DreRoCo Primavera XIII

10.-12.06.2022

im Studentenclub Traumtänzer

Programmheft

Wie ein Phönix aus der Asche...

...erhebt sich die DreRoCo Primavera im Jahre 2022 im Studentenclub Traumtänzer! In den letzten beiden Jahren tummelten wir uns zum Con-Wochenende aufgrund der Umstände auf unserem Discord-Server, nun dürfen die Würfel und Stifte wieder in Präsenz in Aktion treten.

Dies dürft ihr an diesem Wochenende in vielen **Spielrunden** tun – 20 verschiedene Systeme sind angemeldet und werden euch in verschiedenste Welten, Szenarien und Questen entführen. Weiterhin habt ihr die Möglichkeit, euch in einigen **Workshops** auszutauschen, in einer **Lesung** im Feuerschein ganz besonderen Geschichten zu lauschen und euer Wissen in einem **Nerdquiz** unter Beweis zu stellen! Für die letzten beiden Angebote haben sich unsere Ehrengäste **Lurch & Lama**, die in einem eigenen Zelt auch Teile ihres Programms im Stream präsentieren werden, einiges einfallen lassen.

Ebenfalls vor Ort wird dieses Jahr am Samstag der Stand der **Reckenecke** sein – dort könnt ihr euren Würfeln Zuwachs verschaffen und zahlreiche Regelwerke und anderen Nerdkram erwerben. Zum ersten Mal können wir dieses Jahr einige **Künstler** an eigenen Ständen auf der Con begrüßen: Aus den geschickten Händen von **The Noble Wiking** könnt ihr kunstvoll gefertigte Stifte und Häkelnadeln aus verschiedenen, mitunter auch exotischen Hölzern erstehen. Die Zeichnerin **Merilin** wird ihre fantasievollen Bilder präsentieren und vielleicht auch den einen oder anderen eurer Charaktere aufs Papier zu bringen. Eine kleine Auswahl an Abenteuern für Mörk Borg wird **Philipp** am Orgatisch anbieten.

Die **Verpflegung** mit Getränken übernimmt in diesem Jahr wieder der Traumtänzer, Futter verschiedenster Art bereitet unser Essensteam für euch vor. An der Bar erhaltet ihr eine Auswahl an verschiedenen Getränken mit oder ohne Alkohol. Draußen an unserem Essensstand versorgen wir euch mit warmen und kalten Speisen, Snacks und Süßkram, einiges davon auch in vegetarischer Variante. Dort findet ihr auch die Tee & Kaffee-Station. Am Samstag werden wir den Grill anfeuern, sodass gewiss niemand mit knurrendem Magen am Spieltisch ausharren muss.

Bezahlt werden Speis und Trank wieder mit den **Mäusen**, die ihr am Einlass und jederzeit bei der zuständigen Blockorga eintauschen könnt. Solltet ihr am Ende der Con noch Mäuse übrig haben, könnt ihr diese selbstverständlich wieder in „echtes“ Geld umtauschen.

Unsere Sponsoren, von denen wir viele neu gewinnen konnten, waren in diesem Jahr sehr großzügig – mit eurer Eintrittskarte erhaltet ihr zugleich ein Los für die große **Tombola** am Samstag um 17 Uhr. Möge euch allen das Glück hold sein! Solltet ihr bei der Verteilung der Spielerplätze einmal nicht so viel Glück haben oder zwischen den Spielblöcken eine gesellige Beschäftigung suchen, erwartet euch am Orgatisch das **Brettspielcafé** mit einem bunten Angebot zum Zeitvertreib.

Was wäre die Convention ohne Spielleiter? Vermutlich ein Haufen Asche, aus dem sich ganz und gar nichts ruhmvoll erheben kann! Auch in diesem Jahr wird es zum Abschluss der Con wieder die **Spielleiter-Ehrung** geben. Ihr könnt dafür allen Spielleitern, die am Voting teilnehmen möchten, eure Stimmen geben – diese sind bis Sonntag 16:30 bei der Orga abzugeben oder in die Feedback-Boxen einzuwerfen. In diesen sammeln wir auch die **Feedback-Zettel**, von denen wir jedes Jahr wichtige und zahlreiche Anmerkungen und konstruktive Kritik erhalten haben. Wir würden uns freuen, wenn ihr euch kurz Zeit nehmt, uns auf diese Weise Rückmeldung zur Con zu geben – damit wir wissen, was wir beibehalten oder auch ändern sollten, um euch auch weiterhin eine schöne DreRoCo Primavera bieten zu können.

Nun denn, streckt die Flügel und brecht auf zu abenteuerlichem Fluge! Wir wünschen allen Besuchern eine entspannte und spaßige Con voller schöner Momente!

Eure Orga

Inhaltsverzeichnis

Editorial 1

Zeitplan & Rahmenprogramm 3

Organisatorisches, Hunger und Durst 4

Spielrundenübersicht 5

Freitag Abend 18:00 - 23:00 Uhr 6

Freitag Nacht 00:00 - 10:00 Uhr 9

Samstag Mittag 11:00 - 16:00 Uhr 10

Samstag Abend 18:00 - 23:00 Uhr 13

Samstag Nacht 00:00 - 10:00 Uhr 15

Sonntag Mittag 11:00 - 16:00 Uhr 16

Spielstile 19

Systemvorstellung 20

Sponsoren und Unterstützer 23

Impressum

Redaktion:
Marianne Gropp
Ulrike Deckert

Organisation:
Marianne Gropp
Lisa Gabriel
Jennifer Haenel
Barlet Stade
Clemens Neubert

Traumtänzer e.V.
Budapester Straße 24
01069 Dresden

Redaktionsschluss: 03.06.2022

Zeitplan & Rahmenprogramm

Fr ab 16:00	Einlass
Fr 17:00	Offizielle Eröffnung der Convention (Festzelt)
Fr 18:00 - 23:00	Spielblock: Freitag - Abend
Sa 00:00 - 08:00	Spielblock: Freitag - Nacht
Sa ab 9:00	Frühstücksbuffet im Club Traumtänzer
Sa 11:00 - 16:00	Spielblock: Samstag - Mittag
Sa 17:00	Tombola (Festzelt)
Sa 18:00 - 23:00	Spielblock: Samstag - Abend
Sa 18:30	Nerdquiz mit Lurch & Lama
So 00:00 - 08:00	Spielblock: Samstag - Nacht
So ab 9:00	Frühstücksbuffet im Club Traumtänzer
So 11:00 - 16:00	Spielblock: Sonntag - Mittag
So 17:00	Abschluss im Festzelt & Ehrung der Spielleiter, danach Ende der Con

Tombola (Samstag gegen 17:00 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!

Ehrung der Spielleiter (Sonntag 17:00 Uhr, Abstimmung bis 16:30 Uhr!)

