DreRoCo

herbstgold

Dresdner Rollenspiel Convention

Programmheft Inhalt

Editorial.....1
Programmübersicht.....2
Freitag Abend (18:00 – 23:00).....5
Freitag Nacht (00:00 – 10:00).....8
Samstag Mittag (11:00 – 16:00).....10
Tombola und Dank (Samstag 17:00).....13
Samstag Abend (18:00 – 23:00).....14
Samstag Nacht (00:00 – 10:00).....17
Sonntag Mittag (11:00 – 16:00).....19
Systemvorstellungen.....22
Spielstile.....29
Hausordnung 30
Preise 32
Raumplan.....Rückseite

Editorial

Es ist kalt und Nebel zieht durch die herbstlichen Straßen. Wie von weit weg höre ich das Horn der Schiffe auf dem Fluss, als ich auf meinen Zielort zugehe. Der Alte Bahnhof, der der Gegenstand meiner Ermittlungen ist, sieht im Licht der Straßenlampen beinahe friedlich aus. Im Hintergrund fährt noch die Eisenbahn und das bebende Rattern ihrer Räder auf den Gleisen dringt bis zu mir. Dieser Ort soll es also sein. Ich zweifle an der Zuverlässigkeit meines Informanten, ob dies wirklich der Treffpunkt eines so verschworenen Kreises sein kann. Einer Gemeinschaft, deren Erkennungszeichen ein Würfel ist und die sich Rollenspieler nennen.

Seltsame Rituale sollen hier abgehalten werden. Von Kämpfen wurde mir erzählt, so heldenhaft, dass sie der Stoff für Legenden sein könnten. Monster, so schrecklich, dass sie aus den Tiefen aller Alpträume kommen könnten, sollen hier zu finden sein. Und Magie. Zukunftsvisionen, schreckliche wie wunderbare, sollen hier zu finden sein und Erfindungen zu entdecken von weit jenseits der Vorstellungskraft. Von Toren in andere Welten sprach mein Informant, die all diese Dinge mit unserer Welt verbinden. Ich schließe meinen Mantel in der herbstlichen Kälte als eine Tür aufgeht. Ich ziehe mich in den Schatten zurück um zu beobachten. Die Gestalt die ich sehe, entspricht nicht den Erwartungen die ich ob meiner Berichte hatte. Sie sieht so normal aus, so friedlich und aus der Türe hinter ihm wird lautes Lachen bis zu mir getragen. Eine Tram fährt vorbei und nimmt mir für einen Augenblick die Sicht. Die Gestalt ist weg als ich wieder sehen kann und so nehme ich meinen Mut zusammen und gehe hinein.

"**Herzlich Willkommen zur DreRoCo Herbstgold 3**" schreit es mir entgegen und ich bin überwältigt von dem was ich vorfinde. 51 dieser Weltentore sollen geöffnet werden. So viele, dass sie in mehreren, als Blöcke bezeichneten Zeitintervallen eingeteilt sind. Sechs von diesen Blöcken gibt es und jeder ist mindestens 5 Stunden lang. Mir verschlägt es die Sprache und so gehe ich zur Bar. Überall sehe ich speziell markierte Krüge die als DreRoCo-Tasse bezeichnet werden, mit denen sich die Teilnehmer das ganze Wochenende Getränke holen, um wach zu bleiben. Ich merke wie die Atmosphäre hier mich immer mehr in ihren Bann zieht und so gebe ich nach, hole einen Würfel aus der Tasche und lasse mich auf das Abenteuer ein.

Viel Spaß auf der DreRoCo Herbstgold 3 wünscht Dir das Orga-Team!
(Das sind die mit den gelben T-Shirts)

Impressum

Con-Orga:	Silvio Kranzusch, Lars Hitzing, Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach
Illustration:	Maja Sickert
Support:	AWO Jugendtreff checkout, Club Traumtänzer

Die DreRoCo-Herbstgold ist eine Veranstaltung des Gugelgilde e.V.

Programmübersicht

Fr	**17:00**	offizieller Beginn
Fr	**18:00 - Fr 23:00**	Freitag Abend
Sa	**00:00 - Sa 10:00**	Freitag Nacht
Sa	**11:00 - Sa 16:00**	Samstag Mittag
Sa	**17:00**	**Tombola**
Sa	**18:00 - Sa 23:00**	Samstag Abend
So	**00:00 - So 10:00**	Samstag Nacht
So	**08:30 - So 09:30**	**Podcast**
So	**11:00 - So 16:00**	Sonntag Mittag
So	**16:00**	offizielles Ende

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

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

Am Samstag Vormittag wird es einen Workshop-Block geben, am Sonntag früh, bereits um 8:30 Uhr, soll eine Folge der Würfelwirtschaft aufgenommen werden.

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

Freitag Abend (18-23 Uhr)

DSA4.1	Der Umsturz
Risus	Eine unbekannte Gefahr
Quest	Angriff der Orks
Raumstation Adamant	Auf der Basis ist die Hölle los
Shadowrun	Trouble in BugCity

Die Welt des Schwertes	Bandenkriege
Arcane Codex	Xirr
Frostzone	Genetische Erinnerung
D&D 3.5E	Der gefallene Stern
DSA4.1	Pfad nach Aventurien

Freitag Nacht (00-10 Uhr)

Zombies!!!	Brettspiel
Kultische Zombie Vampir Munchkins	Munchkin Kartenspiel

STURM	Zwischen allen Fronten
Frostzone	Moloch
Kult	Grausame Kunst

Samstag Mittag (11-16 Uhr)

Workshop	Wir bauen uns 'nen Plot
Midgard (Jolly Roger)	Der Fliegende Holländer
DSA Dunkle Zeiten	Was vom Tage...
Iron Kingdoms	Fools rush in, …
Die Welt des Schwertes	Todesduell am Shan Dong Pass

Wushu	Star Wars **-** Der Prinz der Aigiir
Ninja Burger	Du kommst hier nicht raus
Savage Worlds	Roter Sand
DSA4.1	Der Kult der goldenen Masken
TES V Adaption	Denn zum Fressen sind sie da

Samstag Abend (18-23 Uhr)

Funky Colts	Normal ist anders
Deadlands	Deadlands
Shadowrun	Neon Raindance
Idee!	Die Namenlose Runde voller Ideen
Marvel Heroic Role Playing (Cortex +)	Marvel 1605 – A misty plot
Dungeon-slayers	Wiedererwachen in Wüstenwacht

Call of Cthulhu	Vergessen im Schnee
Das Monster aus der Spät-vorstellung	Klappe, die Erste UUUUND... ACTION!!!!!
Justifiers	Kardian 3
Whack the Goblin	Whack the Goblin
Dark Space	Dark Space
Arcane Codex	Saphiria

Ist Dein Lieblingssystem nicht dabei?
War Deine Spielrunde zu schnell voll?

Die **DreRoCo** ist eine **Mitmach-Con** von Spielern für Spieler. Fehlt Dein Lieblingssystem, dann biete doch auf der nächsten Con selber eine Runde damit an. Die DreRoCo ist der beste Ort, um selbst für die ausgefallendsten Ideen begeisterte Mitspieler zu finden.

Unser Programm ist so bunt, wie Du es machst!

Samstag Nacht (00-10 Uhr)

Zombies!!!	Brettspiel
DSA	Nicht alles was glänzt...
Battlelore (Tabletop)	Entscheidungsschlacht nach Mitternacht

Paranoia	Eitel Sonnenschein
Warhammer Fantasy	Rattenplage!!!

Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

Würfelwirt-schaft	Podcast Aufnahme – *Achtung: Beginn 8:30*
Plüsch, Power & Plunder	Plüsch, Drugs and Rock'n'Roll
BrickWars! (Tabletop)	Spaceport Invasion
Thunderstone	Brettspiel

Feng Shui	Die Macht des Lotus
STURM	Todts Revanche
DSA-Schick-salspfade	Tabletop
Paranoia	Helden des Alpha-Komplex
Kader 13	Tödlicher Regen

salomo publishing
Dresdner Buchverlag
Bürgerstr. 20
01127 Dresden

Freitag Abend (18:00 - 23:00)

DSA (DSA 4.1)

Der Umsturz

Spielleiter: Dormilich
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: actionreich, atmosphärisch, erzählerisch, rätselhaft

Es ist ein wunderschöner Tag, du lässt es dir gut gehen, doch es liegt etwas in der Luft - ein lange verborgenes Geheimnis, geheime Pfade und verwunschene Schätze - doch du brauchst vor allem eines ... Mut, das Unwagbare zu wagen. Denn diese Mission ist STRENG GEHEIM!

