

Dresdner Rollenspiel Convention

Primavera



Programmheft



mit freundlicher Unterstützung

GUGELGILDE e.V.

CLUB
Traumtänzer

Editorial

Alea iacta est! - Die Würfel sind gefallen!
[Caesar]

... und noch viele weitere werden in den nächsten Stunden und Tagen geworfen, denn wir starten in die nunmehr siebte Dresdner Rollenspiel Convention. Das Programm ist in sechs Blöcke zu je 5 Stunden unterteilt. Einen kleinen Überblick über das kommende Programm gibt's hier auf diesen Seiten. Zu all den hier beschriebenen Möglichkeiten kommen aber noch viele weitere spontane und überraschende Angebote.

Für die Verpflegung bei der anstrengenden Würfelarbeit, sorgt das Team des Traumtänzers mit Grillgut, Getränken und anderen Leckereien. Bei der DreRoCo kannst du an drei Tagen aus mehr als 30 Spielrunden wählen, vom Luxusdampfer über dreckige Kerker ist alles dabei, was dein Herz begehrt.

Und damit du dir nicht nur beim Pen&Paper Rollenspiel die Finger wund würfelst, haben wir für dich noch mehr vorbereitet:

Tabletop und Trading Card Games erweitern das Angebot und bringen noch mehr bunte Welten in das Programm. Am Freitag wird ein Live-Rollenspiel der Thorland-Orga stattfinden und am Samstag gibt's noch ein kleines Einsteiger-Larp als Schmankerl für alle Schüchternen unter euch.

Bei unseren Workshops am Samstag Mittag kannst du zur Abwechslung mal etwas Nützliches tun: eine Gugel nähen, Masken schminken oder Figuren bemalen zum Beispiel. Für alle Wissbegierigen gibt der Captain Anregungen zum Spielleiten auf Rollenspielcons.

Die DreRoCo in diesem Jahr soll aufregender, bunter und größer sein als je zuvor - mit diesem ehrgeizigen Ziel haben wir Organisatoren Monate lang gearbeitet und während der Veranstaltung sind viele freiwillige Helfer für dich im Einsatz.

Ehrgeizig sind aber auch unsere Spielleiter. Deswegen werden wir in diesem Jahr erstmals einen Preis für die beste Spielrunde vergeben. Hier entscheidet ausnahmsweise kein Würfel das Geschehen, sondern das Publikum. Der Sieger darf am Sonntag Nachmittag einen Preis absahnen - mehr wird noch nicht verraten!

Besonders möchten wir noch unseren Partnern, dem Hole Of Fame, der Thorland-Orga und allen Helfern bedanken, ohne die die DreRoCo so nicht stattfinden kann.

Wir wünschen euch zur diesjährigen DreRoCo ultimativen, uneingeschränkten und dreitägigen Spielspaß.

eure DreRoCo Organisatoren

Impressum

Con-Orga: Torsten Riederich
Benjamin Jakob
Hanjo Meinhardt

Redaktion: Hanjo Meinhardt

Illustration: Maja Sickert

Texte: Hanjo Meinhardt
Franziska Böhrer

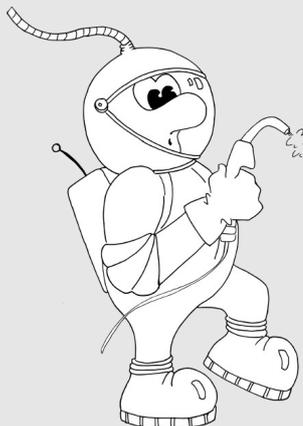
Support: Gugelgilde e.V.
Club Traumtänzer e.V.



Gugelgilde e.V.

Inhaltsverzeichnis

Editorial.....	1
Rahmenprogramm.....	3
Spielrunden Übersicht.....	4
Freitag - Abend (17 - 22 Uhr).....	5
Freitag - Nacht (23-10 Uhr).....	8
Samstag - Mittag (11-16 Uhr).....	9
Samstag - Mittag Workshops (11-16 Uhr).....	10
Samstag - Abend (17-22 Uhr).....	11
Samstag - Nacht (23-10 Uhr).....	14
Sonntag - Mittag (11-16 Uhr).....	15
Systemvorstellung.....	16
Speis- und Trank.....	19



DreRoCo - Herbstgold

48 Stunden Nonstop P&P-Rollenspiel

11.-13. November 2011

Jugendtreff checkout – Bahnhof Niedersedlitz

<http://dreroco.de>

Rahmenprogramm

Fr 16:00	Offizielle Eröffnung und Einlass
Fr 17:00 - Fr 22:00	Spielblock: Freitag - Abend
Fr 22:30 - Sa 10:00	Spielblock: Freitag - Nacht
Fr 22:30	Zombis, Killerkarnickel & Munchkin
Sa 10:00	Gemeinsamer Brunch
Sa 10:00 - Sa 20:00	WH40k Turnier - 4. Dresdner Tontaubenschießen
Sa 11:00 - Sa 16:00	Spielblock: Samstag - Mittag
Sa 16:30	Tombola
Sa 17:00 - Sa 22:00	Spielblock: Samstag - Abend
Sa 17:00 - Sa 22:00	Yu-Gi-Oh Turnier
Sa 17:00 - Sa 22:00	Magic: The Gathering - Booster Draft Turnier
Sa 22:00	Lesung mit Nicole Schuhmacher
Sa 23:00 - So 10:00	Spielblock: Samstag - Nacht
Sa 23:00	Zombis, Killerkarnickel & Munchkin
So 10:00	Gemeinsamer Brunch
So 11:00 - So 16:00	WH40k Turnier - 4. Dresdner Tontaubenschießen
So 11:00 - So 16:00	Spielblock: Sonntag - Mittag
So 11:00 - So 17:00	"Munchkin Zombis" Release Turnier
So 16:00	Offizielles Ende der Convention

Zombis, Killerkarnickel & Munchkin

Um den anstrengenden Rollenspieltag entspannt ausklingen zu lassen, stehen in den Nachtblocks auch Fungames aus dem Hause Pegasus zur Verfügung. So wird es auch das neue Munchkin Zombies zum Ausprobieren geben.

WH40k Turnier - 4. Dresdner Tontaubenschießen

2-Tages Warhammer 40.000 Turnier mit 1750 Punkten, 5 Spielen und gefährlichen Tontauben.

Yu-Gi-Oh Turnier

Zusammen mit dem Hole of Fame laden wir euch zu einem offiziellen Yu-Gi-Oh Turnier ein.

Magic: The Gathering - Booster Draft Turnier

Schon lange kein Magic mehr gezockt aber mal wieder Lust auf ein Turnier. Für 10€ erhältst du als Teilnehmer die Karten aus 3 Boosterpacks mit denen du dann das Turnier bestreitest. Das erworbene Deck kannst du selbstverständlich mit nach Hause nehmen.

Lesung mit Nicole Schuhmacher

Am Abend, wenn die Schlachten geschlagen sind und erste Ruhe einkehrt, laden wir euch ein, Nicole Schuhmacher zu lauschen, wenn sie aus ihren Büchern "Sturmpfade" und "Sturmträume" liest.

"Munchkin Zombis" Release Turnier

Hier kommt das bislang krankste und makaberste Munchkin-Setting! Die Munchkins sind nun Zombies, treten Türen ein und fressen Gehirne. Für jeden Teilnehmer stellt Pegasus diesmal eine limitierte und exklusiv für den Munchkin Zombies Release produzierte Munchkin-Promokarte als Goodie zur Verfügung.