Statt des altbekannten Spielleiterwettbewerbs gibt es nun ein neues System, um eure Lieblings-SLs und -Runden auszuwählen und vielleicht sogar mit einem Preis für einen der drei besten Plätze zu belohnen.Nun könnt ihr nach jeder gespielten Runde den SL mit einer Punktzahl von 1-5 Würfeln bewerten. Die Bewertungszettel dafür bekommt ihr exklusiv vom Spielleiter der jeweiligen Runde und könnt sie (natürlich mit Name der Runde und des SL versehen) jederzeit in eine der dafür vorgesehenen Boxen einwerfen. Aus dem Durchschnitt aller abgegebenen Stimmen werden dann wie immer am Sonntag Nachmittag zum Abschluss der Con die drei best bewerteten SLs gekürt.

Verkaufsstand der ReckenEcke (Samstag)

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.

Lurch & Lama (Samstag)

Wer sie noch nicht kennt, der sollte das schleunigst nachholen! Bekannt durch ihren Twitchkanal sind Lurch & Lama unsere diesjährigen Ehrengäste. Für uns haben sie nicht nur ein paar coole Workshops in petto, sondern auch ein Nerdquiz, in dem ihr euch mit den Twitch-Usern messen könnt und eine lauschige Lesung am Samstag abend. Schaut doch mal bei ihrem Zelt vorbei!

Brettspielcafé

Keine interessante Runde im aktuellen Block gefunden oder Langeweile in der Pause? Im Brettspielcafé neben dem Orgatisch gibt es Verschiedenes, mit dem ihr euch die Zeit vertreiben könnt. Bitte meldet das Abholen und Abgeben bei der Orga an und behandelt die Spiele sorgsam, damit auch andere Besucher der Con noch Freude daran haben können!

Organisatorisches

Spielleiter- und Confeedbackbögen

Nutzt die auf den Tischen ausliegenden Bögen um den Spielleitern eurer Runden konstruktives Feedback zu geben! Diese könnt ihr ihnen dann direkt geben oder der Orga, die sie dann an die Spielleiter weiterleitet. Auch eure Gedanken zur gesamten Con sind uns wichtig – den Con-Feedbackbogen könnt ihr jederzeit in die dafür bereitstehende Box auf dem Orgatisch einwerfen.

Diensthabende Orga

Pro Spielblock ist ein Mitglied des Orgateams hauptverantwortlich und damit der erste Ansprechpartner für beispielsweise das Einlösen von Spielleiter-Punkten, den Umtausch von Geld in Mäuse, das Beantworten von Fragen zum aktuellen Block und was euch sonst noch unter den Nägeln brennt. Diese Orga trägt ein rotes Orga-Shirt. Bitte richtet eure Fragen zuerst immer an dieses Orgamitglied, damit die anderen Mitglieder des Teams ihre Runden ohne Störungen leiten oder in Ruhe selbst spielen können.

So wie früher: Bezahlen mit DreRoCo-Mäusen

Um das nervige Hantieren mit Kleingeld zu vermeiden könnt ihr dieses Jahr wieder mit DreRoCo Mäusen bezahlen. Diese gibt es am Einlass und bei der diensthabenden Blockorga und können zum Bezahlen am Essensstand und der Bar genutzt werden. Wenn ihr am Ende der Con noch Mäuse übrig habt, könnt ihr diese bei der zuständigen Orga wieder umtauschen. Eine Maus entspricht 50 Cent.

Spielleiter-Punkte

Um Spielleiter zu belohnen, die ihre Runden früh anmelden und/oder interessante, neue Spielsysteme anbieten, gibt es wie im letzten Jahr schon ein Punktesystem. Die Punkte erhaltet ihr beim Eintritt und könnt sie (nur!) bei der aktuell diensthabenden Orga gegen verschiedene Goodies eintauschen.

Hunger und Durst...

...werden auch dieses Jahr keine Chance haben, euch vom Spielen abzuhalten!

Ein reichhaltiges und vielfältiges Angebot an Getränken bietet wie jedes Jahr die Bar des Traumtänzers, ebenso werden verschiedene warme und kalte Speisen für euch zubereitet.

Die Auswahl ist groß: Ihr könnt eure Heldenmägen mit Brötchen, Salaten, Crepes und einer leckeren Tagessuppe füllen. Obst und Gemüse, sowie klassischen Krabberkam für zwischendurch gibt es natürlich auch. Am Samstag werden wir zu bestimmten Zeiten den Grill für euch anwerfen und euch mit Steaks und Bratwürsten und versorgen. Bitte beachtet, dass das Bezahlen am Essenstand und der Bar ausschließlich mit DreRoCo-Mäusen möglich ist! Genauere Auskünfte zu Tagesangebot, Grillzeiten und Preisen findet ihr am Essensstand und den Aushängen!

Frühstück gibt es jeweils Samstag und Sonntag von 9:00 - 11:00 Uhr.

Spielrundenübersicht

Freitag Abend 18:00 - 23:00 Uhr

Freitag Nacht Straßenschlacht	Cyberpunk RED	Thorim
Der Neue	Nauvoo	Tenebra
Die Zauberlehrlinge	Kleos	plumjam
Liebe in den Zeiten des Seiðr	Liebe in den Zeiten des Seiðr	Makenyo
Das Verhör	Freeform	Lexx
Von Worten und Taten	Space: 1889	Duckistopheles
Der Patrouillenflug	Dune	Atom-Erik
Gaddoc Rail Heist	Blades in the Dark	Duck
orbital-Sprung in den Sturm	Eigenes System	betalars

Freitag Nacht 00:00 - 08:00 Uhr

Munshkin (Zusammenmischung)	Brett- und Kartenspiele (Munchkin)	MyR3D3y3s (My Red Eyes)
The Amber Mension	(lockere Regeln)	Terrorhörnchen

Samstag Mittag 11:00 - 16:00 Uhr

Ein einfacher Spaziergang	Nauvoo	Tenebra
Die Geschichte mit Jens	Shadowrun 5	Adriano
The Red Room	DnD 5e	Daniel Kühn
Die Zauberlehrlinge	Kleos	Kamiros
Ein neues Bild	Call of Cthulhu	Lexx
Meister der Elemente	DSA 4.1	Eronae
Die Dracheninseln	Dracheninseln	MadViper
Die Fön-Nixe mit der Flasche	MMM	Oheim
Horror im Rollenspiel - Ein SL Workshop	Workshop	Lurch & Lama
Wie erschaffe ich unvergessliche NSC?	Workshop	Lurch & Lama

Samstag Abend 18:00 - 23:00 Uhr

Samstag Abend Senatorenschlagen	Cyberpunk RED	Thorim
Mord in Antivin	DnD 5e	MyR3D3y3s (My Red Eyes)
Die Zauberlehrlinge	Kleos	plumjam
The Pit of Kutallu	Dungeon World	Makenyo
Goblin Grinder	Mörk Borg	Philipp
Das Wasser der Heilung	DSA 4.1	Eronae
World Wide Wrestling	World Wide Wrestling	Duck
Bene Waszurhölle?	Dune	Atom-Erik
Nerdquiz	Quiz	Lurch & Lama
Lagerfeuergeschichten	Lesung	Lurch & Lama

Freitag Nacht 00:00 - 08:00 Uhr

Das Leben des Zombies	Zombieslayers	Jenni

Sonntag Mittag 11:00 - 16:00 Uhr

Sonntag -Verflucht was ist jetzt wieder schiefgegangen?	Cyberpunk RED	Thorim
Raumschiff 396	How to be a Hero	MyR3D3y3s (My Red Eyes)
Die Zauberlehrlinge	Kleos	Kamiros
Drachentöter	Fiasko	Makenyo
Undertow	Call of Cthulhu	Lexx
Dad Overboard	Brindlewood Bay (PbtA)	Philipp
Wie mixxxe ich mir meine lieblings-Videospielmusik zum Rollenspiel zusammen?	Workshop	betalars

Freitag Abend 18:00 - 23:00 Uhr

Freitag Nacht Straßenschlacht

System: Cyberpunk RED
Setting: Science-Fiction, Cyberpunk, Militärisch, Pulp
Spielstil: taktisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, episch, Hack & Slash
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Thorim

Oi Choomba! Die Chromer machen uns unseren Turf streitig und als wenn das noch nicht genug wäre, die tiefergelegten Leichtmetallhirne haben jetzt auch noch die Nomaden beklaut...

