Stadt.

Es liegt an den Helden zu entscheiden, wie mit dem Wal vorgegangen wird. Doch eine Entscheidung muss schnell getroffen werden! Werden es die Helden schaffen die richtige Wahl zu treffen?

<b>System:</b>	DSA (DSA 4.1)
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	++
<b>Charaktere:</b>	Sind selbst mitzubringen
<b>Spielleiter:</b>	Eronae

## Lous Truck

Abgebrannt. Wie immer. Nun sitzt ihr in Targo, einem Kaff im Osten Endlands, und die Kohle reicht gerade noch für ein, zwei Bier und etwas Unterhaltung für die Nacht. Da kommt es wie gerufen, dass der reiche, aber schlechtgelaunte Tauscher Lou einen Job hat. Fünf seiner besten Männer haben ihn verraten und sich mit einem Truck mit einer geheimen Ladung abgesetzt. Ist doch klar, dass er die Ladung zurück will und nach Genugtuung trachtet, oder? Klingt nach nem gefährlichen Job, aber das dürfte ihm eine hohe Belohnung wert sein...

<b>System:</b>	Endland 1.9
<b>Setting:</b>	Endzeit
<b>Spielstil:</b>	actionreich, taktisch, atmosphärisch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Atom-Erik

Eine Abwandlung vom Abenteuer "Lous Truck" aus dem Regelwerk Endland 1.9. Gespielt wird im hochtechnologischen Osten des Landes, also eher Mad-Max-Feeling...

## Der Gärtner war's

Die Detektive sind als Freunde des Hauses zu Gast bei den Bostwicks. Das Dinner am Vorabend verlief harmonisch. Man erzählte viel von alten Zeiten, insbesondere auch dem vergangenen Jahr und den Plänen für die Zukunft. Ein plötzlicher Schneesturm zwang die Gäste allerdings zu einer ungeplanten Übernachtung im Herrenhaus. Der Hausherr selbst lud gerne dazu ein.

Doch in den frühen Morgenstunden weckt ein grausiger Fund die Detektive aus ihren Schlaf.

<b>System:</b>	Private Eye
<b>Setting:</b>	Fantasy
<b>Spielstil:</b>	Atmosphärisch, rätselhaft, charakterzentriert
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 4
<b>Einsteiger:</b>	+++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Lexx

Eventuell wird nicht Private Eye als System verwendet sondern Call of Cthulhu. Dies ist aber keine Hürde, da Call of Cthulhu 100%ig kompatibel zu Private Eye ist.

## **Kriegszeppelin Walküre**

Frühjahr 1919, irgendwo im Luftraum über Afrika: Der Kriegszeppelin "Walküre", ein gigantischer fliegender Flugzeugträger, ist auf dem Weg zum Kilimandscharo. Dort vermutet das alliierte Oberkommando den verrückten Wissenschaftler Dr. Walter Schottky, der mit seiner Armee galvanischer Roboter inzwischen den gesamten Kontinent terrorisiert. Mit an Bord: Die kühnsten Flieger-Asse der Welt, viele von ihnen Veteranen des Großen Krieges. Nicht nur Gerechtigkeit ist ihr Ziel, sondern auch Ruhm und Ehre. Da trifft es sich hervorragend, dass ein junger amerikanischer Journalist namens Ernest Hemingway mit an Bord ist, um von ihren Heldentaten zu berichten.

<b>System:</b>	Fate Core
<b>Setting:</b>	Steampunk, Historisch, Pulp
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich
<b>Spielerzahl:</b>	2 bis 5
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Duck

Freut euch auf ein rasantes Pulp-Abenteuer mit exotischen Schauplätzen, atemberaubenden Luftkämpfen und jeder Menge markigen Sprüchen. Schwingt euch ins Cockpit, setzt die Fliegerbrille auf und startet die Motoren!

## **Die Macht des dunklen Geistes**

Aller 60 Jahre erneuert sich der Zyklus der Himmelsstämme und Erdzweige. Alle Menschen in ganz China leben nach diesem Zyklus und selbst auf die Geisterwelt hat dieser Kreislauf seine Wirkung. Meister Liu Wang hütet in seiner Kampfkunstschule jedoch ein Geheimnis. Jedes Mal wenn das Feuer in Yang in einem Jahr des Drachen tritt, bekommt der Geist Shā Macht über die Beschützer des Grabes des ersten Kaisers und kann die Welt in ein dunkles Zeitalter stürzen, wenn er den Himmelskrieger besiegen und damit dessen Körper übernehmen kann. Meister Liu bildet seine Schüler aus, in diesem Kampf zu bestehen. Doch nur einer kann der Himmelskrieger werden und den Zyklus fortsetzen.