Wie in den goldenen Zeiten früherer großer Munchkin Release Turniere wird es für jeden Sieger und für jeden Schiedsrichter einen offiziellen, extra für die Munchkin Zombies Release Turniere entworfenen und streng limitierten Munchkin-Promo-Gegenstand zu gewinnen geben:

Das Offizielle Munchkin Zombies Release Gehirn!



Spielrunden Übersicht

Freitag - Abend (17-22 Uhr)

Die Akte Landsberg	Wushu
Über den Wearran-Pass	Midgard
Magische Überraschung	Magic - Zeitalter der Gilden
Am Abgrund	Gefrierbrand
Blut für die Drachen	AD&D 2nd Edition
Mutanten Ahoi!	Paranoia
Fast, Furious...Fugitives!	Savage Worlds
Die Spiele von Dubi	Liverollenspiel

Freitag - Nacht (23-10 Uhr)

Der Irrsinnige	Call of Cthulhu
Zur falschen Zeit am falschen Ort	STURM

Samstag - Mittag (11-16 Uhr)

D&D 3.5 Spezial (Komando)	Dungeons and Dragons
Findet die goldene Stadt oder Murphys Gesetz	HEX
Chaos in Dadapur	DSA, Midgard und D&D
Ärger im Paradies	Savage Battletech

Samstag - Mittag - Workshops (11-16 Uhr)

Gugel nähen, selbst gemacht (Schnupperkurs: Nähen)	Start: 11 Uhr
Miniaturen bemalen	Start: 13:30 Uhr
Effekte Schminken	Start: 13:30 Uhr
Spielleiten auf Rollenspiel Cons	Start: 15 Uhr

Samstag Abend (17-22 Uhr)

Barstow's Bluff	Dogs in the Vineyard
Die Kammer des Grauens	Power, Plüsch & Plunder
Dungeon Slayers PvP Turnier -	Dungeonslayers
Die Bluttage von Wüstenwacht - Teil I	Grimm
Der böse Wolf	Call of Cthulhu
Die Jungfernfahrt des Luxusdampfers	Gefrierbrand
Ein Blatt Papier	Cutthroat Caverns
Cutthroat Caverns	

Samstag - Nacht (23-10 Uhr)

Dungeon Slayers PvP Turnier -	Dungeonslayers
Die Bluttage von Wüstenwacht - Teil II	DSA
Wohin der Schatten fällt	Liverollenspiel
Die Suche nach dem schwarzen Prinzen	WH40k Dark Heresy
Der Wahre Glaube	

Sonntag - Mittag (11-16 Uhr)

Die Schlacht von Chibi	Wushu
Fremde Gezeiten	Savage Worlds
Der Garten Eden	Star Trek
Weißer Regen	Tenja

Freitag - Abend (17 - 22 Uhr)

Die Akte Landsberg

Piloten des 86. Freiwilligengeschwaders der Erdunion: Ihr alle habt die Übel in den Nachrichten verfolgt, die durch die undankbaren Verräter von den Asteroiden angerichtet wurden. Und ihr habt auch gehört, daß diese Aristokraten auf dem Mond uns die Schuld für das Phobos-Massaker geben, so als hätten wir nicht noch viel schlimmere Verluste zu erleiden gehabt. Deshalb seid ihr hier. Ihr seid unsere letzte Hoffnung, der Bombardierung unserer Heimat und der Versklavung unserer Völker Einhalt zu gebieten und diese Emporkömmlinge in ihre Schranken zu weisen. Also: auf in eure Cockpits, Piloten, und fliegt wie die Teufel. Die freien Menschen der Erde zählen auf euch.

System:	Wushu
Setting:	Science-Fiction, Militärisch
Spielstil:	erzählerisch, cinematisch, actionreich, konstruktivistisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Captain

In dieser Runde geht es um cinematische Action im Stil von WingCommander oder BattleStar Galaktica. Das verwendete System unterstützt mit seinen Mechanismen aktiv die detailliert erzählerische Spielweise und gibt Spielern sehr weitgehende Eingriffsrechte in die Hand, fordert aber auch diese zu benutzen. Hier kommen also vor allem Leute auf ihre Kosten, die gerne aktiv an der Entwicklung der Story teilhaben. Zurücklehnen und berieseln lassen funktioniert allerdings hierbei nicht.

Über den Wearran-Pass

Unter der Leitung von Darin Mahalssohn und im Auftrag des Rates der ehrwürdigen Graubärte in Gimil-Dum macht sich eine Gruppe von fünf Zwergen auf, einer seit Jahrhunderten in Vergessenheit geratenen Zwergenbinge einen Besuch abzustatten. Das Ziel liegt im Grenzgebirge zwischen Alba und Clanngadarn. Als "Erstausstattung" für den Schritt in die zivilisierte Welt führt die Gruppe Waren mit sich, die das Leben eines Zwerges erst so richtig lebenswert machen.

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

Gespielt wird nach den Regeln von Midgard, dem ältesten deutschen Rollenspiel. Das Abenteuer ist eine Turnieranpassung eines der ersten Midgard Abenteuer mit vorgefertigten und vollständig ausgearbeiteten Charakteren.

Am Abgrund

Eure Heimat, sie heißt Grube, ist das letzte bisschen Hoffnung in dieser unwirtlichen Umgebung. Ihr kommt aus einer riesigen, unterirdisch gelegenen Stadt. Nun, zumindest war sie das einmal. Riesig. Viel zu viel ist im Laufe der Jahrhunderte verloren gegangen. Im Dienst der Sehenden, einer, mit eiserner Hand geführten, Glaubensgemeinschaft habt ihr den Auftrag bekommen, einem Hinweis nachzugehen, welcher glauben lässt, dass sich unterhalb von Grube ein Weg zu einer anderen Stadt befindet. In respektvollem Abstand zum Abgrund, einem gewaltigem Riss, trifft ihr die letzten Vorbereitungen zum Abstieg.

System:	Gefrierbrand
Setting:	Endzeit, Horror, Mystery
Spielstil:	atmosphärisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Delagur

Magische Überraschung

Ein kleines Abenteuer in der Welt Rendaria. Ihr werdet ausgeschickt um ein ungewöhnliches magisches Phänomen zu untersuchen. Aber ihr seid ausgebildet genau so etwas zu tun, jedoch gibt es immer irgendwelche Überraschungen. Mal sehen was euch diesmal erwartet.

System:	Magic - Zeitalter der Gilden -
Setting:	Fantasy
Spielstil:	episch, rätselhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Selaph

Blut für die Drachen

Das Inferno über dir, das einst euer Segel war, legte sich auf deinen trüben Blick und du spürtest, wie das überströmende Meer deinen Leib ergriff. Das Wasser schien, dem Feuer zum Trotz, den Körper einzuhüllen und deinen Geist hinfort zu spülen, hinüber in ein dunkles, stilles Reich. Ende.

Als aus Feuer und Finsternis wieder Licht erwuchs, holte dich ein Röcheln zurück ins Leben. Eine fremde aber beruhigende Stimme, die dem Röcheln galt, wirkte wie Balsam, auch auf deiner Seele. Nicht tot. Nicht verlassen. Ende.

System:	AD&D 2nd Edition
Setting:	Fantasy
Spielstil:	actionreich, atmosphärisch, cinematisch, rätselhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Der Jette

Dann ächzte in Stahl gefasstes Holz, dem ein Fauchen folgte. Ein Leib eines Seemannes landete leblos neben dir. Eine Pforte schlug in ihren Rahmen und Schlüssel befehligen ein Schloss. Als dein Blick aufklarte, war die Freiheit der Meere auf eine Zelle geschrumpft, die du hättest mit ein paar Schritt durchmessen können ... und du warst nicht allein. Anfang.