Choom sei dir sicher wir können das nicht so stehen lassen...

Ein Nomade hält immer sein Wort und vergisst nie einen Freund also komm, wäre doch gelacht wenn wir die Blechköppe nicht klein bekommen!

Teil 1 des dreiteiligen Conabenteuers mit großem Kampffokus und schönen Explosionen.

Cyberpunk RED ist der Brückenschlag zwischen Cyberpunk 2020 und Cyberpunk 2077 und die neuste Ausgabe des Systems. Gespielt wird mit w10 und w6.

Der Neue

System: Nauvoo
Setting: Fantasy
Spielstil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 3 bis 5
Einsteiger: sehr gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Tenebra

Eine Spielrunde angelehnt an Gothic. Einer ist immer der Dumme. In diesem Fall einer der Spieler, der der Neue in der Kolonie ist.

Charaktere werden gestellt.

Die Zauberlehrlinge

System: Kleos
Setting: Fantasy, Historisch
Spielstil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: plumjam

Es wird euer erster Tag als Lehrlinge der Magie. Euer Meister muss „Nur mal kurz etwas besorgen“ und lässt euch in seinem Haus voller magischer Artefakte und surrealer Absonderlichkeiten allein.

Wer da jetzt böses denkt...

Euch erwartet ein verspieltes Abenteuer mit Fokus auf Erzählung, Improvisation und viel Kreativität. Wir spielen mit unserem selbst entwickelten System und erstellen alle Charaktere am Tisch. Dabei werdet ihr auch gleich mit den überschaubaren und leicht zu lernenden Regeln vertraut gemacht. Es sind Anfänger und gestandene Rollenspieler gleichermaßen willkommen.

Wir freuen uns auf euch :)

Liebe in den Zeiten des Seiðr

System:	Liebe in den Zeiten des Seiðr
Setting:	Fantasy, Historisch
Spielstil:	erzählerisch, charakterzentriert, atmosphärisch
Spielerzahl:	4 bis 5
Einsteiger:	gut
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Makenyo

Der alte König hat keine männlichen Erben; sein Reich bröckelt. Das benachbarte Garðariki im Osten dagegen gewinnt von Jahr zu Jahr an Wohlstand und Macht. Die beiden Königreiche waren zwar noch nie gut aufeinander zu sprechen, doch nun haben die Spannungen entlang der Grenze ihren Höhepunkt erreicht. Der König sieht nur noch eine Möglichkeit, das Überleben des Reiches zu sichern - seine Tochter mit dem Jarl von Garðariki zu verheiraten.

Liebe in den Zeiten des Seiðr ist ein Erzählspiel für fünf Spieler. Jeder Spieler steuert eine Figur, welche in ein Gespinst aus Intrigen verstrickt ist und Bündnisse der Liebe, Macht und Magie schmieden und auch wieder brechen wird - immer im Dienste ihrer Ziele, Wünsche und Geheimnisse. Gut möglich, dass viele dabei ein tragisches Ende finden - es liegt an den Spielern, das im Spielverlauf zu entscheiden und herauszufinden.

Das Verhör

System:	Freeform
Setting:	Horror, Mystery
Spielstil:	erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	sehr gut
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Lexx

Du bist gerade auf der Arbeit, als plötzlich die Polizei vor dir steht und dich in Handschellen abführt.

Mordverdacht.

Man führt dich in einen Verhörraum. Deine WG-Mitbewohner sind ebenfalls dort. Alle mit fragenden und zugleich sorgenvollen Gesichtern.

Was ist geschehen?
Warum wirst du verdächtigt?
Was haben deine Mitbewohner damit zu tun?

Bei der Spielweise dieser Runde handelt es sich um ein sogenanntes Freeform. Dies ist in etwa vergleichbar mit einem LARP, welches aber nur in einem Raum, mit nur wenigen Requisiten und meistens ohne Kostümierung gespielt wird. Also mehr in Richtung Improtheater. Eine gewisse Freude am Schauspielen ist hier also sehr vorteilhaft.

orbital-Sprung in den Sturm

System:	Eigenes System
Setting:	Science-Fiction, Militärisch
Spielstil:	taktisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich
Spielerzahl:	3 bis 5
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	betalars

System: Ad Astra - Escalation (Eigenkreation)

Taucht ein als ODSTs in das HALO-Universum. Ihr seid (mal wieder) auf einer streng geheimen Mission. Mal wieder will euch ONI, der Militärgeheimdienst des menschlichen Militärs, nicht so wirklich verraten, worum es geht. Und eigentlich kann das nur bedeuten, dass ihr euch entweder die Hände schmutzig machen müsst oder, dass sich ein hoher Würdenträger sehr deutlich verkalkuliert hat.

Ad Astra ist ein System, dass ganz neu ist und einen neuen Ansatz für‘s Würfeln hat. Nach einem ersten erfolgreichen Test auf dem letzten Rollenspielbrunch würde ich es nach einigen Modifikationen ein zweites mal probieren wollen.

Von Worten und Taten

System: Space: 1889
Setting: Fantasy, Steampunk, Historisch, Mystery, Pulp
Spielstil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Duckistopheles

Die Feder ist mächtiger als das Schwert – zumindest ist das die Ansicht der Mitglieder der kleinen Gruppe von Künstlern und Visionären in Berlin, die sich für den gemeinsamen Fortschritt und Frieden aller Völker des Sonnensystems einsetzt, der ihr euch zugehörig fühlt. Gegen Kriege, ausbeuterischen Kolonialismus, Unterdrückung und alles das, was den interplanetaren Frieden zurückhält.

Doch es gibt nicht Wenige, denen diese Bemühungen äußerst widerstreben und an den alten Wegen ihrer Engstirnigkeit eisern festhalten wollen. Und so kommt es, dass eines schönen Maimorgens großer Aufruhr im kleinen Clubhaus herrscht und ihr gezwungen seid, vom Wort zur Tat zu schreiten, um einem guten Freund zur Hilfe zu eilen.

Der Patrouillenflug

System: Dune
Setting: Fantasy, Science-Fiction
Spielstil: charakterzentriert, atmosphärisch
Spielerzahl: 3 bis 5
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Atom-Erik

Imperator Shaddam IV hat den Harkonnens das Lehen über Arrakis entzogen und an die Atreides übertragen. Herzog Leto wird in einigen Wochen hier eintreffen. Welcher Teufel hat euch geritten, bereits jetzt, zusammen mit dem Vorauskommando, herzukommen? Wie dem auch sei, herzlich Willkommen auf Dune, dem lebensfeindlichsten Planeten des Imperiums!