<b>System:</b>	Wushu
<b>Setting:</b>	Fantasy, Eastern
<b>Spielstil:</b>	Erzählerisch, cinematisch, actionreich, episch
<b>Spielerzahl:</b>	3 bis 6
<b>Einsteiger:</b>	+++++
<b>Charaktere:</b>	Werden gestellt
<b>Spielleiter:</b>	Captain

In dieser heroischen Runde voller cinematischer Action kommen Freunde das Wuxia Genres auf ihre Kosten. Das verwendete System unterstützt mit seinen Mechanismen aktiv die detailliert erzählerische Spielweise und gibt Spielern sehr weitgehende Eingriffsrechte in die Hand, fordert aber auch diese zu benutzen. Ideal für Leute, die gerne aktiv den Plot mitgestalten. Zurücklehnen und berieseln lassen funktioniert hingegen eher nicht.



## **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 geht es ums Schnezeln!

### **Konstruktivistisch**

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

### **Rätselhaft**

Puzzle-Arbeit und Knacken von Rätseln steht hier im Vordergrund.

### **Atmosphärisch**

Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.



## **Systemvorstellung**

### **Achtung! Cthulhu**

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

### **Battletech**

BattleTech ist ein Science-Fiction-Brettspiel, Kriegsspiel und Rollenspiel. BattleTech simuliert die Kriegsführung in einer fiktiven Zukunft, in welcher spezielle Kampfmaschinen, die so genannten BattleMechs, zu den primären Kriegsgeräten gehören und auch im Mittelpunkt fast aller Geschichten stehen.

### **Blood Rage**

Blood Rage ist ein Brettspiel mit einem Worker-Placement Mechanismus, viel Interaktion zwischen den Mitspielern, Hochleveln, Draft-Mechanismus, etc.

### **Call of Cthulhu**

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

### **Cultos Innombrables**

Das zwei Jahre alte Rollenspielsystem benutzt das Hitos System und ist Fate sehr ähnlich. Der große Unterschied, neben dem modernen Setting, das man hier Mitglieder des Cutlos Innombrables, des namenlosen Kults, spielt. Also quasi die Gegnerpartei. Das große Ziel ist es gegen den schicksalhaften Verlust der eigenen Menschlichkeit anzukämpfen.

### **D&D 3.5E**

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

### **Das Land OG**

"Das Land OG" ist ein Steinzeit-Rollenspiel... das man nicht allzu ernst nehmen sollte.

### **DSA 4.1**

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

### **DSA 5**

Fünfte und aktuellste Inkarnation des DSA Regelsystems.



### **Dungeon World**

Dungeon World verzichtet auf eine feste Handlungsreihenfolge; die einzelnen Spieler bringen sich so ein, wie es für die Story gerade Sinn macht. Der SL und die Spieler versuchen gemeinsam, alle ins Spiel zu bringen. Der Spielleiter würfelt überhaupt nicht, sondern bietet die passenden Konsequenzen für die Spieleraktionen. Die Würfelmechanik ist sehr einfach und unterscheidet Erfolg, Erfolg mit Einschränkung und Misserfolg.

### **Endland 1.9**

Endland ist ein frei verfügbares Endzeit-Rollenspiel, das aktuell in der Version 3 vorliegt. Es entführt die Spieler auf einen verseuchten und entstellten Kontinent, 100 Jahre nach der Apokalypse. Die Erde ist nur noch ein Spielball entfesselter Elemente. Raue Sitten, endlose Wüsten, blutige Kämpfe, geifernde Mutanten - eine dreckigen Welt...

### **Everyone is John**

Bei Everyone is John übernimmt jeder Spieler eine Stimme im Kopf eines armen Trottel, um seine eigenen Ziele zu erreichen. Je absurder, umso besser - Wahnsinn garantiert!

### **Fate Core**

Freut euch auf ein rasantes Pulp-Abenteuer mit exotischen Schauplätzen, atemberaubenden Luftkämpfen und jeder Menge markigen Sprüchen. Schwingt euch ins Cockpit, setzt die Fliegerbrille auf und startet die Motoren!