Wir (voraussichtlich 2 SL) entführen euch - und das im wahrsten Sinne des Wortes - in die Fremde und liefern euch einem unbekanntem Kerkermeister aus. Hinter eisernen Gittern findet ihr Leidensgenossen, die der Freiheit der Meere ebenso beraubt wurden, wie ihr selbst und ahnungslos im Schatten ihr Dasein fristen ... bis sie an der Reihe sind.

Wir spielen ein klassisches Fantasy-Abenteuer-Con im Stile des guten alten AD&D 2nd. Edition. Es gibt Hausregeln, aber an sich ist das System schnell erklärt. Charaktere werden gestellt und es ist durchaus möglich, dass wir in den Nachtblock hineinspielen. Durch zwei SL hoffen wir, die vorhandenen NSCs ein wenig facettenreicher darstellen zu können und den Überblick über die wilde Meute besser zu behalten.

Mutanten Ahoi!

Glückwunsch Bürger, du wurdest gerade zum Troubleshooter befördert. Das bedeutet der Computer, der den unterirdischen Alpha-Komplex in dem du lebst in all seiner Unfehlbarkeit steuert, vertraut dir ein kleines bisschen mehr. Du darfst deinem Freund, dem Computer, ab sofort helfen den Alpha-Komplex weiterhin so gut gegen Gefahren von Innen und Außen, wie zum Beispiel Kommunisten, Mutanten oder kommunistische Mutanten zu schützen. Der Computer weiß zu schätzen, dass du bereit bist für ihn dein Leben zu opfern und stellt dir für den äußerst unwahrscheinlichen Fall, dass sich deine Gefährten als

System:	Paranoia
Setting:	Science-Fiction
Spielstil:	lustig/scherzhaft, actionreich
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	sind mitzubringen
Spielleiter:	RayG

Mutanten, Kommunisten oder andere Verräter entpuppen und dich umbringen, weitere 5 Klone zur Verfügung. Also: Diene dem Computer, entlarve Verräter oder schieß einfach zuerst! Und denk immer daran: Glückliche Bürgerpflicht!

Diese Runde ist geeignet für Paranoia-Neulinge und solche, die es schon gespielt haben. Als Einstiegssystem für Anfänger ganz ohne Rollenspiel-Erfahrung ist Paranoia aber nicht zu empfehlen.

Fast, Furious...Fugitives!

Die Tropeninsel Santa Prisca ist ein wahres Paradies, ein malerisches Fleckchen Erde. Es ist auch das Zentrum eines der übelsten kriminellen und terroristischen Vereinigungen, welche unsere westliche Welt zu bieten hat, was die Chancen auf einen entspannten, erholsamen Urlaub dort erheblich senkt.

Aber was für eine Wahl hattet ihr schon; das FBI war euch auf den Fersen, euch blieb nur noch eine Wahl: untertauchen oder eine sehr lange Zeit in einem Hochsicherheitsgefängnis verbringen. Jetzt sitzt ihr auf dieser verdammten Insel fest und alles was zwischen euch und der Freiheit steht, ist ein letzter, verdammter Job...klar, als ob es so einfach wäre.

System:	Savage Worlds
Setting:	Jetztzeit/Modern, Pulp
Spielstil:	actionreich, cinematisch, lustig/scherzhaft, taktisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden erstellt
Spielleiter:	Christian Beier

Die Spiele von Dubi

Liebe Bürger von Dubi und Gäste der schönsten Hafenstadt des Thorlandes,

Wie jedes Jahr wollen wir auch heuer den "Tag der Schwalbe", den höchsten Feiertag der Kyrene, mit dem traditionellen Siebenkampf feiern. Hierzu lade ich, der Stadthalter von Dubi Ernesto Moreira Moreno, sowie die Priesterschaft des Kyrenetempels ganz herzlich alle Gläubigen und Interessierten in die Hängenden Gärten zu Füßen des Stadhalterpalastes ein, diesem Festtag beizuwohnen und an den Spielen teilzunehmen. Wir hoffen, dass sich auch dieses Jahr wieder zwei Mannschaften mit jeweils mindestens 7 Wettstreitern den 7 Aufgaben in den Disziplinen Geschicklichkeit, Intelligenz und Kreativität stellen werden, um den 7 Göttinnen ihre Ehre zu erweisen und den Wanderpokal zu erstreiten!

System:	Liverollenspiel
Setting:	Fantasy
Spielstil:	atmosphärisch
Spielerzahl:	99
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Gunther Dürrschmidt

OT-Info: Der traditionelle Tag der Schwalbe alias "Die Spiele von Dubi" finden dieses Jahr erstmals im Rahmen der DreRoCo Primavera statt. Es handelt sich dabei um einen gemütlichen Ambienteabend in der Spielwelt des Thorlandes, dessen Handlungsrahmen aus den 7 Wettkampfdisziplinen besteht. Für Speisen und Getränke wird von Orgaseite aus nicht gesorgt. Traditionell hat sich eingebürgert, dass alle Teilnehmer der Veranstaltung etwas zu Essen (und ggf. zu Trinken) mitbringen, das dann zu einem Buffet gruppiert werden kann.

Der Tag der Schwalbe findet nicht auf dem Gelände der DreRoCo-Primavera statt, sondern ist eine Außenveranstaltung, etwa 30 min mit der Straßenbahn vom Club Traumtänzer entfernt. Eine genaue Wegbeschreibung bzw. Fahrgemeinschaften können am Club erfragt bzw. organisiert werden. Da der Tag der Schwalbe eine Veranstaltung der DreRoCo ist, muss auch für diese Außenveranstaltung der Coneintritt in Höhe von 5 EUR entrichtet werden. Eintrittskarten können auch bei der Orga vor Ort erworben werden, sodass es möglich ist, direkt den Tag der Schwalbe aufzusuchen. In diesem Fall werden euch die Torwachen in der Nähe des Parkplatzes bzw. der Bahnhaltestelle den Weg zur Veranstaltung weisen, da diese wegen Umbauarbeiten in der Parkanlage einige hundert Meter entfernt vom traditionellen Ort stattfindet.

Die Spielstile und was dahinter steckt

erzählerisch	Hier stehen dramatische Handlungsverläufe im Vordergrund.
taktisch	Planen und überlegendes Lösen von Aufgaben stehen bei dieser Spielweise im Mittelpunkt.
lustig/scherzhaft	Wenn es eher humoristisch als ernsthaft gemeint ist.
cinematisch	Bildhafte, eindrucksvolle Beschreibungen erzeugen ein filmreifes Erlebnis wie im Kino.
actionreich	Hier gibt's alles von Schießereien über Verfolgungsjagden bis zu Kneipenschlägereien.
charakterzentriert	Hier liegt der Fokus auf dem Innenleben der Figuren, deren Befindlichkeiten und Hintergrund.
episch	Große weltumspannende Handlungsbögen wie Rettung-des-Universums.
Hack & Slash	Story? Hintergrund? Hier gehts ums schneuzeln!
konstruktivistisch	Spieler sind dazu angehalten, die Spielumgebung aktiv mit zu gestalten.
rätselhaft	Puzzlearbeit und Knacken von Rätseln steht hier im Vordergrund.
atmosphärisch	Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.

Freitag - Nacht (23-10 Uhr)

Zur falschen Zeit am falschen Ort

Unruhe ist im Grenzgebiet. Seit Wochen schon liefern sich beide Seiten kleinere Scharmützel. Obwohl der Friedensvertrag offiziell noch nicht gebrochen wurde, liegt der aufziehende Krieg förmlich in der Luft.