Quest

Quest - Angriff der Orks

Spielleiter: das Berstl
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: actionreich, taktisch

Brettspiel? Rollenspiel? Tabletop? „Quest" vereint Elemente aller drei Spielarten zu einem einsteigerfreundlichen Cocktail. Wer die DreRoCo besucht, um das Rollenspiel kennen zu lernen, ist hier genau richtig. Und Veteranen bekommen einen leicht bekömmlichen Abenteuerhappen als Appetitanreger für's Wochenende. Unter Umständen (d.h. wenn wir in der angegebenen Spielzeit bleiben) könnte der Block sogar Zeit für 2 Runden bieten.

Risus

Eine Unbekannte Gefahr

Spielleiter: Der Wikinger
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden am Tisch erstellt
Setting: Mystery
Stil: erzählerisch, lustig, actionreich

Ein Neuer Auftrag für die X-Men steht an. Professor Xavier schickt ein Team los, um nichts anderes zu tun, als die Welt zu retten. Los gehts!!!

Shadowrun

Trouble in BugCity

Spielleiter: holygrail84
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Cyberpunk, Endzeit, Militärisch
Stil: cinematisch, actionreich, atmosphärisch

Trouble... TROUBLE... immer dieser Trouble. Eigentlich ist Trouble ja ein cooler Kerl, aber dass er sich immer in die tiefste Scheiße reiten muss! Vor ein paar Stunden erhieltst Du einen verrauschten Anruf. Es war mal wieder Trouble, wer sonst?!

Tief in das Herz BugCitys, mitten in die Zone, hat ihn sein letzter Run gebracht, doch nun kommt er da nicht mehr raus. Widerliche Bugs haben ihn gekascht. Ein paar Anrufe später sitzt Du mit deinem Team in einem Hubschrauber und machst den Bug Zapper. Den DataDump des Runs den Trouble so grandios in den nuklearen Dreck gesetzt hat habt ihr über BlueScreen, einen befreundeten InfoSchieber erhalten.

GRANDIOS... Trouble ist auf einem ehemaligen Flugplatz der UCAS Air Force. Dort gibt es wohl einen fetten Hive und als ob das noch nicht reicht, wird die Anlage in fünf Stunden durch ein Bombardement der Areas Firewatch dem Erdboden gleich gemacht. Aus den Wolken vor Euch schält sich die Silhouette des ehemaligen Truman Towers, unter Euch erstreckt sich The Spire. Während der Hubschrauber zur Landung ansetzt fällt euer Blick auf die verfallenen Ruinen der ehemaligen Downtown Chicagos, die im Schein der Morgensonne kränklich schimmert. Herzlich Willkommen in BugCity!!!

Die Welt des Schwertes

Bandenkriege

Spielleiter: Krabbenchips
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Eastern
Stil: actionreich, cinematisch

Die Macht des Kaisers ist unermesslich, im Reiche Chu. Beinahe so groß ist auch die Korruption. Denn je weiter man sich von der Hauptstadt entfernt, desto geringer wird der Einfluss des Kaisers und seiner Beamten. Das Küstenstädtchen Miamen, in der Provinz Pudang ist fest in Händen zweier Straßenbanden, die miteinander um Macht und Einfluss ringen. Schutzgelderpressung, Überfälle und tödliche Auseinandersetzungen, auf offener Straße sind gang und gäbe. Täglich fallen Unschuldige dem Konflikt zum Opfer.

Als die Stadt endgültig in einem Sumpf aus Gewalt zu versinken droht, entschließen einige Bürger sich zu Wehr zu setzen...

Arcane Codex

Xirr

Spielleiter: Jericho
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: actionreich, atmosphärisch

Ein kleines Abenteuer in Xirr Nagesch. Erledigt Aufgaben für euer Haus, um Ansehen und Ruhm zu erringen.

Frostzone

Genetische Erinnerung

Spielleiter: pat
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Cyberpunk, Endzeit
Stil: actionreich, atmosphärisch

GEME, Tochterkonzern der Church of Clone, entwickelte 2097 ein biokinetische Drohne für die Überwachung und Steuerung der menschlichen Wahrnehmung und der Körperfunktionen. Angeblich zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit und Ge-

Recken Ecke

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

sundheit entworfen, sollten die GMEM Biotenerator-Drohnen die Kontrolle des Mutterkonzerns Church of clone über die Masse der Bevölkerung Last Edens festigen.

Die Black-OP-Gruppe wird von Carina Gabriel, einer in den Freelands lebende Reporterin, als Leibwächter angeheuert. Carina macht sich Sorgen um ihre Schwester, weshalb sie sich zusammen mit der Black-OP-Gruppe auf die Suche nach ihr macht.

D&D3.5€

Der gefallene Stern

Spielleiter: fuzZle
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: actionreich, cinematisch

In der Nähe der kleine Stadt Nebelhafen ist ein Stern vom Himmel gefallen, seit einigen Tagen ist das Land im Aufruhr und die Toten erheben sich aus ihren Gräbern. Eure kleine Gruppe Abenteurer macht sich daran, die die seltsamen Ereignisse zu ergründen.

DSA4.1

Pfad nach Aventurien

Spielleiter: Philipp Meyer
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy

Stil:

In eurem kleinen Heimatdorf Targulet habt ihr euch zum jährlichen Fest des Hl. Targuin eingefunden um gemeinsam euren 18ten Sommer zu feiern, als plötzlich etwas dazwischenkommt.

Raumstation Adamant

Auf der Basis ist die Hölle los

Spielleiter: Bartmensch
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden am Tisch erstellt
Setting: Science-Fiction
Stil: lustig/scherzhaft

Ihr wollt auf dem Freizeitplaneten Adamant einen schönen Urlaub machen. Gemütlich wartet ihr am Gepäckförderband auf Eure Koffer und denkt Euch nichts Böses dabei. Es soll ein schöner, erholsamer Urlaub werden. Sommer, Sonne, Strand und Meer – ein Meer voll Terroristen.

ULISSES SPIELE

Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems / Steinfischbach

Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

Zombies!!!

Zombies!!!

Spielleiter: das Berstl
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Horror, Brett- und Kartenspiele
Stil: taktisch, actionreich

Alleine in einer verlassenen Stadt, und alles, was um die Spieler herum lebt, sind die Toten ... Jeder Spieler ist einer der letzten Überlebenden in einer von Zombies heimgesuchten Stadt. Rettung verheißt ein Hubschrauber, der in Kürze landen wird, doch bei dem Grauen um sie herum ist es alles andere als leicht, zu dem Landeplatz vorzudringen, zumal dieser auf dem variablen Spielplan auch erst mal ausliegen muss. Alternativ können Sie auch versuchen, eine bestimmte Anzahl von Zombies auszuschalten und so das Spielziel zu erreichen. Aber einfacher ist das auch nicht gerade.

Munchkin Kartenspiel

Kultistische Zombie Vampir Munchkins

Spielleiter: Joko
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden am Tisch erstellt
Setting: Brett- und Kartenspiele
Stil: lustig, episch, atmosphärisch

Munchkin .. wir kennen und lieben es ... „Töte die Monster - Klau den Schatz - Erstich deine Kumpels" Das kultige Kultspiel, jetzt mit geisteskranken Kultisten und Vampiren ... und Zombies BABA BAAAAAAM

KULT

Grausame Kunst

Spielleiter: Jericho
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden am Tisch erstellt
Setting: Fantasy, Horror, Mystery
Stil: actionreich, atmosphärisch

Auf der Suche nach einem Künstler werden die Helden tiefer in Geschehnisse gezogen als es ihnen lieb ist.