### **Fünf Phrasen**

Fünf Phrasen bestimmen den Plot und jeweils fünf Phrasen bestimmen einen Charakter. 'Fünf Phrasen' ist ein minimalistisches Rollenspielsystem, dem kein bestimmtes Setting zugeordnet ist. Es basiert stark auf Improvisation und Vorstellungskraft sowohl von Spieler- als auch von Spielleiterseite. Es gibt keine Werte und keine Proben. Die grundlegende Improvisationshilfe für den Spielleiter sind die Antworten der Spieler auf die fünf plotbestimmenden Fragen. Als weitere Improvisationshilfen kann man während der Spielrunde zum Beispiel Tarot- oder Inrahkarten verwenden.

### **Great Hollow**

Im Prinzip kann man sich diese Runde wie die erste Episode einer TV-Serie vorstellen. Das System ist selbst entwickelt und baut auf dem System Apocalypse World auf. Die Beziehungen der Charaktere untereinander und damit die Möglichkeiten sich gegenseitig im Handeln zu beeinflussen, spielen eine größere Rolle als einzelne individuelle Spielwerte.

### **Hillfolk (DramaSystem)**

Ein Spiel, das auf charakterzentriertes Erzählspiel ausgerichtet ist. Es gibt keine Listen von Fertigkeiten und keine Zahlen auf dem Charakterbogen. Szenen werden davon angetrieben, dass ein Charakter von einem anderen etwas will, das für ihn Bedeutung hat. Der andere muss nun anhand der eigenen Motivationen prüfen, ob und inwieweit er dem Anliegen statt gibt.

### **Liverollenspiel (LARP) mit DSA Hintergrund**

Im Gegensatz zu Tischrollenspielerunden 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.

### **Nauvoo**

Nauvoo ist ein Konglomerat aus verschiedenen Systemen, die einfach zu verstehen und zu spielen sind. Nauvoo hat seinen Namen nicht ganz ohne Grund, dieser jedoch bleibt ein Geheimnis. Nur so viel: es gibt in den USA eine gleichnamige Stadt.

### **Nebular Arcana**

Nebular Arcana ist ein demnächst erscheinendes Urban-Fantasy-Setting auf Basis von Savage Worlds. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Mitgliedern des Pentagramm-Ordens, gehen dabei alten Mysterien auf den Grund und müssen sich auch mit fabelhaften Wesen wie Werwölfen oder Nosferatu auseinandersetzen. Das Setting ist hauptsächlich modern, aber auch Abstecher in die Welten hinter den Nebeln gehören dazu.

### **NIP'AJIN**

NIP'AJIN ist ein freies Rollenspiel-Leichtgewicht aus Österreich für einzelne Szenarien oder kurze Kampagnen. Das System erfordert etwas Würfeltaktik: Welchen Würfel nutze ich wann, bevor sie mir alle ausgehen?

### **Numenera**

Numenera vermischt auf spannende Art und Weise Fantasy mit Endzeit und "Science Fiction". Das Spiel lebt vom Ausprobieren, Entdecken und lustigen Ideen.

### **Private Eye**

Ihr schlüpft in die Rolle von Ermittlern zu Zeiten von Queen Viktoria, die versuchen diesen üblen Individuen das Handwerk zu legen und Gesetz und Ordnung wiederherzustellen.

### **Ratten**

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

### **Rippers**

Für die gewöhnlichen Leute der viktorianischen Gesellschaft sind Monster nichts weiter, als ein dummer Aberglaube oder eine billige Fiktion aus den Groschenromanen, die auf den Straßen verkauft werden. Aber du bist alles außer gewöhnlich. Du bist ein Ripper, ein Mitglied einer geheimen Gesellschaft von Monsterjägern, die sich der Rettung der Menschheit verschrieben haben. Wähleweise, denn wenn die Ripper versagen, ist die Menschheit verloren!

### **Ruh dich nicht aus!**

Don't Rest Your Head ist ein düsteres kleines Horror-Rollenspiel, in dem die Spieler ganz normale Menschen darstellen, die plötzlich nicht mehr schlafen brauchen und dadurch übernatürliche Kräfte erlangen.

### **Scion**

Wir schreiben das Jahr 2016, die Zeit der Mythen ist vorbei, die Menschheit hat Wissenschaft und Vernunft für sich entdeckt. Doch die antiken Götter sind noch da und sie führen noch immer Krieg gegen die Titanen. Ihre Kinder wandeln unerkannt zwischen den Menschen und nehmen Einfluss auf das Schicksal der Welt. Ihr seid diese Kinder. Als Halbgötter habt ihr die Macht die Zukunft der Menschheit zu gestalten; zum Guten... oder zum Bösen.