Der Patrouillenflug ist ein kleines Einstiegsabenteuer zum Kennenlernen von Dune. Kenntnisse der Welt sind hilfreich, aber nicht erforderlich. Ich orientiere mich eher am ersten Roman und weniger an der Villeneuve-Verfilmung.

Gaddoc Rail Heist

System: Blades in the Dark
Setting: Fantasy, Steampunk
Spielstil: erzählerisch, actionreich, konstruktivistisch
Spielerzahl: 2 bis 4
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Duck

Gestern Abend ist der Zug aus Wintercliff in den Bahnhof von Duskvol eingefahren, der Kuhfänger glühend vor elektroplasmischer Energie. Seitdem hat niemand den Bahnhof verlassen oder betreten, das gesamte Areal ist abgeriegelt. Zu dumm nur, dass sich im Zug etwas befindet, das ihr dringend braucht...

Willkommen in Duskvol, einer düsteren Steamfantasy-Stadt nach dem Vorbild von London, Venedig und Prag. Ihr schlüpft in die Rolle einer Gruppe Krimineller, die hier ihre krummen Dinger drehen.

Für Fans von: Dishonored, Thief, Peaky Blinders

Freitag Nacht 00:00 - 08:00 Uhr

Munshkin (Zusammenmischung)

Bist du bereit, neue Freunde oder Feinde zu finden? Nur einer kann Level 10 werden und damit das Spiel gewinnen!

Ein Bunter Mix aus Munshkin(mit allen Erweiterungen [außer 9], Munshkin Pathfinder, Munshkin, Warhammer 40000, Munshkin Zombies (+Erweiterung) und nicht zu vergessen Munshkin Shakespeare. Wenn das einem noch nicht genug ist können wir gerne im Anschluss noch mit Epischen Regeln spielen!

System:	Brett- und Kartenspiele (Munchkin)
Setting:	Fantasy, Science-Fiction, Endzeit, Brett- und Kartenspiele
Spielstil:	lustig/scherzhaft, actionreich, Hack & Slash
Spielerzahl:	3 bis 6
Einsteiger:	sehr gut
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	MyR3D3y3s (My Red Eyes)

The Amber Mension

Restaurateure gesucht!

Die unschätzbare Sammlung der Familie Decayn benötigt eine Grundrestauration nach dem bedauerlichen Umständen des 15. Januars.

Ausschließlich Restaurateure und Holzarbeiter einer gewissen Reputation in ihrem Fachbereich.

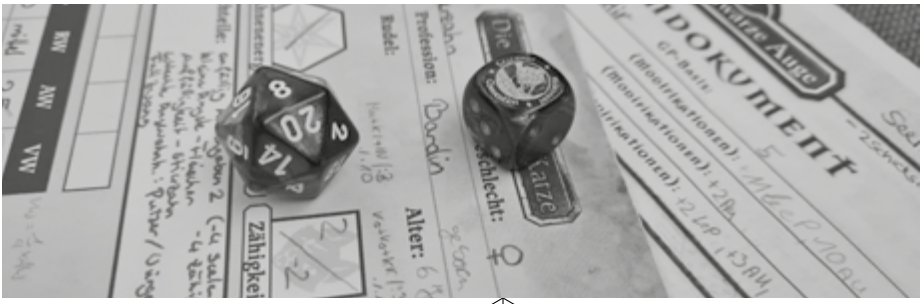
Da es um einen erheblichen Geldbetrag geht, kontaktieren Sie unsere Familie persönlich und werden vereidigt.

System:	(lockere Regeln)
Setting:	Horror, Mystery, Pulp
Spielstil:	erzählerisch, taktisch, rätselhaft
Spielerzahl:	2 bis 5
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Terrorhörnchen

Keine Vorabzahlung, Keine Materialstellung. Keine Kinder.

Abrechnung nach getaner Arbeit.

Kontaktieren sie Mr Westley in der Buttonwoodstreet 33, Boston.



Samstag Mittag 11:00 - 16:00 Uhr

Ein einfacher Spaziergang

Basierend auf Stargate. Eine Erkundungsmission steht an. Das wird ein einfacher Job. Haben sie gesagt. Charaktere werden gestellt.

System: Nauvoo
Setting: Science-Fiction
Spielstil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 3 bis 5
Einsteiger: sehr gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Tenebra

Die Geschichte mit Jens

Ray ist mit den Jahren ein Waffenschieber vom Kaliber eines Yuri Orlov geworden, mit weitreichenden Verbindungen in Politik, Gesellschaft und Konzernwelt. Doch vor einigen Jahren war er nur ein kleiner Fisch und auf die Hilfe von Anderen dringend angewiesen, denn seine Konkurrenz trachtete ihm nach seinem Leben. Das ist der perfekte Zeitpunkt für ein paar skrupellose Runner, einer aufstrebenden Persönlichkeit einen Gefallen zu tun. Zieht euch warm an.

Mit diesem Abenteuer ehre ich meinen verstorbenen Freund Uwe. Spaß werden wir genau deswegen haben!

Charaktere können gerne mitgebracht werden. Ich sollte auch ein paar Beispielcharaktere mitbringen.

System: Shadowrun (Shadowrun 5)
Setting: Cyberpunk, Militärisch
Spielstil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash, konstruktivistisch, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: sehr gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Adriano

Die Fön-Nixe mit der Flasche

Irgend ein Unsinn mit Plüschis

Bitte eigenes Plüschi mitbringen.

System: MMM
Setting: Fantasy, Jetztzeit/Modern, Pulp
Spielstil: lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft
Spielerzahl: 4 bis 5
Einsteiger: sehr gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Oheim

The Red Room

Where do you run, when you see only dark
from a smile, from a scream, from a dreadful past
that has made it´s mark?
The door is closed. The windows shut.
A terror with you alone in the hut.
Where do you run, where do you hide?
Nowhere. Nobody did. They all have died.

Habt ihr den Mut, das Geheimnis der verlassenen alten Hütte zu enthüllen?

Charaktere Level 3 müssen mitgebracht werden, einige wenige werde ich zur Auswahl mitbringen.

System: DnD 5e
Setting: Fantasy, Horror, Mystery
Spielstil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 3 bis 4
Einsteiger: sehr gut
Charaktere: sind selbst mitzubringen
Spielleiter: Daniel Kühn

Die Zauberlehrlinge

Es wird euer erster Tag als Lehrlinge der Magie. Euer Meister muss „Nur mal kurz etwas besorgen“ und lässt euch in seinem Haus voller magischer Artefakte und surrealer Absonderlichkeiten allein.

Wer da jetzt böses denkt...

Euch erwartet ein verspieltes Abenteuer mit Fokus auf Erzählung, Improvisation und viel Kreativität. Wir spielen mit unserem selbst entwickelten System und erstellen alle Charaktere am Tisch. Dabei werdet ihr auch gleich mit den überschaubaren und leicht zu lernenden Regeln vertraut gemacht. Es sind Anfänger und gestandene Rollenspieler gleichermaßen willkommen.