7thGAMES.de

AMP Distribution GmbH - Rotebühlstr. 63 - 70178 Stuttgart

STURM

Zwischen allen Fronten

Spielleiter: Lars
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: erzählerisch, lustig, rätselhaft

Im Süden des Kontinentes gibt es Spannungen zwischen dem Ost- und dem Westreich. Die Heere beider Länder wurden in Alarmbereitschaft versetzt und beginnen, die ersten Feldlager unweit der Grenze zu errichten. Die gesamte Mindoha-Ebene wimmelt von Truppen und Abenteurern. Auch Eure wild zusammengewürfelte Söldnergruppe ist dem Ruf nach schnellem Ruhm und leicht zu erbeutenden Schätzen gefolgt.

Dieser Wunsch scheint in Erfüllung zu gehen, als Ihr in einem abgelegenen Tal die Reste einer alten Kultstätte entdeckt. Sicher lässt sich hier noch etwas wertvolles finden. Dumm nur, dass einer Eurer Begleiter in der Nacht verschwindet. Wurde er von einer feindlichen Patrouille ergriffen, hat er heimlich die Seiten gewechselt oder ereilte ihn ein Fluch der Götter?

Was auch immer passiert ist - viel Zeit, dies herauszufinden bleibt nicht. Von allen Seiten nähern sich die unheilverkündenden Geräusche der ersten Scharmützel.

Frostzone

Moloch

Spielleiter: pat
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Cyberpunk, Endzeit
Stil: actionreich, atmosphärisch

Storkov-Sektor in der Todeszone: Nanitenstürme zerreißen den Nachthimmel, schleudern Brocken aus Schrott und zersetztem Stahlbeton in den tosenden Schneesturm. In diesem Mahlstrom des Chaos kämpfen Monstren und Nomadenstämme ums Überleben.

Aasfresser-Sklavenjäger und Fleischschmelzer-Mutanten teilen sich die Herrschaft über die letzten Überreste der alten Zivilisation, machen Jagd auf die verbleibenden Primal-Stämme und alles, was sich in ihr Revier wagt. Das Summen von Turbinen mischt sich in das Heulen des Windes: Ein Wehrkraft-Transporter des Konsortiums rast dicht über den Schneewehen unter dem Nanitensturm in das Herz der Todeszone.

Seine Fracht ist eine kleiner Black-Op-Einsatztrupp, ausgesandt um seine Mission mit äußerster Diskretion zu erledigen. Es ist nicht das erste Spezialistenteam, das auf diesen Einsatz ausgesandt wurde?

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

Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

Workshop

Wir bauen uns 'nen Plot

Dauer: 120 Minuten

Workshopleiter Captain

Teilnehmerzahl unbegrenzt

Vielen Spielleitern fällt es schwer, eigene Plots zu entwickeln. Dabei sind die Grundlagen für Dramaturgie - sei es das intuitive Wissen, was man als spannend empfindet oder gar Schulkenntnisse über den Aufbau von Dramen - den meisten eigentlich bekannt.

In diesem Workshop soll es darum gehen, die graue Theorie in die Praxis umzusetzen.

Es wird, zusammen mit den Teilnehmern, ein spielbarer Plot erschaffen, wie man ihn für eine typische Rollenspielrunde brauchen kann.

Midgard (Jolly Roger)

Der Fliegende Holländer

Spielleiter: rettel
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy, Historisch
Stil: actionreich, rätselhaft

Schon seit Tagen war nur noch Flaute, die See glatt wie ein Spiegel, nicht ein Lüftchen regte sich. Zum Nichtstun verdammt segelten wir träge dahin, dümpelten, ohne dass jemals Land in Sicht gekommen wäre. Viel zu weit nördlich der normalen Route, saßen wir hier fest, in dem Meer ohne Wind, so schien es uns.

Doch eines Morgens war dann dieser Nebel da - wie ein weißes, trübes Band lag er über dem Wasser, in einem weiten Kreis um uns herum. War der Nebel uns schon unheimlich, so war das, was dann des Abends lautlos und von geisterhafter Kraft getrieben, ein Schock für jede gläubige Seele …

DSA - Dunkle Zeiten

Was vom Tage…

Spielleiter: Tenebra
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: nein
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: atmosphärisch, charakterzentriert

… der Horas ist tot, lang lebe, ja wer eigendlich? Die Charaktere werden vor mehr als eine Wahl gestellt, ob und auf wessen Seite sie in die Thronfolgestreitigkeiten eingreifen.

Iron Kingdoms

Fools rush in, ...

Spielleiter: Cynric
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy, Steampunk
Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich

Um die Anerkennung eurer Söldnertruppe „Black River Irregulars" zu beschleunigen, willigt ihr ein, dem Hafendistrikthauptmann der corvianischen Stadtwache zu helfen, dessen Familie von finsteren Kultisten bedroht wird. Und eine kleine Kiste zu beschaffen, sollte doch für euch nicht so schwer sein, oder?

Die Welt des Schwertes

Todesduell am Shan Dong Pass

Spielleiter: Bartmensch
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Eastern
Stil: actionreich, cinematisch

Ihr seid in einem Begleitschutzunternehmen tätig und Eure Chefin schickt Euch auf eine Reise. Ihr sollt dabei eine harmlose Kiste bewachen, in der ein Hochzeitsgeschenk an einem wichtigen Beamten enthalten ist.

Ninja Burger

Du kommst hier nicht raus

Spielleiter: Jule
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Jetztzeit/Modern
Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft

Du arbeitest für ein Fastfood-Unternehmen und Du bist ein Ninja. Ja das klingt seltsam und ist es auch, aber für unsere Bestellungen brauchen wir die Besten. Unsere Kunden umfassen Scharfschützen, die während ihres Einsatzes Hunger bekommen; Geiseln einer Geiselnahme oder Bankräuber, die im Tresor eingeschlossen wurden. Du und dein Team liefert an jeden, überall hin und innerhalb von 30 Minuten. Wenn ihr es nicht schafft, steht ein gemeinschaftlicher, ehrenvoller Selbstmord aufgrund eures Versagens an. Also beeilt euch lieber.

Rasantes, erzählintensives Rollenspiel, dass wenig würfeln und eine gehörige Portion Zeitdruck verspricht.

Die Spieler sollten einiges an Fantasie mitbringen, da dieses System zwar für Rollenspielanfänger geeignet ist, aber viel Eigeninitiative und Erzählbereitschaft verlangt.

Sag Deine Meinung!

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

Dieses Jahr gibt es dafür auch extra den

Spielleiter-Feedback-Bogen

Wushu

Star Wars – Der Prinz der Aigiir

Spielleiter: das Berstl
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden am Tisch erstellt
Setting: Fantasy
Stil: actionreich, erzählerisch

Es herrscht Krieg in der Galaxis. Überall suchen die Diplomaten von Republik und Handelsföderation nach Verbündeten. Prinz Toloss von Aigiir, bewacht von zwei Jediritttern und deren Padwanen, befindet sich gerade im Landeanflug auf Coruscant, wo er mit Mitgliedern des Senats verhandeln will, als sein Schiff von Unbekannten attackiert wird.

DSA4.1

Der Kult der goldenen Masken

Spielleiter: Duestergott
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: atmosphärisch, erzählerisch

Auf der Durchreise nach Ferdok übernachtet ihr in einem kleinen verschlafenen Weiler. Doch die Ruhe ist trügerisch. In der

Umgebung lauert eine große Gefahr für ganz Aventurien. Seid Ihr stark genug, euch dieser zu stellen?

Savage Worlds

Roter Sand

Spielleiter: Flotsch
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Pulp, Steampunk
Stil: actionreich, cinematisch, erzählerisch

Das Jahr 1889, der Mensch hat die Fesseln der Erde gelöst und dank Edions Entdeckungen des Äther-Propellers sind die Überreste der einstigen marsiansichen Hochkultur kolonisiert. Das Wettrennen um die so begehrten Ressourcen, Edelsteine, Metall und Schwebe-Holz ist im vollen Gange. Ihr seid Archäologe, Feldforscher und Abenteuer im Dienste ihrer Majestät und sollt für das Empire sichern, was dem Empire zusteht.

Euer guter Bekannter und Freund Dr. Farnsworth, Experte für Marsiansiche Kanalbauten war aufgebrochen zu einer seiner vielen Expeditionen. Ist nun aber schon etwas länger weg als geplant. Verschüttet oder entführt liegt es bald an euch, ihn zu finden und zu retten, sollte ihm etwas zugestoßen sein. Mit Sicherheit werden euch das die flugfähigen Hochland Marsianer nicht zu einfach machen und auch die Gefahren der trockenen Einöde des roten Riesen werden ihren Preis fordern.