Gute Zeit, um Geschäfte zu machen! Eine kleine Händlergruppe heuert Euch an, sie unbeschadet ins Westreich zu bringen. Doch plötzlich steht ihr zwischen den Fronten. Statt leicht verdientem Geld geht es nun nur noch darum, das eigene Fell (bzw. Federkleid/Nachthemd) zu retten.

System:	STURM
Setting:	Fantasy
Spielstil:	erzählerisch, lustig/scherzhaft, actionreich, rätselhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Lars

Der Irrsinnige

Dass dieser alte Farmer auf dem Hügel verrückt ist, ist nichts Neues, aber langsam geht er wirklich zu weit. Was es wohl mit seinen Ziegenopfern auf sich hat?

System:	Call of Cthulhu
Setting:	Horror
Spielstil:	atmosphärisch, erzählerisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	nein
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Fragment

Club Traumtänzer - Wer ist das?

Fantasie erleben - das wirst du im Studentenclub Traumtänzer. Wo 2009 noch grauer Beton war, geben nun Holz, Stoffe und Farben dem Club in der Parkstraße 5 in Dresden ihren ganz eigenen, mittelalterlichen Charme. Bei uns kannst du von Montag bis Donnerstag an Rollenspielrunden oder Brettspielen teilnehmen, Theaterseminare erleben oder dich bei Lesungen und Vanilleeis in fremde Welten davonträumen. Einmal im Monat bietet dir der Club einen Rollen- und Brettspielbrunch an; der Rollenspielerstammtisch „Dresden spielt!“, die LARP-Taverne „Tuna“ und nicht zuletzt die jährliche „DreRoCo“ katapultieren dich in Nullkommanichts in das Reich der Fantasie.

Trotzdem geht es nicht nur traumtänzerisch zu: bei unserer Piratensause, Midsommar, zur Bierpong WM und unserem herbstlichen Mittelalterspektakel wird ordentlich gefeiert! Damit es im Club nicht zu heiß hergeht, schaffen wir mit unseren Tavernenzelten zusätzlichen Platz für Specials wie Grill, Bands und Künstler.

Unsere Räume sind individuell gestaltet - du kannst an der Bar einen Cocktail, Met oder Bier genießen oder dich in unserem Jurtengarten mit gemütlicher Kissenecke entspannen. Große Tische mit Stühlen, Clubsessel und Barhocker bieten dir und deiner Spielrunde den nötigen Platz zum zocken, daddeln und quatschen. Raucher können ihrem Laster übrigens im eigens dafür reservierten Turmzimmer fröhnen oder im Sommer draußen auf Bierbänken chillen.

T CLUB Traumtänzer

Wenn du dann immer noch nicht genug hast, kannst du den Club an Wochenenden auch selbst mieten und dich dabei von unserem Barteam unterstützen lassen. Oder wir kommen einfach zu dir nach Hause: mit unserer mobilen Trosstaverne können wir dir fast überall ein zünftiges Catering bieten.

Samstag - Mittag (11-16 Uhr)

Ärger im Paradies

Wir schreiben das Jahr 3034. Auf den Welten des Tamar-Paktes beginnt die jahrelange Misswirtschaft unter Herzog Selvin Kelswa langsam ihren Tribut zu fordern.

Auf der Welt Suk II wird, was als einfacher Polizeieinsatz beginnt, für die Mechpiloten des Lyranischen Commonwealth zu einem Vabanquespiel aus Propaganda, Diplomatie und militärischen Auseinandersetzungen, bei denen nicht nur politische Agitatoren und bockige V.I.P.s mitmischen, sondern auch Söldner, Terroristen und feindliche Geheimdienste.

Wem wirst du vertrauen?

System:	Savage Battletech
Setting:	Militärisch, Science-Fiction
Spielstil:	actionreich, taktisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden erstellt
Spielleiter:	Christian Beier

Chaos in Dadapur

Mumpfbert Doppeldumpf, der Bürgermeister von Dadapur geht im Alter von 98 Jahren in Rente. Gespielt wird der Abend der Neuwahl. Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Kandidaten.

Persiflage auf das Rollenspielgenre. Charaktere werden gestellt und können individuell nach DSA, Midgard oder D&D Regeln gespielt werden.

System:	DSA, Midgard und D&D
Setting:	
Spielstil:	charakterzentriert, lustig/scherzhaft
Spielerzahl:	9
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	muhmäh

Findet die goldene Stadt oder Murphys Gesetz

Die Akteure wurden von einem namhaften Wissenschaftler ausgesucht, die Goldene Stadt Cibola im Amazonasurwald zu finden. Bereit für eine mehrwöchige Expedition begeben sie sich erwartungsvoll auf die Reise. Und natürlich: Alles, was schief gehen kann, geht schief. Wirklich alles!

System:	HEX
Setting:	Pulp
Spielstil:	erzählerisch, lustig/scherzhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Tenebra

D&D 3.5 Spezial (Kommando)

Monsterjagd in einer Stadt Faeruns.

Spezial: Proben werden mit einem W6 statt W20 geworfen. Standardschwierigkeit wird um 7 reduziert. Ziel ist weniger Variation in den Ergebnissen und mehr Anstrengungen und Teamarbeit.

Charaktere sollen selber mitgebracht werden, ein paar werde ich versuchen zu stellen. Level 8, Pointbuy 32, die offiziellen 3.5er Bücher sind zugelassen, d.h. PHB I+II, Complete XY, DMG...) Alles andere kann erfragt werden.

System:	Dungeons and Dragons
Setting:	Fantasy
Spielstil:	actionreich, rätselhaft, taktisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	nein
Charaktere:	sind mitzubringen
Spielleiter:	Flotsch

Samstag - Mittag - Workshops (11-16 Uhr)

Im Workshopblock bieten wir euch die Möglichkeit, neben dem Spielen zusammen mit engagierten Workshopleitern auch praktische und theoretische Dinge zu probieren und neues zu lernen. Die Workshops finden parallel zum Spielblock am Samstag Morgen statt.

Gugel nähen, selbst gemacht! (Schnupperkurs: Nähen)

In diesem kleinen Nähworkshop zeigen und erklären wir euch die grundlegenden Begriffe des Nähens am Beispiel einer Wollgugel oder einer Wollmütze. Ihr erfahrt was ein Schnittmuster ist, wie man Stoffe zurechtschneidet und worauf dabei zu achten ist, wie man eine Nähmaschine benutzt oder alternativ das ganze auch einfach und schnell mit der Hand nähen kann. Abschließend stellen wir noch einige Möglichkeiten vor wie ihr mit einfachen Mitteln eure Gewandung individuell verändern könnt.

Teilnehmer:	10
Spielleiter:	Thea
Start	11 Uhr

Am Ende könnt ihr eure Gugel zum Materialkostenpreis mit nach Hause nehmen, wenn ihr wollt.

Effekte Schminken

Ihr wollt euren Liebsten/ eure Liebste schon immer mal mit einem offenen Bein oder einem täuschend echten Kehlschnitt überraschen? Ihr wolltet euren Holden schon immer mal im Schlaf um 30 Jahre altern lassen?

Teilnehmer:	10
Spielleiter:	Fine
Start	13:30 Uhr

Dann seit ihr in diesem Workshop mit unserer angehenden Maskenbildnerin Josefine genau richtig. Josefine weihet euch ein in die Geheimnisse des effektvollen Schminkens von Altersflecken und -runzeln, zeigt euch wie man täuschend echte Eiterbeulen modelliert und offene Brüche erschafft die jeden Sanitäter täuschen würden.