Wir freuen uns auf euch :)

System: Kleos
Setting: Fantasy, Historisch
Spielstil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden am Tisch gestellt
Spielleiter: Kamiros

Ein neues Bild

Emilia Copeland ist eine aufstrebende Malerin in England. Dunkel, mystisch und mitunter leicht verstörend sind ihre Gemälde. Ihr seid mit ihr gut befreundet oder sogar verwandt und macht euch langsam Sorgen. Nur ein, zwei Tage ist sie normalerweise unterwegs, um neue Inspirationen an verschiedenen Orten der Insel zu suchen. Orte voller Geschichten und Legenden. Aus diesen paar Tagen sind nun aber schon über eine Woche geworden.

Da stimmt etwas nicht.

Es wird zur Sicherheit mit der X-Card gespielt.

Mehr Infos zur X- Card findest du hier: https://rb.gy/thlmmu

System: Call of Cthulhu
Setting: Historisch, Horror, Mystery
Spielstil: erzählerisch, actionreich, atmosphärisch
Spielerzahl: 4 bis 4
Einsteiger: gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Lexx

Der Meister der Elemente

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 bieten.

Dorthin hat es euch verschlagen. Ausgehend von einem andergastischen Holzfällerdorf erkundet ihr die Waldwildnis und bringt mehr über deren Geheimnisse in Erfahrung.

Die Spielrunde richtet an sich Frischlinge und Neueinsteiger sowohl in das Rollenspiel Genre als auch an DSA selbst. Es ist der erste Teil der anfängerfreundlichen Kurzkampange „Die Quelle der Geister“.

System: DSA (DSA 4.1)
Setting: Fantasy
Spielstil: erzählerisch, charakterzentriert, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Eronae

Die Dracheninseln

„Die Dracheninseln“ ist ein selbst entwickeltes Strategiespiel.

Es beinhaltet Elemente angelehnt an:

- Heroes of Might & Magic
- Siedler von Catan
- Risiko
- Dragon Dice

Von Helden angeführte Armeen erobern eine zufällig generierte Karte, sammeln Erfahrung und Schätze und versuchen, Azgoroth, den Drachenlord zu besiegen.

System:	Dracheninseln (eigenes System)
Setting:	Fantasy, Mystery, Militärisch, Brett- und Kartenspiele
Spielstil:	taktisch, actionreich, Hack & Slash, konstruktivistisch, atmosphärisch
Spielerzahl:	2 bis 4
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	MadViper

Workshop:

Horror im Rollenspiel - Ein SL Workshop

Horror und Grusel ist aus der Pop-Kultur nicht weg zu denken. Kaum ein Genre erfreut sich über so lange Zeit großer Beliebtheit. Auch im Rollenspiel versuchen sich Abenteuerautoren und Spielleiter immer wieder daran den Spielern einen Schauer über den Rücken zu jagen. Alien, Cthulhu und KULT sind nur 3 Beispiele für Rollenspiele die sich auf unterschiedlichsten Wegen dem Thema widmen.

Teilneherzahl:	10
Dauer ca.:	90 Minuten
Start:	11:00 Uhr
Leiter:	Lurch & Lama

Aber was ist Horror eigentlich? Welche Arten von Horror gibt es? Und wie schafft man es als Spielleiter seinen Spielern Schauer über den Rücken zu jagen? Diesen und mehr Fragen widmen wir uns in diesem Workshop.

Workshop:

Wie erschaffe ich einen unvergesslichen NSC?

Was die geliebten Charaktere für die Spieler sind, sind die NSCs für den Spielleiter. Aber was, wenn man sich stundenlange Gedanken gemacht hat und die Spieler einfach nicht anspringen? Was wenn man einen NSC für die Ewigkeit gebaut hat und die Spieler ihn einfach schon in der ersten Sitzung umbringen?

Teilneherzahl:	10
Dauer ca.:	90 Minuten
Start:	14:00 Uhr
Leiter:	Lurch & Lama

Wie schafft man unvergessliche NSC, von denen die Spieler noch Jahre später am Lagerfeuer berichten? Was braucht es, damit die Spieler einen NSC lieben, hassen, oder auch einfach nur mit ihm leiden? All das, und das es manchmal auch wichtig ist, seinen liebsten NSC zu töten, ist Thema dieses Workshops.

Samstag Abend 18:00 - 23:00 Uhr

Samstag Abend Senatorenschlagen

System:	Cyberpunk RED
Setting:	Science-Fiction, Cyberpunk, Endzeit, Militärisch, Pulp
Spielstil:	taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, episch, Hack & Slash, atmosphärisch
Spielerzahl:	2 bis 5
Einsteiger:	gut
Charaktere:	sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	Thorim

Hey Choomba, schönes Feuerwerk gestern nicht wahr?

Komm rüber ich hab was für dich da kann es Kohle wie Asche regnen.

Die Bastarde von Arasaka wollen auf dem Ground Zero einen neuen Turm hinstellen, besser wäre es sie würden sich hier nie wieder blicken lassen!

Ein dahergelaufener Corpo der nebendran noch Senator drüben in den Staaten ist beschleunigt das Projekt, zu schade wenn seine hiesige Basis... also sein Anwesen einen kleinen Unfall hätte oder? hehehehehe

Teil 2 des dreiteiligen Conabenteuers mit großem Kampf und Infiltrationsfokus

Cyberpunk RED ist der Brückenschlag zwischen Cyberpunk 2020 und Cyberpunk 2077 und die neuste Ausgabe des Systems. Gespielt wird mit w10 und w6.

Mord in Antivin

System:	DnD 5e
Setting:	Fantasy, Steampunk, Horror, Mystery
Spielstil:	erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	3 bis 5
Einsteiger:	geht so
Charaktere:	sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	MyR3D3y3s (My Red Eyes)

Antivin ist die Hauptstadt des Königreiches. Ihr seid in der Obersten Garde des Reiches und werdet auf den Mysteriösen Mord auf eines der Ratsmitglieder angesetzt.

Die Welt und das Abenteuer sind von mir gestaltet.

Es ist ein Level 6 Charakter für DND 5E zu erstellen. Es ist so ziemlich alles erlaubt was offiziell von WoC veröffentlicht wurde.

Die Zauberlehrlinge

System:	Kleos
Setting:	Fantasy, Historisch
Spielstil:	erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	2 bis 5
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden am Tisch gestellt
Spielleiter:	plumjam

Es wird euer erster Tag als Lehrlinge der Magie. Euer Meister muss „Nur mal kurz etwas besorgen“ und lässt euch in seinem Haus voller magischer Artefakte und surrealer Absonderlichkeiten allein.

Wer da jetzt böses denkt...

Euch erwartet ein verspieltes Abenteuer mit Fokus auf Erzählung, Improvisation und viel Kreativität. Wir spielen mit unserem selbst entwickelten System und erstellen alle Charaktere am Tisch. Dabei werdet ihr auch gleich mit den überschaubaren und leicht zu lernenden Regeln vertraut gemacht. Es sind Anfänger und gestandene Rollenspieler gleichermaßen willkommen.