Beschreibungslastige Aktion in der „guten alten Zeit" als es noch Gentleman und Ladys gab und die Kraft des Dampfen die höchste Form der Technik verkörperte. Retro Science-Fiction auf unserem roten Nachbarn. Ich will kreative Köpfe mit einem Hang zu filmischer Aktion und Charakterbeschreibung. Wer langes taktieren und wortkarges Würfeln mag ist hier falsch!

TES V Adaption

Denn zum Fressen sind sie da

Spielleiter: fuzZle
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: nein
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: atmosphärisch, rätselhaft

Einige Jahre nach der Oblivion Krise ziehen die Hochelfen der Summerset Inseln in den Krieg gegen die Menschen von Tamriel. Intrigen und Machtkämpfe zerrütten das Land. Angesicht der Gefahr durch die Invasoren bleiben abseits der Kriegsschauplätze andere Bedrohungen scheinbar völlig unbeachtet. Ihr seid eine kleine Gruppe von Spezialisten einer Organisation Tamriels, die nach Cheydinhal geschickt wurde um dem hiesigen Lord zu helfen.

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

Tombola und Dank (Samstag 17:00)

Spielleiter-Dank

Auch dieses Jahr soll es als Dank für alle Spielleiter wieder eine besondere Auslosung von ReckenEcke-Gutscheinen geben. Die Anzahl der Lose jedes SL richtet sich wieder nach der Anzahl der angebotenen Runden und dem Zeitpunkt der Anmeldung. Jeder Spielleiter kann aber nur einen Preis gewinnen.

Tombola

Auch dieses Jahr haben sich alte und neue Sponsoren finden lassen, die unsere Tombola mit ihren Spenden zu einem echten Highlight werden lassen. Wir bedanken uns für die großzügigen Spenden bei: 711games.de, Dresdner Buchverlag, Giant in the Playground, Mayener Fantasyland, Pegasus Spiele, Sphärenmeister Spiele, fantasycollect, Ulisses Spiele, Verlag für Fantasy- und Science Fiction-Spiele.

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

fantasycollect

Kasinoplatz 2
46537 Dinslaken

MAYENER FANTASYLAND

Mayener Fantasyland - Habsburgring, 3 - 56727 Mayen

Samstag Abend (18:00 - 23:00)

Funky Colts

Normal ist anders

Spielleiter: Tenebra
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Jetztzeit/Modern, Mystery
Stil: actionreich, lustig/scherzhaft

Die Charaktere sitzen gemütlich da und ...ach lasst euch doch überraschen. Es wird auf jeden Fall skurril.

Deadlands

Deadlands

Spielleiter: zu3rn
Spielerzahl: 2
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Horror, Western
Stil: atmosphärisch, charakterzentriert, erzählerisch, konstruktivistisch

Wild-West-Horror-Debakel

Shadowrun

Neon Raindance

Spielleiter: Garfield
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Cyberpunk
Stil: actionreich, erzählerisch

Ein typischer Tag in Seattle. Es ist trüb, es regnet und das beständige Licht der Neonreklame sorgt für diffuses Zwielicht. Wenigstens hat dein Schieber dir einen Auftrag vermittelt. Johnson möchte ein Stück HighTech beschafft haben und die Creds sollen gut sein. Er hat auch gesagt, es wird ein einfacher Job...

Die Runde richtet sich vom Konzept her in erster Linie an Leute die das System kennenlernen möchten, aber natürlich sind auch alte Hasen gern gesehen.

Marvel Heroic Roleplaying (Cortex+)

MARVEL 1605 - A misty plot

Spielleiter: Maex Goblinhead
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Historisch, Pulp
Stil: actionreich, charakterzentriert, cinematisch

Frei nach Neil Gaimans MARVEL 1602 werden hier die Schurken und Helden des MARVEL Universums – mehr oder minder leicht verändert – in das Renaissance England versetzt: James I. ist nach dem Attentat Graf Victor von Dooms auf Elizabeth I. König von Großbritannien. Eine der dringlichsten Angelegenheiten seiner Herrschaft ist die Klärung der Frage, wie mit der Hexenbrut umzugehen sei: jenen Menschen, welche scheinbar von Geburt an mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattet wurden: Sind sie ein Fluch? Ein Segen?

Wenn sich der Vorhang hebt und den Blick freigibt auf den Hafen von Dover in den ersten Novembertagen des Jahres 1605, wissen die Helden des Stückes noch nicht, dass sie bald das Schicksal des Empires in ihren Händen halten werden...

Es wird darum gebeten und ist mehr als förderlich, dass Spieler dieser Runde wenigstens über rudimentäre Kenntnisse des MARVEL Universums und seiner wichtigsten Charaktere verfügen. Kenntnisse über das England dieser Ära erhöhen vielleicht den Spaß, sind aber nicht nötig.

Idee!

Die Namenlose Runde voller Ideen

Spielleiter: Nani
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden am Tisch erstellt
Setting: Brett- und Kartenspiele, Fantasy
Stil: erzählerisch, konstruktivistisch

"Wer eine Geschichte erzählen will, braucht Ideen" Lasst uns doch einfach eine Geschichte erzählen aus einer Gegend der Welt Tenja. Das tragende Element dieser Runde werden Karten sein und natürlich eure Ideen.

Als Hinweis: Ich habe zwar Fantasy angegeben als Setting, wenn aber der Großteil der Runde sagt, er habe auf etwas anderes Lust, dann können wir auch gerne etwas anderes spielen. Ihr entscheidet, wir spielen.

Das Monster aus der Spätvorstellung

Klappe, die Erste UUUUND... ACTION!!

Spielleiter: Bartmensch
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden am Tisch erstellt
Setting: Horror, Mystery
Stil: episch, erzählerisch, lustig/scherzhaft

Ihr seid Schauspieler!
Ihr seid gut!
Keiner weiß es!

Eure Chance kommt JETZT! Werdet Darsteller in dem nächsten B-Movie einer Budgetlosen Produktionsfirma und werdet Weltstars!

Dungeonslayers

Wiedererwachen in Wüstenwacht

Spielleiter: das Berstl
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: Hack & Slash, taktisch

Mehr als ein Jahr ist vergangen, seit den Bluttagen von Wüstenwacht. Jenen brutalen Gladiatorenspielen, die einzig der Belustigung der Bürger dienten. Hunderte starben im Sand der Arena und verrotten seit dem in den Katakomben darunter. Doch in letzter Zeit mehren sich Gerüchte. Leute behaupten, sie hätten Männer in Rüstung gesehen, die mit starrem Blick, fahler Haut und schlurfendem Gang des Nachts durchs Arenaviertel wandeln. Einigen sollen angeblich sogar Gliedmaßen gefehlt haben. Die Obrigkeit jedenfalls hat das Arenaviertel vorerst absperren lassen und bei Strafe verboten es zu betreten.

Call of Cthulhu

Vergessen im Schnee

Spielleiter: Lexx
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Horror, Mystery
Stil: atmosphärisch, charakterzentriert, rätselhaft

Ihr erwacht an einem fremden Ort. Als ihr durch das Fenster schaut seht ihr nichts, außer rasendes Weiß. Es tobt ein Schneesturm und das seltsamste ist, es ist Hochsommer. Wie kamt ihr 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 Charaktere werden gestellt und nur ein paar restliche Punkte werden verteilt. Die Runde ist mehr rätselhaft und atmosphärisch als actionreich ausgelegt.

Justifiers

Karidian 3

Spielleiter: Der Wikinger
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Science-Fiction
Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich

Das Jahr 2347 - die von den Menschen besiedelten Gebiete der Galaxie werden von Konzernen kontrolliert. Die Erde ist ein einziger Hord für Datenspeicher und Firmensitze. Neue Planeten werden entdeckt und dann erobert, und zwar von den Justifiers. Hybride aus Mensch und Tier, die jeder Gefahr trotzen müssen, um den Planeten zu erforschen und den Besitzanspruch Ihres Konzerns zu sichern.

Whack the Goblin

Whack the Goblin

Spielleiter: Metrissimo
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: sind selbst mitzubringen
Setting: Brett- und Kartenspiele, Fantasy
Stil: actionreich, Hack & Slash, taktisch

Whack the Goblin ist ein Brettrollenspiel für einen bis 36 Spieler.