In diesem Workshop lernt ihr das Schminken jenseits von Lidschatten und Lippenstift.

Miniaturen bemalen

Den Teilnehmern werden ein paar grundlegende Techniken für das Bemalen von Tabletop-Miniaturen vorgestellt. (Grundieren, Outlining, Blending, für Profis auch WET-Blending, Layering und Highlighting) Ein Augenmerk wird dabei auch auf die Auswahl der richtigen Werkzeuge und den Umgang mit diesen gelegt. Da eine Miniatur auch eine ordentlich gestaltete Base braucht gibt es auch dafür noch ein paar Hinweise und Techniken. Der Workshop richtet sich hauptsächlich an Anfänger aber auch Fortgeschrittene können ggf. noch den ein oder anderen Kniff lernen.

Teilnehmer:	6
Spielleiter:	Daniel Horn
Start	13 Uhr

Spielleiten auf Rollenspiel-Cons

Spielleiten ist weder Hexerei noch eine Sache der Begabung. Es ist ein Handwerk. Die größte Herausforderung dabei, stellt das Gestalten von One-Shots für Cons dar, welche durch den zeitlich engen Rahmen und die Ungewissheit wer letztlich als Spieler in der Runde sitzen wird, entsteht.

Teilnehmer:	99
Spielleiter:	Captain
Start	15 Uhr

Es soll hier um das Gestalten von Plots, dessen möglicher Aufbau und Struktur gehen. Auch Tips zum zeitlichen Management werden angesprochen.

Angesprochen werden sollen vor allem Spielleiter, die immer wieder mal Probleme mit dem Timing haben und natürlich auch solche, die mit dem Spielleiten noch wenig Erfahrung haben oder gerade erst anfangen. Aber auch Spieler, die mal einen "Blick hinter die Kulissen" werfen wollen, finden hier sicher Interessantes.

Samstag - Abend (17-22 Uhr)

Barstov's Bluff

"Wo die Sünde Einzug hält, sind Dämonen nicht fern. Nur eine stabile Glaubensgemeinschaft kann langfristig bestehen." Dies sind die Prämissen die sich den Dogs in the Vinyard stellen. Unterwegs als Hüter des Glaubens reiten sie von Stadt zu Stadt um nach dem Rechten zu sehen und Abweichungen von der Glaubenslehre zu unterbinden, damit die Ortsgemeinden wachsen und gedeihen können.

Dabei müssen sie gelegentlich auch entstehende Übel an der Wurzel packen und ausrotten, auch wenn sie sich dafür mit den Anwohnern oder den weltlichen Autoritäten anlegen müssen. Denn was ist schon der Tod eines einzelnen gegen das Wohl der gesamten Gemeinschaft. Nur wo ist die Grenze dessen, was moralisch noch vertretbar ist? Wie weit ist man bereit für seine Überzeugungen zu gehen? Dies ist die Frage, die sich in diesem Spiel ständig stellt.

System:	Dogs in the Vineyard
Setting:	Fantasy, Western, Historisch
Spielstil:	erzählerisch, charakterzentriert, konstruktivistisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden erstellt
Spielleiter:	Captain

Dogs ist ein erzählerisches Spiel, das Persönlichkeitsmerkmale statt Attributen und Fähigkeiten benutzt. Weiterhin gibt es keinerlei vorgefertigten Plot, sondern eine Ortschaft mit einem Satz an NSC bestückt, die grob gesehen in einem Konflikt zueinander stehen, der langfristig das gesellschaftliche Miteinander der Gemeinde zerstören wird. Die Handlung entwickelt sich aus dem Eingriff der Spieler in diesen Konflikt. Wem werden sie glauben, wen unterstützen und wer wird von ihnen verdammt.

Es werden teilfertige Vorlagen für Charaktere gestellt. Die genaue Ausgestaltung passiert am Spieltisch, um Vorlieben bezüglich der moralischen Komponente gerecht zu werden.

Dungeon Slayers PvP Turnier - Die Bluttage von Wüstenwacht - Teil 1

Der Monarch ist tot! Nachdem Tulab al Rashiv mehr als sein halbes Leben über Wüstenwacht herrschte, ist er nun den Tücken von Alter und Krankheit erlegen.

Und wer folgt ihm auf den Thron? Die einzige Person, die einen rechtmäßigen Anspruch auf das Erbe des Kalifen hat ist seine Tochter, Nesam as Zahri. Doch das Mädchen ist noch jung und genießt weder Ansehen noch Vertrauen beim Volk. Noch nie zuvor hat eine Frau über Wüstenwacht geherrscht und die Menschen zweifeln daran, dass ein so zartes und unreifes Wesen dieser Aufgabe gerecht werden kann. Viele der Wohlhabenden und Einflussreichen sähen gar lieber sich selbst an ihrer Stelle.

System:	Dungeonslayers
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Hack & Slash
Spielerzahl:	12
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	das Berstl & Fragment

Doch die junge Thronfolgerin ist bei Weitem nicht so unbedarft, wie man es glauben mag. Und so beschließt sie, die Sorgen des Volkes und die Machtgelüste schlicht zu ertränken, in Blut. Gladiatorenspiele, Wagenrennen und derartige Veranstaltungen sollen demonstrieren, wie mächtig die Erbin ist und jedweden Zweifel der Rechtmäßigkeit ihrer Thronfolge ausmerzen.

Du bist einer von vielen, die dem Aufruf nach Wüstenwacht folgten und bereit sind, für Ruhm und Reichtum ihr Leben zu riskieren. Die Umstände, unter denen dieses blutige Spektakel ins Leben gerufen wurde, mögen dich nicht interessieren, aber eines weißt du: Dass du derjenige sein wirst, der am Ende in der Arena steht und von der Menge bejubelt wird. Die Bluttage von Wüstenwacht sind kein reines PvP-Turnier. Bei unterschiedlichen Disziplinen müssen die Teilnehmer nicht nur beweisen, dass sie ihren Charakter im Vergleich Spieler gegen Spieler am effizientesten einsetzen können. Auch Teamfähigkeit und strategische Fertigkeiten werden den Spielern abverlangt.

Der böse Wolf

Die Grimmländer sind ein Ort an dem Kinderträume Wirklichkeit werden. Vor allem ihre Alpträume.

Konntet ihr einmal nachts nicht schlafen, weil euch das heulende Lachen der Hexe noch in den Ohren klang... Dachtet ihr auch oft daran, was passiert wäre wenn die Geschichte keine glückliche Wendung genommen hätte... habt ihr manchmal im Schlaf. Es wird Zeit, damit fertig zu werden und seinen Ängsten zu begegnen.

Als 10jährige Kinder werdet ihr in die Grimmlande entführt, eine alpträumhaft verdrehte Märchenwelt, in der von Rotkäppchen bis zu den Soldaten der roten Königin alles anzutreffen ist. Nehmt euch also vor den Fliegenden Affen in acht und werdet zum Helden oder sterbt bei dem Versuch zu entkommen in einem Hexenofen...

System:	Grimm
Setting:	Fantasy, Jetztzeit/Modern, Mystery erzählerisch, lustig/scherzhaft, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch
Spielstil:	
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	NOX

Die Jungfernfahrt des Luxusdampfers

Südengland, Mitte April vor rund hundert Jahren:

Ein Filmteam aus New York hat seine Dreharbeiten abgeschlossen, zwei Kriminologen aus Boston haben ihren Londoner Kollegen bei der Lösung eines Falles geholfen, zwei Anthropologen aus Arkham kehren von einer Konferenz zurück. Sie alle treffen - begleitet von Reportern auf der Jagd nach einer guten Story - auf dem größten und luxuriösesten Dampfer aller Zeiten zusammen.