Wir freuen uns auf euch :)

The Pit of Kutallu

Kürzlich von Sklavenhändlern gefangen genommen, befindet Ihr euch im Laderaum eines Sklavenschiffs, das auf einen Sklavenmarkt auf die Küste der Schwarzen Königreiche zusteuert. Aber euer Schicksal hält für euch noch einmal eine Überraschung bereit und bietet euch die Gelegenheit einer solch ungewissen und düsteren Zukunft zu entfliehen.

System: Dungeon World
Setting: Fantasy
Spielstil: actionreich, Hack & Slash, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 4
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Makenyo

Goblin Grinder (Ü18!)

Die Straßen Galgenbecks sind übersät mit Leichen, entstellten, unmenschlichen Wesen: Ein Goblin ist an einem guten Tag kein schöner Anblick, und tot sind sie wahrlich widerlich. Ihr fleckiges, struppiges Fleisch verrottet zwar, verwest aber nie; selbst die ältesten Leichen in den dunkelsten Gassen halten ihre Form, um die Passanten vor ihrem baldigen Ende zu warnen.

System: Mörk Borg
Setting: Fantasy, Endzeit, Horror
Spielstil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 3 bis 4
Einsteiger: sehr gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Philipp

Und dann sind da noch die lebenden Goblins - wahrscheinlich das größere Problem hier. Sie kriechen in Kellern herum, nisten in Schränken, benutzen Hunde als Zielscheiben und fügen unglücklichen Galgenbeckern Schaden zu. Zeit, dass sich mal jemand drum kümmert.

CN:
- Body Horror
- explizite Gewaltbeschreibungen
- Charaktertod
- Character vs. Character ist möglich

Wir spielen mit X-Card, Lines & Veils und open door. Charaktere werden gestellt, es sind keine Vorkenntnisse nötig.

Bene Waszurhölle?

Vor den Mauern Arrakeens wurde ein Leichnam gefunden und ihr sollt den Fall untersuchen. Ja, es ist einer von uns, aber hier sterben ständig Leute. Also warum die Aufregung und die Heimlichtuerei? Oder hat das was mit dem mysteriösen Gast zu tun, der gestern hier eingetroffen ist? Leute, mal ehrlich: jeder, wirklich jeder hat mitbekommen, dass ne Bene-Gesserit-Hexe eingetroffen ist.

System: Dune
Setting: Fantasy, Science-Fiction
Spielstil: charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 3 bis 5
Einsteiger: gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Atom-Erik

Das Abenteuer ist in der Zeit der Übernahme von Arrakis durch das Haus Atreides angesiedelt. Rudimentäre Kenntnisse der Welt sind hilfreich. Ich orientiere mich an den ersten beiden Romanen und weniger an der Villeneuve-Verfilmung.

Das Wasser der Heilung

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 bieten.

Dorthin hat es euch verschlagen. Ausgehend von einem andergastischen Holzfällerdorf erkundet ihr die Waldwildnis und bringt mehr über deren Geheimnisse in Erfahrung.

System:	DSA (DSA 4.1)
Setting:	Fantasy
Spielstil:	erzählerisch, charakterzentriert, atmosphärisch
Spielerzahl:	2 bis 5
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Eronae

Die Spielrunde richtet an sich Frischlinge und Neueinsteiger sowohl in das Rollenspiel Genre als auch an DSA selbst. Es ist der zweite Teil der anfängerfreundlichen Kurzkampange „Die Quelle der Geister".

World Wide Wrestling

Eigentlich muss man über diese Runde nicht mehr sagen, als: Es ist Wrestling! Als Rollenspiel! Wer damit nicht all zu viel anfangen kann, dem sei gesagt: Wir spielen eine Episode einer professionellen Wrestling-Show. Jeder von euch spielt seinen eigenen Wrestler mit allem, was dazugehört: Eurer offensichtlich übertriebenen Persönlichkeit „on screen", dem eigentlichen Wrestling und nicht zuletzt der realen Person hinter der Fassade.

System:	World Wide Wrestling
Setting:	Jetztzeit/Modern
Spielstil:	erzählerisch, cinematisch, actionreich, konstruktivistisch
Spielerzahl:	3 bis 6
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Duck

Das Spiel ist extrem erzählerisch und lässt euch eure Wrestler voll ausleben. Wer gerade kein Match hat, spielt die Kommentatoren. Die Mischung aus künstlicher Dramatik on screen und realen Problemen off screen erschaffen fast automatisch extrem interessante Storylines.

Ihr müsst keine Wrestling-Experten sein, um an dieser Runde Spaß zu haben. Wichtiger sind Kreativität und ein gewisser Sinn für Dramatik!

Nerdquiz

Es tritt an: Die Lurch & Lama Community im Stream gegen eine Gruppe aus Con Orga und Besuchern.

Teilneherzahl:	20
Dauer ca.:	30 Minuten
Start:	18:30 Uhr
Leiter:	Lurch & Lama

Lagerfeuergeschichten - Lesung „Aus dunklen Federn"

Markus Heitz, Kay Meyer, Tom Finn, Sonja Rüther; Das sind nur einige Namen der Autoren in der Horror-Anthologie Aus dunklen Federn. Schauergeschichten, Splatter und dunkle Fantasy sind die Genre aus denen wir euch am Lagerfeuer die Highlights vorlesen werden. Also holt euch was zu trinken, geniesst einen Abend am Lagerfeuer und lauscht den Geschichten voller Faszination und Abgründe.

Teilneherzahl:	40
Dauer ca.:	90 Minuten
Start:	21:00 Uhr
Leiter:	Lurch & Lama

Samstag Nacht 00:00 - 08:00 Uhr

Das Leben des Zombies

Religion und Glaube waren schon immer Teil des menschlichen Gemüts, aber irgendwo gibt es Grenzen.

System:	Zombieslayers
Setting:	Endzeit, Jetztzeit/Modern
Spielstil:	lustig/scherzhaft, actionreich, Hack & Slash
Spielerzahl:	3 bis 6
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Jenni

Sonntag Mittag 11:00 - 16:00 Uhr

Sonntag - Verflucht was ist jetzt wieder schiefgegangen?

„Hahaha Choomba was ist los? Haben die die letzten beiden Tage nicht sonderlich bekommen? Blass siehst du aus... Choomba? OI CHOOM!?“

Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt, die Taten der ersten beiden Spielrunden lassen hier alles offen... Night City ist ein Sumpf, entweder man steigt aus ihm als Stern empor oder man versinkt wie ein Stück.... Dreck.

System:	Cyberpunk RED
Setting:	Science-Fiction, Cyberpunk, Militärisch, Pulp
Spielstil:	taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash
Spielerzahl:	2 bis 5
Einsteiger:	gut
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Thorim

Teil 3 des dreiteiligen Conabenteuers mit großem Kampffokus und schönen Explosionen.

Cyberpunk RED ist der Brückenschlag zwischen Cyberpunk 2020 und Cyberpunk 2077 und die neuste Ausgabe des Systems. Gespielt wird mit w10 und w6.