Obwohl es ein Rollenspiel ist, gibt es keinen Spielleiter. Diese Rolle wird von den Regeln, den Würfeln und den Spielern selber übernommen.

Die Merkmale von Whack the Goblin sind: Drei Charakterklassen: Krieger, Waldläufer, Zauberer,

Rekombinierbares Spielfeld, Für Einzelspieler entwickelt, für Mehrspieler geeignet, Schnelles und logisches Kampfsystem, Viele unterschiedliche Monster, Große Auswahl an Zaubern, 34 (meist) klassenspezifische Fähigkeiten, Einfaches Stufen/Erfahrungspunktesystem, Mehrere Spielvarianten (Spielziele),

Creative Commons Lizenz: einfach ausdrucken und losspielen.

Dark Space

Dark Space

Spielleiter: Sebuka
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: nein
Charaktere: werden gestellt
Setting: Militärisch, Science-Fiction, Steampunk, Western
Stil: taktisch

Dark Space ist ein von mir geschaffenes Sci-Fi Rollenspiel, in dem die Spieler die Rolle von Mercs, von Söldner, übernehmen und ihren Platz in den kolonisierten System suchen.

Es handelt sich um ein Work-in-Progress, von dem ich mir sehr viel erhoffe und bei dem ich mich über jede Art von Konstruktive freuen würde!

Arcane Codex

Saphiria

Spielleiter: Jericho
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: actionreich, atmosphärisch

Ein kleines Abenteuer in der Perle des Südens.

Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

Zombies!!!

Brettspiel

Spielleiter: das Berstl
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Horror, Brett- und Kartenspiele
Stil: taktisch, actionreich

Alleine in einer verlassenen Stadt, und alles, was um die Spieler herum lebt, sind die Toten ... Jeder Spieler ist einer der letzten Überlebenden in einer von Zombies heimgesuchten Stadt. Rettung verheißt ein Hubschrauber, der in Kürze landen wird, doch bei dem Grauen um sie herum ist es alles andere als leicht, zu dem Landeplatz vorzudringen, zumal dieser auf dem variablen Spielplan auch erst mal ausliegen muss. Alternativ können Sie auch versuchen, eine bestimmte Anzahl von Zombies auszuschalten und so das Spielziel zu erreichen. Aber einfacher ist das auch nicht gerade.

DSA

Nicht alles was glänzt ...

Spielleiter: Schuldig
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: atmosphärisch

Nicht alles was glänzt ist Gold.

Ein altbewährtes Sprichwort. Doch wer hört schon auf solche Sachen? Nach zu schauen kann ja nicht schaden und auf den Zyklopeninseln gibt es schließlich ungeahnte Schätze und Artefakte zu finden. Eine große Chance für jeden Abenteurer.

Also lasst euch nicht von eventuellen Gefahren abschrecken, nehmt das Angebot an was euch auf eine spannende Reise zu unglaublichem Reichtum bringt. Außerdem gilt es die Welt von üblen Schurken zu befreien, um die See und die ganze Welt ein bisschen sicherer zu gestalten und den Göttern zu gefallen.

Darum heuert bei uns an, die Flussgold und Kapitän Rogir Regelasson warten auf euch. Efferd und Swafnir mit euch.

BattleLore (Tabletop)

Entscheidungsschlacht nach Mitternacht

Spielleiter: Lars
Spielerzahl: 2
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Brett- und Kartenspiele
Stil: taktisch

Jedes Jahr zur DreRoCo im Nachtblock - entspanntes Figurenschieben für Schlaflose. Bei BattleLore stehen sich 2 Gegner (oder 2 Mannschaften) auf dem Schlachtfeld gegenüber. Mit Kommandokarten werden die Truppen über das aus Hexfeldern bestehende Spielfeld bewegt und durch Würfeln die Scharmützel entschieden. Die Szenarien reichen von der berühmten (end)mittelalterlichen Schlacht bei Agincourt bis zu komplexen FantasySettings bei denen Macht (Zauberei), Kriegsräte, Kobolde, Zwerge und Kreaturen, wie Riesenspinnen oder Erdelementare ins Spiel kommen.

Eine BattleLore-Runde geht je nach Szenario zwischen 1 bis 3 Stunden. Nach Bedarf und Müdigkeit können mehrere Runden und verschiedene Szenarien gespielt werden.

BattleLore ist sehr kurzweilig, verlangt taktisches Geschick und hat einen sehr hohen Glücksfaktor. Alles in allem also bestens geeignet für eine Schlacht nach Mitternacht!

Warhammer Fantasy

Rattenplage!!!

Spielleiter: holygrail84
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy, Horror
Stil: actionreich, atmosphärisch, erzählerisch

Zuerst kamen die Ratten und dann kam die Plage. Nun ist es eure Aufgabe, diese merkwürdigen Ereignisse zu untersuchen um das Schlimmst zu verhindern.

Lasst Euch entführen in die 3. Edition des Warhammer Fantasy Rollenspiels und erlebt die innovative Verknüpfung zwischen Rollenspiel und Brettspielelementen.

Paranoia

Eitel Sonnenschein

Spielleiter: stuvar
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Science-Fiction
Stil: actionreich, rätselhaft

Einen wunderschönen Tageszyklus Bürger! Hier erhalten Sie ihre neuen Tagesbefehle: Troubleshooter! Bitte gehen Sie der Störung des allgemeinen Transportsystems im Sektor 24B5, Ebene grün nach und beheben Sie das Problem. Vielen Dank für ihre Kooperation Bürger. Ende der Transmission von Terminal 47-C-13alpha228 …

Verlag für Fantasy- und Science Fiction-Spiele (VFSF)

MIDGARD

Ringstraße 22
67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de

Pegasus Spiele

Pegasus Spiele
Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH
Straßheimer Str. 2
61169 Friedberg

Sonntag Mittag (11:00 – 16:00)

Podcast (Beginn 8:30!)

WürfelWirtschaft - Mach mir eine Szene!

Startzeitpunkt: 08:30

Dauer: 120 Minuten

Workshopleiter holygrail84

Teilnehmerzahl unbegrenzt

Achtung!

Ich mache hier keine SpieleRunde, sondern lade Euch zu einer Podcastaufnahme für die WürfelWirtschaft ein.

Das Thema soll lauten: „Mach mir eine Szene"

Ich möchte mich mit Euch darüber unterhalten, wie eine RollenspielSzene entsteht, welche Mittel eine solche Szene ermöglichen und aufrecht erhalten. Will wirklich jeder Rollenspieler auch Teil der Szene sein, oder reicht ihm seine Spielrunde aus. Wie hat sich die DresdnerSzene eigentlich entwickelt und welches Potenzial hat sie.

Teilnahme ist auch später noch spontan möglich.

Power, Plüsch & Plunder

Plüsch, Drugs and Rock'n'Roll

Spielleiter: muhmaeh
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: sind selbst mitzubringen
Setting: Jetztzeit/Modern
Stil: actionreich, lustig/scherzhaft

Plüschihelden auf der Suche nach einem der sagenumwobenen Plüschi-Dörfer. Auf dem Weg warten viele Gefahren, die es nur auf Euren flauschigen Plüsch abgesehen haben. Aber dann seid ihr ja endlich am Ziel ...

Achtung: Wiederholung vom Herbst 2010. Nochmal mitmachen ist nicht, damit auch mal andere in den Genuss kommen.

Eigene Lieblinge (20-40 cm groß) können mitgebracht (fast nichts ist zu peinlich) und gegebenenfalls vor Ort beseelt werden.

BrikWars! (Tabletop)

Spaceport Invasion

Spielleiter: reaper
Spielerzahl: 3
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Science-Fiction
Stil: taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich

Du kramst gerne in Kisten mit kleinen Plastikbauteilen? Du magst trashige Klischee-Science-Fiction und storylastiges Tabletop? Dann bist Du bei der Spaceport Invasion genau richtig. Die Blacktrons haben einen fiesen Plan ausgeheckt und wollen sich den stillgelegten Raumhafen auf Brickman 3 unter den Nagel zu reißen. Dass zugleich die Space Police ein Manöver auf diesem Raumhafen abhalten will und die M:Trons nach Ersatzteilen für ihren beschädigten Zentralcomputer suchen ist dabei sicher nur ein Zufall.