### **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.

### **Space Realms**

Star Realms ist ein Deckbuilding-Kartenspiel, ähnlich wie Dominion, mit einer gehörigen Portion Magic the Gathering mit eingemischt. Ziel ist es die Autorität 'seines' Gegenübers weit genug zu untergraben, dass dieser gezwungen ist aufzugeben, und das mit allen Space-Mitteln, bevor einem selbst ein solches Schicksal ereilt.

### **Turbo-Fate**

Masters of Umdaar ist quietschbunte Science Fantasy im Stil der Cartoons der 80er- und 90er-Jahre (He-Man, Thundercats, usw.). Turbo-Fate gewährt den Spielern dabei den nötigen Freiraum zur Umsetzung ausgefallener Charakterkonzepte und ermöglicht ihnen gleichzeitig eine aktive Mitgestaltung der Spielwelt.

### **Vampire V20**

Die Vampire-Systeme von White Wolf sind Rollenspiele, in dem die Spieler in die Rolle von Vampiren schlüpfen können.

### **Wushu**

Wushu ist auf cinematisches Erzählspiel, vornehmlich auf Action, spezialisiert. Das Grundprinzip des Spiels ist das gemeinschaftliche Geschichtenerzählen, das Beschreiben von Handlungen durch die Spieler selbst. Dabei bekommt man umso mehr Würfel, je detaillierter man vorher beschrieben hat.

## **Für den kleinen oder GROßEN Hunger zwischendurch!**



Die Trosstaverne versorgt uns wieder wann immer der Heldenmagen knurrt. Und sie kennen sie alle:  
Städte, Länder, Flüsse

## Sponsoren und Unterstützer

Auch in diesem Jahr wäre die DreRoCo Primavera nicht möglich ohne die Unterstützung unserer zahlreichen Sponsoren und Unterstützer. Die ReckenEcke und der Traumtänzer haben uns mit Vorverkaufskassen unterstützt, vielen lieben Dank dafür. Ein riesiges Dankeschön geht an das Studentenhaus Tusculum, wir fühlen uns ganz wie zu Hause! Weiterhin auch an den Spielraum LE e.V. danke, danke, danke, die uns dieses Jahr unterstützt haben.

Für unsere hochwertigen Tombolapreise sorgten der Heidelberger Spieleverlag, der Pegasus Verlag, Uhrwerk Verlag, Ulisses, der DeDeCo e.V. und der Zauberfeder Verlag. 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

**DEDECO**

Heidelberger  
Spieleverlag



**Pegasus Spiele**

**UHRWERK  
VERLAG**

**Zauberfeder**

## Warmachine & Hordes Evolutionary Eierschecke

Die DreRoCo möchte ihr Arsenal erweitern und von einer Pen and Paper Con zu einer allgemeinen Spielecon anwachsen. Deshalb wollen wir Dresdner WM/H Spieler dieses Unterfangen mit einem Tabletop Turnier unterstützen. Für die Veranstaltung ist der Eintritt in eurem Turnierbeitrag bereits enthalten.

Allgemeines:

Das Turnier wird über 4 Runden gehen und sich in das Blocksystem der DreRoCo eingliedern. Ihr könnt also vorher oder nachher die anderen Angebote der Convention nutzen.

Mitzubringen sind bis zu 250 Punkte Listen, jede mitgebrachte Liste ist mindestens einmal zu spielen (D&C 1).

ADR ist erlaubt, es gelten die normalen Regeln für Character Restrictions.

Pro Runde hat jeder Spieler ein persönliches Zeitkonto von 60 Minuten (Deathclock mit zusätzlicher Masterclock). Das Aufstellen der Armeen beginnt mit der Ansage der Masterclock.

Vollbemahte Armeen erhalten einen +1 Bonus auf den Startwurf.

Es wird eine Wahl zur am besten bemalten Armee geben.

Mitzubringen sind:

- eure Figuren mit markierten Frontarcs (Umbauten sind erlaubt, solange sie den PP-Umbauregeln entsprechen, Alternativmodelle sind in Absprache mit der TO erlaubt, das Proxen bis zum Turnierdatum nicht erschienener Modelle ist nicht genehmigt)
- Marker (beschriebene Zettel und Murmeln sind absolut okay, Würfel als Focus/Fury Marker jedoch nicht)
- Würfel
- englische Karten (War Room ist grundsätzlich erlaubt, bitte aber dennoch die Karten mitführen, falls dies der Gegner wünscht)
- Maßband
- Schachuhr (eine Smartphone App genügt)

Wir freuen uns sehr euch auf diesem Turnier begrüßen zu dürfen.

**Bitte beachtet, dass man auf dem Turnier nur mit der bereits abgeschlossenen Voranmeldung teilnehmen darf!**