System:	Call of Cthulhu
Setting:	Horror
Spielstil:	atmosphärisch, erzählerisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Atom-Erik

Wie auch bei der letzten DreRoCo möchte ich eine Cthulhu-Runde nach dem W100-System leiten, wie auch beim letzten Mal erwarten euch Ereignisse abseits des Cthulhu-Mythos und wie auch im letzten Herbst werden gnadenlos Ideen bei Klassikern des Horrorfilms geklaut.

Die Kammer des Grauens

Willkommen in der Welt der Plüschtiere!

In PP&P spielt ihr ein beseeltes Stofftier in der Jetztzeit. Anfängerfreundliches Einsteigerabenteuer, PP&P-Veteranen sind allerdings genauso willkommen.

Wer bereits ein beseeltes Plüschtier hat, kann dieses gerne in die Runde mitbringen, ansonsten werden die Plüschis vor Ort beseelt - eigene Plüschis sind willkommen ansonsten werde ich eine kleine Auswahl stellen ;)

System:	Power, Plüsch & Plunder
Setting:	Jetztzeit/Modern
Spielstil:	erzählerisch, lustig/scherzhaft
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Ciana

Ein Blatt Papier

Eure Heimat, sie heißt Grube, ist das letzte bisschen Hoffnung in dieser unwirtlichen Umgebung. Ihr kommt aus einer riesigen, unterirdisch gelegenen Stadt. Nun, zumindest war sie das einmal. Riesig. Viel zu viel ist im Laufe der Jahrhunderte verloren gegangen. Im Dienst der Sehenden, einer, mit eiserner Hand geführten, Glaubensgemeinschaft habt ihr den Auftrag bekommen, einem Hinweis nachzugehen, welcher glauben lässt, dass sich unterhalb von Grube ein Weg zu einer anderen Stadt befindet. In respektvollem Abstand zum Abgrund, einem gewaltigem Riss, trifft ihr die letzten Vorbereitungen zum Abstieg.

System:	Gefrierbrand
Setting:	Endzeit, Horror, Mystery
Spielstil:	atmosphärisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Delagur

Fortsetzung von Freitag Abend - Am Abgrund. Es ist nicht erforderlich, dass dieselben Spieler wieder mitspielen.

Cutthroat Caverns

Gestern ging es nur um den Spaß. Wer die meisten Monster erlegte besitzt Beuterecht und durfte sich das erste Beutestück aussuchen - einen juwelenbesetzten Dolch, ein Sack Opale, eine arkane Schriftrolle. Das Bier am Abend hat danach einfach viel besser geschmeckt.

Heute aber habt ihr das heilige Objekt des Unvorstellbaren Wunders errungen, ein allmächtiges Artefakt mit unermesslicher Macht... und alles änderte sich.

System:	Cutthroat Caverns
Setting:	Fantasy
Spielstil:	Hack & Slash, taktisch
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Plastefuchs

Vergiss diese Worte nicht:

Ohne Zusammenarbeit werdet ihr nicht überleben.
Ohne Verrat wirst du nicht gewinnen.
Willkommen in den Cutthroat Caverns.

Cutthroat Caverns ist im Grunde ein semi-kooperatives Kartenspiel, in dem die Spieler als Gruppe mehrere Wellen von Monstern und anderen Gefahren trotzen müssen, um den Katakomben zu entkommen. Das Problem ist, dass der Sieger der Runde nur über die Prestige ermittelt wird und dieses erhält man nur, wenn man den Todesschlag setzen kann - sollte man die Begegnung denn überleben.

DreRoCo - Geschichte unserer Con

Die Idee einer Dresdner Rollenspiel Con geht lange zurück in die Zeit als Rollenspiel für viele noch ein Fremdwort war und das Projekt-Odyssee auf der Leipziger Buchmesse noch Pionierarbeit leistete. Die großen Vorbilder bei der ersten DreRoCo im Jahr 2007 waren die Berliner Odyssee Con und die Leipziger Lindencon.

Die erste DreRoCo startete im heißen Juli 2007 im Dachsaal des riesa efau in Dresden Friedrichstadt und wurde allgemein begeistert aufgenommen, so dass schon im November die zweite Edition in den Startlöchern stand. Beide Conventions standen im Zeichen der Elemente Eis und Feuer, war es im Juli drückend heiß kämpften die Heizgeräte im November einen hoffnungslosen Kampf gegen den Frost.

Die dritte DreRoCo nun sollte aber zeigen, dass aller guten Dinge drei seien und begeisterte das Publikum mit einem runden Mix aus Programm und Location. So ist seit November 2008 der Jungentreff checkout die neue Heimat der herbsthlichen DreRoCo. Mit dem sicheren Hafen im Rücken konnte sich die Con also in den folgenden Jahren auf Details wie ein Programmheft, Contassen und andere kleine Details stürzen.

2010 nun trat eine zweite Orga auf den Plan. Das Team des Traumtänzer e.V. schickte sich an eine weitere Rollenspielconvention in Dresden auf die Beine zu stellen. Draußen an der frischen Luft und im warmen Mai sollte es sein. Was lag da näher als dies unter dem Dach der DreRoCo zu machen.

Seit diesem Tag nun gibt es also alle halbe Jahre eine neue Rollenspielconvention in Dresden, die Primavera im Mai und die Herbstgold im November. Zwei ungleiche Geschwister mit einem Ziel: Euch ein unvergessliches Wochenende mit Spaß und guter Laune zu beschern.



Samstag - Nacht (23-10 Uhr)

Wohin der Schatten fällt

Abenteuer in Gareth im Jahr 1029 BF. Motto: "Wer suchet der findet" oder auch "Autsch, das tat weh."

Empfohlen: Cha's, die gut in der Stadt zurechtkommen und es nicht GANZ so ernst mit dem Gesetz nehmen.

Beschränkung: Keine Geweihten, Achaz, Goblins, Orks oder sonstige komische Kreaturen :)

Level nicht höher als 5 nach DSA 4.1

System:	DSA
Setting:	Fantasy
Spielstil:	actionreich, rätselhaft, atmosphärisch
Spielerzahl:	4
Einsteiger:	nein
Charaktere:	sind mitzubringen
Spielleiter:	Michael Schatz

Die Suche nach dem schwarzen Prinzen

Wie konnte dieser Mann nur so schnell altern, vor 4 Tagen sah der Baron noch um wenigstens 2 Jahrzehnte jünger aus. Etwas Grauens muß geschehen sein. Tief zerfurcht ist sein Gesicht vor Sorge. Und sonst hätte man nicht mitten in der Nacht nach euch senden lassen. Warum man dich wohl direkt hier an den Rand des Dusterwaldes gebracht hat? Und wer sind all die anderen Gestalten hier? Ein oder zwei hast du bereits gesehen, aber die meisten sind dir völlig unbekannt. Gewiss wirst du es erfahren und vielleicht wünschst du dir danach es nie erfahren zu haben!

System:	Liverollenspiel
Setting:	Fantasy
Spielstil:	actionreich, rätselhaft
Spielerzahl:	8
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Dorodin

Wir bieten euch mit diesem Block ohne Vorkenntnisse die Möglichkeit einmal Liverollenspiel (LARP) auszuprobieren. Wir stellen euch alle Charaktere und die zugehörigen Kostüme für dieses kleine Abenteuer. Ihr werdet als Teil einer klassischen Abenteuerergruppe mit einem sehr einfachen Regelwerk ausgestattet im großen Garten alle Plotelemente des LARP, wie das wirkliche Spielen einer Rolle, Rätsel, Magie und Kampf, kennenlernen, um so einen Einblick zu bekommen. Natürlich können auch gestandene LARPer teilnehmen, gerne auch als NSC um unserer Geschichte Leben einzuhauchen.