Gespielt wird mit Minifigs aus der 90er Jahre LEGO Space Serie. Eigene Minifigs und Ausrüstung dürfen gerne selbst mitgebracht werden, stehen aber auch zur Verfügung.

Thunderstone

Brettspiel

Spielleiter: das Berstl
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: actionreich, episch, taktisch

Eine bunt gemischte Truppe von Abenteurern, Glücksrittern und anderen Exoten kehrt in ein kleines, einsames Dorf ein, um zu rasten, sich auszurüsten und Kräfte zu schöpfen, denn schon am nächsten Tag werden sie hinabsteigen ins Verließ: Monster töten, Fallen ausweichen und Schätze einsammeln. Alles auf der Suche nach dem einen Artefakt, welches sie herlockte: dem Donnerstein!

Klingt nach einem 08/15 Paper&Pen Abenteuer? Isses nich! Pegasus' Bestseller THUNDERSTONE ist ein Deck Construction Kartenspiel (ähnlich DOMINION), welches 2 bis 5 Spieler durch Dungeons crawlen lässt.

Feng Shui

Die Macht des Lotus

Spielleiter: Bartmensch
Spielerzahl: 5
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Eastern
Stil: actionreich, cinematisch

Hong Kong 1996 - Das Verbrechen nimmt in dem Moloch der Metropole langsam Überhand. IHR seid diejenigen, die für Recht und Ordnung sorgen. Zielgerichtet! Präzise! Gesetzeskonform!

Ihr seid die Polizei und die da draußen sollen das wissen.

STURM

Todts Revanche

Spielleiter: Lars
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft

Nachdem Ihr 2010 Todts Labyrinth entflohen seid und 2011 Todts Rache standgehalten habt, werdet Ihr euch sicher fragen, womit der Gott der Zeit, der Logik, des Glücks und Wächter der Kausalität Euch dieses Jahr auf der DreRoCo ärgern will. Doch das wird nicht verraten. Nur eins ist sicher: „Der tut nichts - der will nur spielen!"

Freut Euch auf ein Abenteuer voller unerwarteter Ereignisse und abstruser Sinnzusammenhänge im Land der fliegenden Nachthemden, ratlosen Weisen und würfelschwingenden Krieger. Der nun schon traditionelle Rausschmiss der Con mit nimmermüden Spielern und übernächtigtem Spielleiter.

STURM ist ein unabhängiges Autorensystem. Regeln, Weltenbeschreibung und Charaktererschaffung unter:
http://schleppi.net/sturm

DSA-Schicksalspfade

DSA-Tabletop

Spielleiter: Cynric
Spielerzahl: 2
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: werden gestellt
Setting: Fantasy
Stil: taktisch

Schicksalspfade ist das neue Miniaturenspiel in der Welt des Schwarzen Auges. Kleine Gruppen unterschiedlicher Fraktio-

nen treten gegeneinander in einem hexfeldbasierten Skirmishsystem an. Die Regeln werden beim Spielen erklärt.

Paranoia

Helden des Alpha-Komplex

Spielleiter: RayG
Spielerzahl: 6
Anfängergeeignet: nein
Charaktere: werden gestellt
Setting: Science-Fiction
Stil: lustig/scherzhaft, actionreich

Ihr erhaltet als Troubleshooter die unglaubliche Gelegenheit, den Helden Mel-G-BSN auf eines seiner unglaublichen Abenteuer zu begleiten, die ihr aus den Vid-Shows kennt. Ihr werdet heldenhaftes Leisten, unglaublichen Spaß haben und frisch erfundene Technologien testen, die garantiert nicht tödlich sind!

Spieler, denen Paranoia unbekannt ist, sind genauso herzlich willkommen, wie Paranoia-Veteranen.

Für Rollenspiel-Neulinge eignet sich das System an sich aber weniger.

Kader 13

Tödlicher Regen

Spielleiter: After Eight
Spielerzahl: 4
Anfängergeeignet: ja
Charaktere: sind selbst mitzubringen
Setting: Jetztzeit/Modern
Stil: cinematisch, rätselhaft

Im Jahre 1954 entdeckt der Neurologe Dr. Jonathan Roberts, ein britischer Militärarzt, bei einem seiner Patienten, ein ungewöhnliches Talent. Der Mann scheint nicht nur außergewöhnlich emphatisch zu sein, sondern auch in der Lage, Sinneseindrücke und Gedanken, der ihn umgebenden Menschen wahrzunehmen. Als Dr. Roberts das seinen Vorgesetzten berichtet wird der zunächst abgewiesen. Doch er lässt sich nicht unterkriegen und recherchiert weiter, nach Beweisen für übernatürliche Fähigkeiten. Schließlich macht er mehrere Personen ausfindig, die mittels ihres Verstandes zu Außergewöhnlichem in der Lage sind.

Nachdem er den Geheimdienst auf seine Entdeckung aufmerksam gemacht hat, entsteht beim MI6 innerhalb von zwei Jahren eine völlig neue Abteilung, für die eigens Rekruten im ganzen Commonwealth akquiriert werden. Das MSSE (mental special skilled executive), kurz Abteilung 13.

Wir schreiben den 12. August 1956, vier Agenten der Abteilung 13 werden zu ihrem ersten Einsatz gerufen.

Die Orga der DreRoCo Herbstgold dankt:

- allen mutigen Spiel- und Workshopleitern, denn ohne ihr Engagement gäbe es diese Con nicht! **Danke Leute!**
- allen regelmäßigen Besuchern, die uns in Hitze und Kälte treu geblieben sind
- den Neulingen, die sich dieses Jahr erstmals auf die DreRoCo gewagt haben. Wir hoffen, Ihr kommt nächstes Jahr wieder!
- den freiwilligen Helfern am Tresen, in der Küche und beim Auf- und Abbau
- dem Team vom checkout, die uns ihren Club immer komplett umräumen lassen.

Systemvorstellungen

Arcane Codex

Dark Fantasy Rollenspiel aus dem Hause Nackter Stahl. Die Hintergrundwelt von Arcane Codex ist Kreijor. Ein Kontinent der Gegensätze: Von der brennend heißen Wüste von Saruan und den Lavalandschaften der schwelenden Vulkane Xirrs, bis zu den eisigen Tundren Rhunirs und Vanarheims; von den irrealen Inseln der alten Götter, bis zum festen Boden der grenzenlosen Steppe von Trulk.

BattleLore

Eine Landschaft aus Hexfeldern, eine Menge Miniaturen, ein paar Würfel mit bunten Symbolen und schon kann es losgehen. BattleLore wartet auf zwei Kriegsherren, die ganze Heere gegeneinander führen wollen.

BrikWars!

BRIKWARS ist ein LEGO-Tabletop das die friedliche Welt der LEGO Steine in wahnwitziges Chaos und Zerstörung stürzt.

Call of Cthulhu

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

D&D 3.5€

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

Dark Space

Dark Space ist ein in einem „Ferne-Zukunft"-Setting angesiedeltes Weltraumrollenspiel. Ähnlich Endzeit scheint „Überleben" zu den wichtigsten Aufgaben der Helden zu gehören.

Club Traumtänzer

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

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

Das Monster aus der Spätvorstellung

Habt Ihr schon immer einmal davon geträumt, in den richtig schlechten Filmen mitzuspielen, in welchen man nie nachladen muss, das Monster einen Reisverschluss am Kostüm hat, die Handlungen fern jeglicher Logik liegen und die Gagen lächerlich niedrig sind? Nein? Das heißt aber noch lange nicht, dass wir es nicht spielen würden!

Wir schlüpfen hinein in die Rolle von Schauspielern, dessen Namen es nicht wert sind im Abspann erwähnt zu werden. Mit jenen sind wir am Set und schlüpfen wiederum in Rollen, die uns der Regisseur vorgibt.

Deadlands

Deadlands ist ein Western Rollenspiel - und doch etwas anders. Es ist eine Alternativwelt, in der nicht nur die Geschichte ein klein wenig anders verlaufen ist, auch die Toten neigen dazu, sich aus ihren Gräbern wieder zu erheben.