Raumschiff 396

Die Stalker Defense Force sorgt jetzt schon seit über 8000 Jahren für Recht und Ordnung in der Galaxis, oder zumindest versucht sie das. Denn in den Entfernten weiter Entfernten Regionen herrscht eher der Kriminelle Untergrund.

Du bist Teil der Besatzung des Schiffs 396 gemeinsam seid ihr seit kurzem für den Distrikt 287671 zuständig, welcher sich am äußersten Rand des Kontrollgebiets der SDF.

(Als Spieler kannst du dir komplett eigene Spezies ausdenken und aktiv diese Welt mitgestalten.)

System:	How to be a Hero
Setting:	Science-Fiction, Western
Spielstil:	lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	2 bis 4
Einsteiger:	sehr gut
Charaktere:	sind selbst mitzubringen
Spielleiter:	MyR3D3y3s (My Red Eyes)

Die Zauberlehrlinge

System: Kleos
Setting: Fantasy, Historisch
Spielstil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: ausgezeichnet
Charaktere: werden am Tisch gestellt
Spielleiter: Kamiros

Es wird euer erster Tag als Lehrlinge der Magie. Euer Meister muss „Nur mal kurz etwas besorgen“ und lässt euch in seinem Haus voller magischer Artefakte und surrealer Absonderlichkeiten allein.

Wer da jetzt böses denkt...

Euch erwartet ein verspieltes Abenteuer mit Fokus auf Erzählung, Improvisation und viel Kreativität. Wir spielen mit unserem selbst entwickelten System und erstellen alle Charaktere am Tisch. Dabei werdet ihr auch gleich mit den überschaubaren und leicht zu lernenden Regeln vertraut gemacht. Es sind Anfänger und gestandene Rollenspieler gleichermaßen willkommen.

Wir freuen uns auf euch :)

Drachentöter

System: Fiasko
Setting: Fantasy
Spielstil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, atmosphärisch
Spielerzahl: 2 bis 5
Einsteiger: sehr gut
Charaktere: werden gestellt
Spielleiter: Makenyo

Die Torfnasen aus diesem verschissenen Bergkaff hätten es niemals mit dem Drachen aufnehmen können. Deren großer Held hat keinen Kampf mehr erlebt, seit Drozzek vom flammenden Berg herunter geritten kam, und das war vor drei „Kriegen zu enden alle Kriege“. Der alte Penner, den sie hier den Zauberer nennen hat sein Hirn in zu vielen „Hellsichtselixieren“ ersäuft, der könnte kein Lagerfeuer entzünden wenn er alle seine Zaubersprüche zusammen nähme.

Auftritt: wir, ein Häuflein Fremder. Wir ritten in die Stadt, bereit das Problem zu lösen. Einen verdammten Drachen. Und ja, uns ist scheißegal was sie von uns denken. Und ja, wir sind Helden. Diese Fürze sollten uns auf Knien danken. Haben sie diese Mumien zu Staub zerblasen? Oder eine Todesfalle bezwungen - gezähmt wie eine aufmüpfige Straßendirne - die mit einer Technik funktionierte die seit Jahrhunderten verloren ist? Na bitte. Und ganz bestimmt waren es nicht sie, die den Drachen erschlagen haben.

Es ist unser Drache, und sein Gold ist jetzt unser Gold. Also, wenn Du weder Bier noch Huren zu bieten hast, verpiss‘ Dich, bevor wir Dich in einen Truthahn verwandeln und dann zum Abendessen braten.

Undertow

System:	Call of Cthulhu
Setting:	Horror, Mystery
Spielstil:	actionreich, atmosphärisch
Spielerzahl:	2 bis 4
Einsteiger:	ausgezeichnet
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Lexx

Ihr verkörpert eine wild gemischte Gruppe von Menschen, die eines gemeinsam verbindet. Ein Traum. Immer der selbe. Verwirrend, verstörend und euch jedes Mal ratlos und verschwitzt in euren Bett zurücklassend.

Ihr habt euch schon vor geraumer Zeit zusammengefunden, um dem Rätsel gemeinsam auf die Spur zu kommen.
Vor Kurzem wurdet ihr von einem neuen Roman eines aufstrebenden Autors überrascht, in dem in allen Einzelheiten euer Traum beschrieben wird.

Was hat es damit auf sich? Woher weiß er davon? Ist er auch einer von euch?

Einsteigerfreundliches leicht surreales und verträumtes Szenario, in dem man sich mal auch etwas treiben lassen kann. Genau richtig nach einer anstrengenden Con.

Es wird zur Sicherheit mit der X-Card gespielt. Mehr Infos zur X- Card findest du hier: https://rb.gy/thlmmu

Dad Overboard

System:	Brindlewood Bay (PbtA)
Setting:	Jetztzeit/Modern, Mystery
Spielstil:	erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, konstruktivistisch, atmosphärisch
Spielerzahl:	2 bis 3
Einsteiger:	sehr gut
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Philipp

H.P. Lovecraft trifft „Mord ist ihr Hobby“!

Im gemütlichen amerikanischen Küstenstädtchen müssen treffen sich alte Witwen regelmäßig zum Buchclub, um sich über ihre Lieblings-Krimireihe auszutauschen. Dank der vielen Krimi-Bücher, die sie über die Zeit gelesen haben, sind sie in der Lage, Mordfälle zu lösen, die die örtliche Polizei vor große Rätsel stellen. Parallel dazu entwickelt sich eine dunkle Verschwörung, die in unserem Oneshot aber höchstens angedeutet wird.
„Brindlewood Bay“ ist ein PbtA-Spiel mit einer spannenden Ermittlungsmechanik: selbst die Spielleitung weiß bis zum Schluss nicht, wer den Mord begangen hat und wie die Tat vonstatten ging!

Workshop: wie mixxxe ich mir meine lieblings-Videospielmusik zum Rollenspiel zusammen?

Teilneherzahl:	42
Dauer ca.:	120 Minuten
Start:	11:00 Uhr
Leiter:	betalars

Musik ist ein unschätzbar wertvolles Mittel, um schnell Athmosphäre zu vermitteln. Gleichzeitig ist es als DM aber auch super kompliziert zu nutzen. Schließlich soll es passend sein, weder euch noch die Spieler ablenken. Dieser Workshop dient dabei teilweise zum Austausch von Tipps und Tricks rund um Musik im Rollenspiel.
Ich werde euch jedoch auch Mixxx zeigen - eine DJ-Software, die free und open Source ist und, die überraschend tolle Features für DMs hat! Ihr wolltet schon immer mal wissen, wie ihr die Musik aus eurem lieblings-Rollenspiel nahtlos loopen lassen könnt, um sie dynamisch in eurem Abenteuer zu verwenden? Dann kommt vorbei.(Als Spieler kannst du dir komplett eigene Spezies ausdenken und aktiv diese Welt mitgestalten.)

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 Schnetzeln!

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

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

Atmosphärisch
Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.

Systemvorstellung

Blades in the Dark

Hier spielt ihr Mitglieder einer zwielichtigen oder kriminellen Gruppierung in der mysteriösen Stadt Doskvol. Die Spielsysteme sind relativ simpel und lassen sehr viel Spielraum für Interpretation. Besonders ist dabei, dass es kaum Planung vor dem eigentlichen Beginn des „Jobs“ gibt – das wird über Flashbacks abgehandelt, sodass ohne Vorkenntnisse einfach spannende Einbrüche, Attentate etc. inszeniert werden können.