Der Wahre Glaube

Das Tarot des Imperators prophezeit Inquisitor Tysos ein Unheil auf einer vom Glauben geprägten Welt. Dieser aktiviert einige seiner Agenten, um der Sache auf den Grund zu gehen.

System:	WH40k Dark Heresy
Setting:	Horror, Science-Fiction
Spielstil:	erzählerisch, rätselhaft
Spielerzahl:	6
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Pappa Bear

Dresdner Rollenspielbrunch

das nächste Mal am 18. Juni

von 11-18 Uhr Rollenspiel pur im Club Traumtänzer

<http://club-traumtaenzer.de>

Sonntag - Mittag (11-16 Uhr)

Die Schlacht von Chibi

Im Jahr 208 nähert sich die Herrschaft der Han-Dynastie langsam dem Ende. Die Zentralregierung ist schwach geworden und das Kaiserhaus hat an Einfluß verloren. Im Süden und Osten des Reiches haben sich mit Wu und Shu starke Reiche gebildet, die dem Norden trotzen. Der Kaiser selbst ist eine Marionette des grausamen Cao Cao geworden, der mit eiserner Faust den Norden des Reiches unter seiner Kontrolle vereint hatte.

Nun wandte sich Cao Cao nach Süden um nach und nach den Rest des Landes zu erobern. Nur ein schnelles und umfassendes Bündnis könnte den unaufhaltsam vorrückenden Truppen vielleicht noch Einhalt gebieten...

In dieser epischen Geschichte sind die Figuren nicht nur namhafte Helden, die allein schon ganze Armeen besiegen können, sie kommandieren auch noch jeweils eigene Truppenkontingente. Das verwendete System unterstützt aktiv eine detailliert erzählerische Spielweise und gibt Spielern sehr weitgehende Eingriffsrechte in die Hand. Es fordert aber auch, diese zu benutzen, was ein zurücklehnen und berieseln lassen schwer macht.

System:	Wushu
Setting:	Eastern, Fantasy, Historisch
Spielstil:	actionreich, cinematisch, episch, erzählerisch, konstruktivistisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Captain

Fremde Gezeiten

Testspiel eines neuen Settings für Savage Worlds.

Inhalt: Seefahrtsabenteuer in einem an die Spätantike angelehnten Setting mit Magie, Göttern und nicht-menschlichen Wesen.

Inspiration: die Harryhausen-Filme (über Sinbad den Seefahrer, die Argonauten etc.), Prince of Persia (die Spiele, nicht der Film), der Film "Die Letzte Legion", die Hercules-Serie (und der Ableger "Xena"), Sandalenfilme aus den 60ern/70ern

System:	Savage Worlds
Setting:	Fantasy, Historisch, Pulp
Spielstil:	actionreich, atmosphärisch, cinematisch, episch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden erstellt
Spielleiter:	Christian Beier

Der Garten Eden

Über die Intarianer ist nur wenig bekannt. Nachdem die Intarianer seit Jahrzehnten nicht mehr mit fremden Völkern kommunizieren empfängt man einen Hilferuf bei der Föderation der vereinten Planeten. Die USS Wales wird daraufhin auf den Weg geschickt den Intarianern zu helfen.

System:	Star Trek
Setting:	Science-Fiction
Spielstil:	charakterzentriert, erzählerisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	stuvar

Weißer Regen

Ihr entstammt einem Clan des Wüstenvolkes. Seltsame Winde haben die Zelte eures Stammes zerrüttet, euer Vieh getötet und die Steppen auf denen eure Vorväter schon zu Hause waren zerstört. Ihr zieht aus und die Reise führt euch an die Grenzen der Legenden, des Glaubens und all der Dinge die eure Väter euch am Lagerfeuer erzählten.

Tenja ist als System aufgebaut auf Vampire - Markerade und dem Magiesystem von Anima.

System:	Tenja
Setting:	Fantasy
Spielstil:	cinematisch, atmosphärisch
Spielerzahl:	5
Einsteiger:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Spielleiter:	Elysa

Die Welt in ihren Einzelheiten steht noch in der Entwicklung.

Systemvorstellung

AD&D 2nd Edition

Bei Advanced Dungeons and Dragons handelt es sich um eine überarbeitete Fassung des Klassikers Dungeons and Dragons. Die Regeln wurden verfeinert. Allgemein werden High Fantasy Settings bespielt.

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 lauerten Grauen des Übernatürlichen nach.

Cutthroat Caverns

Cutthroat Caverns ist im Grunde ein semi-kooperatives Kartenspiel, in dem die Spieler als Gruppe mehrere Wellen von Monstern und anderen Gefahren trotzen müssen, um den Katakomben zu entkommen. Das Problem ist, dass der Sieger der Runde nur über die Prestige ermittelt wird und dieses erhält man nur wenn man, den Todesschlag setzen kann - sollte man die Begegnung denn überleben.

Dogs in the Vineyard

Dogs in the Vineyard stellt einen deutlichen Kontrast zu anderen Systemen dar. Denn statt einzelner Proben zu würfeln, werden hier Konflikte erzählend durchgespielt. Die Handlungsumgebung stellt praktisch eine Sandbox dar, in der vorgegebene NSC mit jeweils eigenen Ansichten und Motiven agieren. Die Spielergruppe kann innerhalb dieser Umgebung frei agieren. Alles was als Bremse fungiert ist die jeweils eigene Moral: Wie weit bist du bereit für deine Überzeugungen zu gehen?

Das Spiel beschäftigt sich also sehr viel mit dem Innenleben und der Motivation der handelnden Figuren. Es ist also ein echtes Juwel für die "Method Actor" unter euch. Und auch Erzählspieler können hier gut auf ihre Kosten kommen. Alles was man braucht, ist die Fähigkeit, kreativ argumentieren zu können.

DSA

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

Dungeons and Dragons

Das wohl älteste Rollenspiel überhaupt, quasi einer der Urahnen des modernen Pen & Paper Rollenspiels. Das wohl verbreitetste Setting von D&D sind wohl die Vergessenen Reiche, eine mittelalterliche High Fantasy Welt voller Drachen, Monster und anderer Gefahren.

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.

Gefrierbrand

Tosende Stille.

Tief unter der Oberfläche, begraben von einem dicken Eispanzer existiert Leben. Wieso das Leben auf der Oberwelt einst in die Dunkelheit gedrängt wurde und was sich tatsächlich auf der Oberfläche befindet ist ein ewiges Rätsel. Genauso unerklärlich bleibt die Frage nach dem Verfall der großen Zivilisation mit ihrer fortgeschrittenen Technik. In ihren kläglichen Überresten leben hier, tief im Erdreich, die letzten Überlebenden. Die Bewohner, wie sie sich selbst nennen, haben sich zu Orden, Bündeln oder Zirkeln, zusammengeschlossen um gegen die Finsternis zu bestehen. Es gilt, in dieser Welt voller Verfall, Schmerz zu überleben und ihre faszinierenden Mysterien zu entdecken.

Grimm

Grimm ist ein Märchenrollenspiel, das sich eine pervertierte Form der Grimms Märchen zu Nutze macht.

HEX

Mit Hollow Earth Expedition reisen Sie in eine Welt jenseits all Ihrer Vorstellungskraft!

Hören Sie nicht auf die Neinsager und die Berufszweifler, die die Vorstellung einer Welt im Inneren unseres Planeten belächeln. Denn diese Zweifler bleiben in ihrem langweiligen Alltag zurück, wenn Sie Ihre phantastische Reise beginnen. Sie wollen wissen, wie Sie dorthin kommen sollen?