Die Welt des Schwertes

Ein Eastern Martial Arts Rollenspiel von Thomas "Bartmensch" Janowski. Das Rollenspiel basiert auf den Shaw-Brothers Filmen der späten 60er, 70er und der frühen 80er Jahre, in denen Helden noch Helden sind.

DSA / DSA4.1

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 - Dunkle Zeiten

Das „Dunkle-Zeiten"-Setting im historischen Aventurien. Die Regeln basieren im Wesentlichen auf DSA4, auch wenn durch das Setting ganz andere Charaktere möglich und üblich sind. Besonders viel Spaß haben vermutlich erfahrene DSA-Spieler, die "ihr" Aventurien auf diese Weise mal ganz anders erleben können.

DSA-Schicksalspfade

Hexfeldbasiertes Tabletop-Skirmishsystem basierend auf den Hintergrund Aventurien und angelehnt an die Regeln von DSA.

Dungeonslayers

Dungeonslayers, das Fantasy-Rollenspiel, das moderne, schlanke Regeln mit einem nostalgischen Spielgefühl verbindet, welches an die frühen Tage unseres Hobbies erinnert, wo die Bösen noch die Bösen waren, Monster schonungslos vertrimmt wurden, tückische Fallen makaber zuschlugen und wundersame Schätze Charakter- wie Spieleraugen leuchten ließen, während Bleistift und Karopapier ihre ganz eigene Magie am Spieltisch entfalteten.

Feng Shui

Feng Shui ist ein Rollenspiel im Stile der alten Hong Kong Action Filme. Beim Spielen geht es darum, nicht alles erst groß zu lamentieren, sondern sofort zur Sache zu kommen. Von zentraler Bedeutung sind hier Beschreibungen von möglichst ausgefallenen Moves in Kämpfen (oder auch dazwischen) sogenannte Stunts. Es geht da-

bei darum nicht möglichst effizient, sondern vielmehr möglichst spektakulär zu handeln.

Frostzone

Frostzone ist ein Cyberpunk Rollenspiel, das stark mit Endzeit Elementen durchsetzt ist.

Spieler übernehmen hier die Rolle von verdeckten Agenten im mehr oder minder offenen Kampf der großen Megakonzerne um Ressourcen und Absatzmärkte.

Die Welt ist dabei durch genetische Mutationen um gefährliche Wesen reicher und durch eine Umweltkatastrophe im Eis versunken.

Funky Colts

Funky Colts ist ein cinematisches Rollenspiel vom Projekt Kopfkino (Ratten, Kader13) für die Umsetzung von amerikanischen Actionserien der 70er & 80er Jahre.

Die Regeln sind einfach und schlank gehalten, ohne besonderen Anspruch an Realismus zu erheben.

Idee!

Das Idee! Kartendeck ist vieles: eine Inspirationshilfe für SLs, Spieler, und ein vollständiges, universelles Spielsystem, welches mit unterschiedlicher Verwendung die Karten unmittelbar in die Erzählung einbezieht. Es kann, muss aber nicht vollkommen ohne Würfel gespielt werden. Die Karten fungieren dabei als Ideenfunke und Inspiration, und so ziemlich alles ist dabei möglich. Ob man sie rein als Schicksalskarte verwenden möchte, oder aber die komplette Welt damit zu bauen versucht, sei erst einmal zweitens.

Im Mittelpunkt stehen die Ideen der Spieler und das recht freie Rollenspiel so ganz ohne Werte und Würfel und wahrscheinlich ein Spielplatz für jeden, der gern mit erzählt und gestaltet.

Iron Kingdoms

Full Metal Fantasy RPG

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

Jolly Roger

Jolly Roger ist eine (inoffizielle) Midgard-Regelerweiterung aus den 90ern von Cadwyn Games. Gespielt wird hauptsächlich auf See in der Karibik irgendwann im 17.-18. Jahrhundert.

Piraterie, nach Prostitution und Medizin das drittälteste Gewerbe der Welt ...

Justifiers

Justifiers nennt sich ein Abenteuerspiel. Ein Rollenspiel, das viele Elemente von Brettspielen nutzt und so eine Art Hybrid darstellt. Es handelt sich dabei um Science Fiction, bei der man Furries, also Tierwesen (bzw Tier-Mischwesen) spielt.

Kader 13

Kader 13 ist ein konspiratives Mystery Rollenspiel für Zwischendurch. Die Spielwelt kann theoretisch überall und zu jeder Zeit angesiedelt sein, in der Verschwörungen und mysteriöse Dinge auf die aufgeklärte Gesellschaft treffen. Das System hat einen

Seriencharakter und orientiert sich an bekannten Mystery-Serien und Filmen wie Akte X, Fringe, Staatsfeind Nummer 1.

KULT

Kult ist ein Dark Fantasy Rollenspiel. Es geht, wie der Name schon sagt, um Kulte und dunkle Mächte. In einer dystopischen Variante der heutigen Welt bekommt man es eben mit seltsamen Begebenheiten zu tun, in die man hineingezogen wird.

Marvel Heroic Roleplaying (Cortex+)

Marvel Heroic Roleplaying ist ein Superhelden-Rollenspiel im Marvel-Universum. Die Spieler übernehmen die Rolle von Spider-Man, Wolverine, Captain America oder einem der zahlreichen anderen Helden dieser reichhaltigen Spielwelt. Das System simuliert die Action, die Spannung und das Drama eines Superhelden-Comics in einem schnellen und trotzdem taktisch anspruchsvollen System, welches einen Schwerpunkt auf erzählerische Auflösung von Handlungen legt, so dass auch Helden mit wenigen oder deskriptiv schwächeren Kräften dieselben Chancen haben zu glänzen, wie ihre Teamkollegen der Oberliga. Diese Ausrichtung erfordert es allerdings auch, dass die Spieler sich "in die Situation (und ihren Charakter) hineindenken" und aktiv Input und Beschreibungen liefern - wer quantitative Angaben vom System erwartet ("Wer ist stärker? Der Hulk oder Thor?") oder sich einfach nur zurücklehnen und die Würfel rollen lassen will, der wird von diesem System eher enttäuscht werden

Munchkin

Munchkin ist ein Kartenspiel, das im englischen Original seit 2001 von Steve Jackson Games verlegt wird. Die deutsche Ausgabe erscheint seit 2003 bei Pegasus Spiele.

Die Grundidee des Spieles ist es, dass die Spieler ihren jeweiligen Spielcharakter ausbilden und verbessern indem sie ähnlich wie in verschiedenen Rollenspielen Räume in einem Dungeon betreten, in denen Monster auf sie warten, welche sie bekämpfen können und dadurch an wertvolle Gegenstände (Schätze) gelangen können. Gespielt wird normalerweise mit drei bis sechs Spielern. Es kann aber auch unter Benutzung von Erweiterungen mit mehr als sechs Spielern gespielt werden. Ein Spiel dauert, abhängig von der Spieleranzahl und den verwendeten Erweiterungen, etwa ein bis drei Stunden.

Du willst...

... Nachberichte und Fotos ansehen?
... keine Info zur **DreRoCo Primavera** und **Herbstgold** verpassen?
... Systembeschreibungen aller Jahre nachlesen?
... einen Kommentar zur Con hinterlassen?

Dann folge dem verschlungenen Pfad durchs Labyrinth nach:

www.DreRoCo.de

Ninja Burger

Beim britischen Rollenspielsystem Ninja Burger! the RPG geht es darum in 30 Minuten Fast Food auszuliefern. Man würze es mit jeder Menge Anspielungen auf bekannte Ninjaklischees und erhalte ein kurzweiliges Actionabenteuer für 5 Personen und 'The Fries of Our Ancestors' auf den Tisch.

Paranoia

Paranoia ist ein satirisches Pen-&-Paper-Rollenspiel, das in einer düsteren Science-Fiction-Umgebung spielt.

Jeder Spieler ist ein sogenannter Troubleshooter, der vom übermächtigen Computer zu dessen Sicherheit engagiert wurde. Grundsätzlich beginnt ein Troubleshooter als Mitglied der niedrigsten Sicherheitsstufe, Infrarot, die an den Nährbecken arbeiten oder andere niedere Tätigkeiten verrichten muss. Um auf den Level Rot aufsteigen zu können, muss man einen anderen Troubleshooter verraten haben, der entweder Mutant ist, Verräter, nicht glücklich, oder der einer verbotenen Geheimgesellschaft angehört. Tatsächlich besitzt jeder Troubleshooter eine Mutation und ist Mitglied einer Geheimgesellschaft.