Brindlewood Bay

„Brindlewood Bay“ ist ein PbtA-Spiel mit einer spannenden Ermittlungsmechanik: selbst die Spielleitung weiß bis zum Schluss nicht, wer den Mord begangen hat und wie die Tat vonstatten ging!

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.

Cyberpunk RED

Cyberpunk RED ist der Brückenschlag zwichen Cyberpunk 2020 und Cyberpunk 2077 und die neuste Ausgabe des Systems. Gespielt wird mit w10 und w6.

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.

Dune

Dune entführt euch in die Welt des bekannten gleichnamigen Science-Fiction klassikers von Frank Herbert. Ihr agiert als Mitglied einer der bekannten Fraktionen, um für diese Einfluss, Spicevorkommen und Vorherrschaft auf Arrakis zu gewinnen.

Dungeons and Dragons (DnD)

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

DungeonWorld

Dungeon World ist ein Tabletop-Fantasy-Rollenspiel, das von Sage LaTorra und Adam Koebel entwickelt wurde. Das Spiel verwendet die Powered by the Apocalypse-Engine, die ursprünglich für Apocalypse World entwickelt und in Monsterhearts und anderen Spielen verwendet wurde.

Fiasko

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

Freeform

Freeform ist in etwa vergleichbar mit einem LARP, welches aber nur in einem Raum, mit nur wenigen Requisiten und meistens ohne Kostümierung gespielt wird. Also mehr in Richtung Improtheater. Eine gewisse Freude am Schauspielen ist hier also sehr vorteilhaft.

How to be a Hero

Das universelle Regelwerk „How to be a Hero" wurde bekannt durch die Rocketbeans und wird durch sie und die Communits immer weiter entwickelt. Es legt vor allem Wert auf atmosphärisches Spiel.

Kleos

Kleos ist ein universelles Würfel basiertes System. Spielerkreativität und Erzählfluss stehen im Mittelpunkt. Die Regeln sind einfach zu verstehen und sollen für Struktur sorgen, ohne die Spieler durch Komplexität zu behindern. Das ganze Design ist durchgehen modular, sodass jeder seine eigenen Modifikationen vornehmen kann. Dadurch eignet es sich besonders für alle, die selbst gern Abenteuer erschaffen.

Liebe in den Zeiten des Seiðr

Liebe in den Zeiten des Seiðr ist ein Erzählspiel für fünf Spieler. Jeder Spieler steuert eine Figur, welche in ein Gespinst aus Intrigen verstrickt ist und Bündnisse der Liebe, Macht und Magie schmieden und auch wieder brechen wird - immer im Dienste ihrer Ziele, Wünsche und Geheimnisse. Gut möglich, dass viele dabei ein tragisches Ende finden - es liegt an den Spielern, das im Spielverlauf zu entscheiden und herauszufinden.

MMM

Wie bei Plüsch, Power und Plunder führen die Spieler ein reales Plüschtier durch ein Abenteuer. Anstatt von Würfeln werden Karten als Zufallsmechanismus verwendet, die jeweils von einem für jeden Charakter individuell zusammengestellten Deck gezogen werden. Mit dem Deck werden auch Verletzungen und Ermüdung simuliert. Das Setting ist eher weniger ernst zu nehmen und ist auf Chaos und Spaß haben ausgerichtet.

Mörk Borg

Mörk Borg ist ein geschwärztes Artpunk-Weltuntergangs-Rollenspiel über elende Bastarde und Ketzer, die eine düstere, sterbende Welt ertragen müssen. Es ist ein Doom-Metal-Album eines Spiels.

Nauvoo

Nauvoo ist ein Konglomerat aus verschiedenen Systemen, die einfach zu verstehen und zu spielen sind.

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 1889

Space 1889 ist ein Steampunk Rollenspiel, das in seiner neusten deutschen Version auf Ubiquity-Regeln basiert. Es spielt in einem alternativen viktorianischen Zeitalter, in welchem Forscherdrang und Kolonialismus die Menschen weit über die Erde hinausbrachten. Abenteuer in nebligen Londoner Gassen sind genauso möglich, wie riskante Flüge in Ätherschiffen, die Erkundung alter marsianischer Städte oder Expeditionen in den tiefen venusischen Urwald.

World Wide Wrestling

Setting ist die Welt des Wrestling. Die Charaktere werden durch 4 Attribute (Look, Power, Real, Work), sowie einer Auswahl an speziellen Regeln („Moves“) beschrieben. Fans ersetzen Erfahrungspunkte. Starke Beziehungen der Wrestler untereinander - Rivalität oder Freundschaft - sind wichtig für das Interesse der Fans. Einer der interessantesten Teile des Spiels ist, dass man praktisch zwei Charaktere spielt - den extrem übertriebenen Wrestling-Charakter, aber auch die reale Person, die diesen Charakter jeden Abend im Ring darstellt. Ganz wichtig: Man braucht *keine* Vorkenntnisse, was Wrestling angeht!

Zombieslayers

Wie Dungeonslayers und Gammaslayers, jetzt das Hack&Slay System mit Hirn.

Sponsoren und Unterstützer

Alleine geht es nicht! Ohne unsere tollen Unterstützer, würde die DreRoCo nicht das sein, was sie ist. Daher danken wir ganz herzlich unter Anderem:

- Den Studentenclub Traumtänzer, der uns erneut als Location offen steht und mit Getränken und Essen versorgt!
- Die ReckenEcke, der Nerdladen unseres Vertrauens, der uns viele Jahre mit Preisen, Werbung und Manpower unterstützt!
- Die Gugelgilde und der Studentenclub Novitatis, die uns ihr Equipment zur Verfügung gestellt haben.
- Alle Sponsoren, die uns (wieder) hochwertige Preise für die Tombola überlassen haben: Abacus Spiele, Lurch & Lama, HeidelBÄR Games, Abacus Spiele, Spieltrieb, Blaze Medien, Uhrwerk Verlag; Verlag Torsten Low, Shiraki, Supergeek, Pegasus
- Alle Spielleiter, ohne deren Mitwirken die Con nicht möglich wäre!
- Alle Helfer, die dazu beitragen die Con möglich zu machen und sie am Laufen zu halten, ob beim Aufbau der Zelte, hinterm Tresen, in der Organisation oder vollkommen hinter den Kulissen!
- Allen Besuchern, nach der langen Auszeit nun am Tisch wieder zusammengekommen sind, um 48h Spielspaß zu erleben und miteinander zu teilen!

Geländeplan

Das Rauchen ist nur in den dafür vorgesehenen Bereichen gestattet!

Lurch & Lama

zum Sportplatz

ESSEN

Traumtänzer

Hauptraum

8

7

BAR

SPORTPLATZ

Pavillon 1

5

Pavillon 2

6

Festzelt

Info

1

2

3

4

Stand 1

Stand 2

Brett-spiele

ORGA

Herrenzimmer

10

zum Keller

Keller

11

Bitte haltet das Con-Gelände sauber!