Liverollenspiel

Im Gegensatz zu Tischrollenspiellrunden hat man beim LARP keinen Charakterbogen vor sich liegen und stellt sich die Geschehnisse auch nicht, durch Erzählen gestützt, vor. Vielmehr verkörpert man selbst direkt seinen Alter Ego und erlebt an der eigenen Haut

Magic- Zeitalter der Gilden - Rollenspielsystem zum Magic TCC

"Magic - Zeitalter der Gilden" ist ein selbstentworfenes Rollenspielsystem von Benjamin Jakob und Andreas Wetzel. Gespielt wird in einem Fantasy-Setting und als Grundlage dient die Fünffarbige Magiewelt des entsprechenden Sammelkartenspiels. Kern des Systems ist ein freies und kreatives Magiesystem auf Basis der 5 Magiefarben.

Midgard

Midgard ist wohl das älteste und neben DSA erfolgreichste deutsche Fantasy-Rollenspiel.

Es spielt auf einer Welt, welche sich in weiten Teilen an irdische Kulturen anlehnt. Damit ist ein leichter Einstieg in kultur-konformes Verhalten einer Spielfigur auch ohne das Wälzen endloser Beschreibungen möglich. Magie ist sehr präsent auf der Welt Midgard, aber nicht von jedem Bewohner beherrschbar. Es existieren die typischen Rassen, wie man sie zum Beispiel aus den Werken Tolkiens kennt (Menschen, Elfen, Zwerge, Halblinge, ...).

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, das 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 böses Plastikspielzeug verteidigen. Die Menschen, auch Trampler genannt, dürfen nichts von der lebendigen Natur ihrer Stofftiere erfahren.

Savage Worlds

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

Star Trek

Star Trek RPG ist eines der wenigen Systeme, das sich der Welt von Star Trek annimmt. Durch das zugrundeliegende Coda-System ist der Einstieg einfach und mit Star Trek steht einem eine schier grenzenlose Welt zur Verfügung - to boldly go where no man has gone before!



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 Zauberkraften. 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.

Tenja

Als System beruht Tenja zu großen Teilen auf dem alten System der WoD, welches wir auf unsere Welt angepasst haben und ein wenig vereinfacht haben. Für unsere Welt haben wir uns von dem Magiesystem von Anima inspirieren lassen.

Die Welt ist an sich eine bunt gemischte Welt, in der von High Fantasy bis zu Mantel und Degen alles möglich ist. Unser, auf der Primavera bespieltes Abenteuer, spielt in einer Wüste, die sich zwischen einem Land befindet, in welchem eine spätbarocke europäische Kultur mit Sklavensystem aufgebaut hat, und zwei Ländern mit arabisch, orientalischer Architektur, welche innerhalb von Gilden aufrecht erhalten wird.

WH40k Dark Heresy

Das 41. Jahrhundert ist eine dunkle Welt. Das menschliche Imperium wird von allen Seiten bedroht. Heretiker, Xenos und Chaos sind die 3 großen bekannten Schrecken, die sich meist dort verbergen, wo man sie am wenigsten erwartet.

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.

Gugelgilde - Wer ist das?

Der Gugelgilde e.V. existiert seit Juni 2007. Mit dem Gugelgilde e.V. wollen wir vor allem eins erreichen: Menschen mit dem Hobby Rollenspiel in allen seinen Facetten zusammenbringen.

Der eingetragene Verein ist der erste Rollenspielverein Dresdens. Er richtet sich in der Hauptsache an die gesamte Spielergemeinschaft der Tisch- und Liverollenspiele, um ein engeres Miteinander zu ermöglichen und einen regen Austausch untereinander zu fördern. Alle Mitglieder und Interessierten sollen zusammen die ausgerichteten Veranstaltungen erleben können, Workshops und andere spannende Events wahrnehmen und ganz allgemein mehr Möglichkeiten haben, ihr Hobby, Live- als auch Tischrollenspiel, auszuleben und zu genießen.

Im Speziellen richtet sich der Verein an Organisatoren von Tisch- und Liverollenspielen, um jenen bei der Ausrichtung ihrer Veranstaltungen helfend unter die Arme zu greifen. Die Unterstützung bei Fragen der Veranstaltungshaftung und ein wachsender Fundus gehören ebenso dazu, wie eine vielseitige Community und eine Internetplattform, auf der sich alle Organisatoren auf eigenen Seitenteilen austoben können.



Gugelgilde e.V.

„Mein Spiel sei dein Spiel!“, ist dabei das wichtigste Motto auf dem Weg der Gugelgilde.

Speis- und Trank

Getränke

Getränkete Karte hängt im Club separat aus (20% Rabatt auf die Kartenpreise).

Knabberien

Chips	3 Kästchen
Erdnüsse	2 Kästchen
Salzstangen	2 Kästchen
Tafel Schokolade	2 Kästchen

Speisen

Bockwurst mit Brötchen	3 Kästchen
Belegtes Brötchen	2 Kästchen
5 Minuten Terrine	2 Kästchen
Frühstücksbuffet (bis 12Uhr)	6 Kästchen

Frisches vom Grill (Immer wenn der Grillmeister feuert)

Steak mit Brötchen	4 Kästchen
Rostbratwurst mit Brötchen	3 Kästchen

Für aktuelle Tagesgerichte beachte bitte auch die Aushänge an der Bar.

Extras

Con Paket (enthält Tee/Kaffee- Flatrate mit original DreRoCo Tasse und 2 Mal Frühstück inklusive)	11,00 Euro
--	------------

Tavernenkarten

Klein (12 Kästchen)	5,00 Euro
Groß (25 Kästchen)	10,00 Euro

Dresden Spielt! Stammtisch

der offizielle Stammtisch für Rollenspiel und LARP

immer am ersten Donnerstag des Monats im Club Traumtänzer

<http://club-traumtaenzer.de>

Programm des Traumtänzers ~ Juni 2011

Mi 1.6. Piratensause 20Uhr

Plankenfechten, Schiffe versenken, Cuba Libre gratis für Piraten, sonst 2,50€

Do 2.6. Rollenspielerstammtisch 20Uhr

dresden-spielt.de und der Gugelgilde e.V. treffen sich zum gemeinsamen Schwatz

Mo 6.6. Folk 'n' Roots Jam Session - LIVE 20Uhr

Jam Session mit „Liederlicher Unfug“

Mi 8.6. Traumstunde 20Uhr

Märchen, Vanilleeis & Schokolade, es liest Benjamin Jakob

Do 9.6. Emania 20Uhr

Hexen- & Heidenstammtisch

Mi 15.6. MitMachTheater 20Uhr

Impro Theater Workshop für Neulinge und Fortgeschrittene

Do 16.6. Monstererwachen 20Uhr

Vollmond: wir spielen „Werwölfe von Düsterwald“ mit bis zu 50 Personen

Sa 18.6. Rollenspielbrunch

Gemeinsam frühstücken und danach den ganzen Tag zocken

Di 21.6. Midsommar 20Uhr

Lagerfeuer, Gitarrenmusik, Majstangen und für alle mit Blumen gibt's Nubbe aufs Haus

Mi 22.6. Traumstunde 20Uhr

Märchen, Vanilleeis & Schokolade, es liest Shari Töpferwein

Mi 29.6. MitMachTheater 20Uhr

Impro Theater Workshop

Mo-Fr 20-24Uhr
CLUB
Traumtänzer
Parkstr.5 www.club-traumtaenzer.de