Dementsprechend misstraut jeder Troubleshooter jedem anderen Troubleshooter – und das zu Recht. Jeder Troubleshooter hat sechs Klone, so dass ein Spielercharakter bei den häufig vorkommenden Toden einer Figur mehrmals auf Ersatz zurückgreifen kann.

So können während eines Einsatzes ohne Weiteres mehrere Klone einer Figur ums Leben kommen.

Power, Plüsch & Plunder

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Plüschtiers, das zum Leben erwacht ist. Werte wie "Knuddelpunkte" und die Kampfsportart "Whum-Uä" zeugen vom ironischen Zug des Regelwerks. Als Plüschpapagei kann man Spielzeugdiebe verfolgen, oder man muss sich gegen bösartiges Plastikspielzeug verteidigen. Die Menschen, auch Trampler genannt, dürfen nichts von der lebendigen Natur ihrer Stofftiere erfahren.

Quest

Strategiespiel. Quest vereinigt Elemente der drei Spielarten Rollenspiel, Brettspiel und Tabletop. Gespielt wird in einer Fantasy-Welt.

Raumstation Adamant

Ein schnelles, actionreiches SciFi Rollenspiel, das viel Wert auf den Spaßfaktor legt.

Risus

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

Shadowrun

Shadowrun ist der Archetyp eines Cyberpunk Rollenspiels. Die vorgezeichnete Zukunft wird beherrscht von mächtigen Kon-

zernen 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 - Red Sands

„Red Sands" ist die Applikation des „Space 1889" Settings für Savage World. Es ist Steampunkt, mit den ersten erfolgreichen Versuchen der Raumfahrt. Mars, Venus und Merkur sind besucht und kolonisiert, aber die Menschen sind nicht allein. Der Grad der Technifizierung bleibt der Gruppe/dem Spielleiter überlassen, ob nun Roboter oder nur Dampfkochtopf. Die SW-Regeln für den verrückten Wissenschaftler lassen hier einige Möglichkeiten offen, auch mit der Auslegung von besonderer Ausrüstung als Talent, kann man den Grad seinen Vorstellungen anpassen.

Red Sands erweitert das SW Regelwerk um gesellschaftlichen Status, persönliche Gefallen und das Entdecken bzw Entwickeln neuer Erfindungen. Was zusätzliches Spiel und auch neue Belohnungen ermöglicht.

In der Interpretation von „Red Sands" wird angenommen, dass die Charaktere alle Teil der Adventurer's Society sind und für diese Aufträge erledigen. Denn jeder, der zu dieser Zeit etwas auf sich hält, ist in diversen Clubs und Gesellschaften. Als großen Gegenspieler gibt es die ominöse Bruderschaft von Luxor, welche ein mafiöser Geheimbund aus Assassinen ist.

Politische Konflikte der irdischen Staaten untereinander, mit den Bewohnern von Mars und Venus, Entdeckung untergegangener Kulturen, auf Erde und Mars, Streitigkeiten um Ressourcen, Konkurrenz bei der Entwicklung und Entdeckung von neuer Technik, Beeinflussen des Auf- und Abstiegs in der Gesellschaft, all das und vieles mehr gibt es zu tun in dieser Welt. Verpackt mit schneller abwechslungsreicher Aktion, von der Schlägerei bis zum Luftkampf. Hätten sich Steven Spielberg und Jules Verne gekannt, hätten sie wohl genau das erschaffen...

STURM

In einer archaischen Welt auf dem Entwicklungsstand der Völkerwanderungszeit stehen sich 2 Reiche gegenüber. Jenseits des üblichen Tolkien-Kosmos und ohne die Stereotype von „gut und böse" und „hell und dunkel" ist das Land angefüllt mit phantastischen Wesen und schwer kontrollierbaren Zauberkräften.

Die Abenteurer können zwischen 5 Hauptfähigkeiten und -rassen wählen, u.a. den Sphärenwesen, die wie fliegende Nachthemden aussehen und eine zufallsbasierte Magie nutzen. Unabhängiges System.

TES V Adaption

Eigene Pen and Paper Anpassung der Elder Scrolls, einer der beliebtesten und umfangreichsten PC Rollenspielwelten.

Genaue Grundlage ist das letzte Spiel "TES 5 Skyrim".

Thunderstone

Kartendeck-Aufbauspiel, ähnlich wie das Spiel des Jahres „Dominion", aber mit Fantasy-Hintergrund und komplexeren Regeln. „Dominion für Erwachsene"

Warhammer Fantasy

Das Rollenspiel zum gleichnamigen Fantasy Tabletop. Es gibt keine Charakterklassen oder Stufen im klassischen Sinne.

Stattdessen werden sogenannte „Karrieren" benutzt, die für die Fähigkeiten des Charakters ein Gerüst bieten und nach dem im weiteren Verlauf gesteigert werden kann. Hat man alle Vorgaben einer Karriere erfüllt, kann man sich einer neuen zuwenden, um sich weiter zu verbessern.

Whack the Goblin

Whack the Goblin ist ein Brettrollenspiel für einen bis 36 Spieler

Obwohl es ein Rollenspiel ist, gibt es keinen Spielleiter. Diese Rolle wird von den Regeln, den Würfeln und den Spielern selber übernommen.

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. Anders als bei anderen Systemen gibts hier kein "ich versuche..." sondern ein "ich mache". Es wird nicht darauf gewürfelt, ob das Beschriebene klappt, sondern darauf, ob man in der Szene bleibt und weitererzählen darf. Dabei bekommt man umso mehr Würfel, je detaillierter man vorher beschrieben hat. Die Spielregeln von Wushu sind sehr knapp und einfach gehalten. Sie regeln mehr das Miteinander der Gruppe, um eine kreative Atmosphäre zu schaffen, gemeinsame Vorstellungen zu koordinieren und Aufmerksamkeit unter den Spielern zu verteilen.

Zombies!!!

Alleine in einer verlassenen Stadt, und alles, was um die Spieler herum lebt, sind die Toten – Jeder Spieler ist einer der letzten Überlebenden in einer von Zombies heimgesuchten Stadt.

Sphärenmeisters Spiele
Rollenspiele, Partyspiele, Gesellschaftsspiele, Miniaturen, Tabletops, Würfel uvm.

Sphärenmeisters Spiele - Wilsberger Str. 31 - 52134 Herzogenrath

Wir sehen uns wieder auf der ...

DreRoCo - Primavera IV
"Rollenspiel in allen Formen und Farben"
P&P Rollenspiel, Liverollenspiel, Cosplay, uvm.
Vom 24. bis 26. Mai 2013 - 48 Stunden nonstop
http://primavera.dreroco.de

Spielstile

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

erzählerisch

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

taktisch

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

lustig/scherzhaft

Wenn es eher humoristisch als ernsthaft gemeint ist.

cinematisch

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

actionreich

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

charakterzentriert

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

episch

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

Hack & Slash

Story? Hintergrund? Hier geht's ums Schnetzeln!

konstruktivistisch

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

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

rätselhaft

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

atmosphärisch

Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.

Hausordnung

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

Zutrittsberechtigung

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

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

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

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

Minderjährige unter 14 Jahren

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

Aufsicht und Hausrecht

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

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

Lautstärke

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

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

Haftungsausschluß

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

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

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

Ordnung und Sauberkeit

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

Drogen

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

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

Alkohol

Es gilt das Jugendschutzgesetz (JuSchG; siehe Aushang).

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

Rauchen

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

Gültigkeit

Diese Veranstaltungsordnung gilt für den Zeitraum vom 16. bis 18. November 2012.

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

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

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

Preise

Speisen

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

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

Getränke

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

Knabbereien

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

Spezialitäten der Herbstgold

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

Suppe des Tages *	4 Kästchen
Hefeteilchen aus dem Ofen *	2 Kästchen
Frühstücksbuffet	4 Kästchen

Extras

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

* auf Wunsch auch vegetarisch

Raumplan

Feedback, Fotos, Nachberichte findet Ihr unter

www.DreRoCo.de