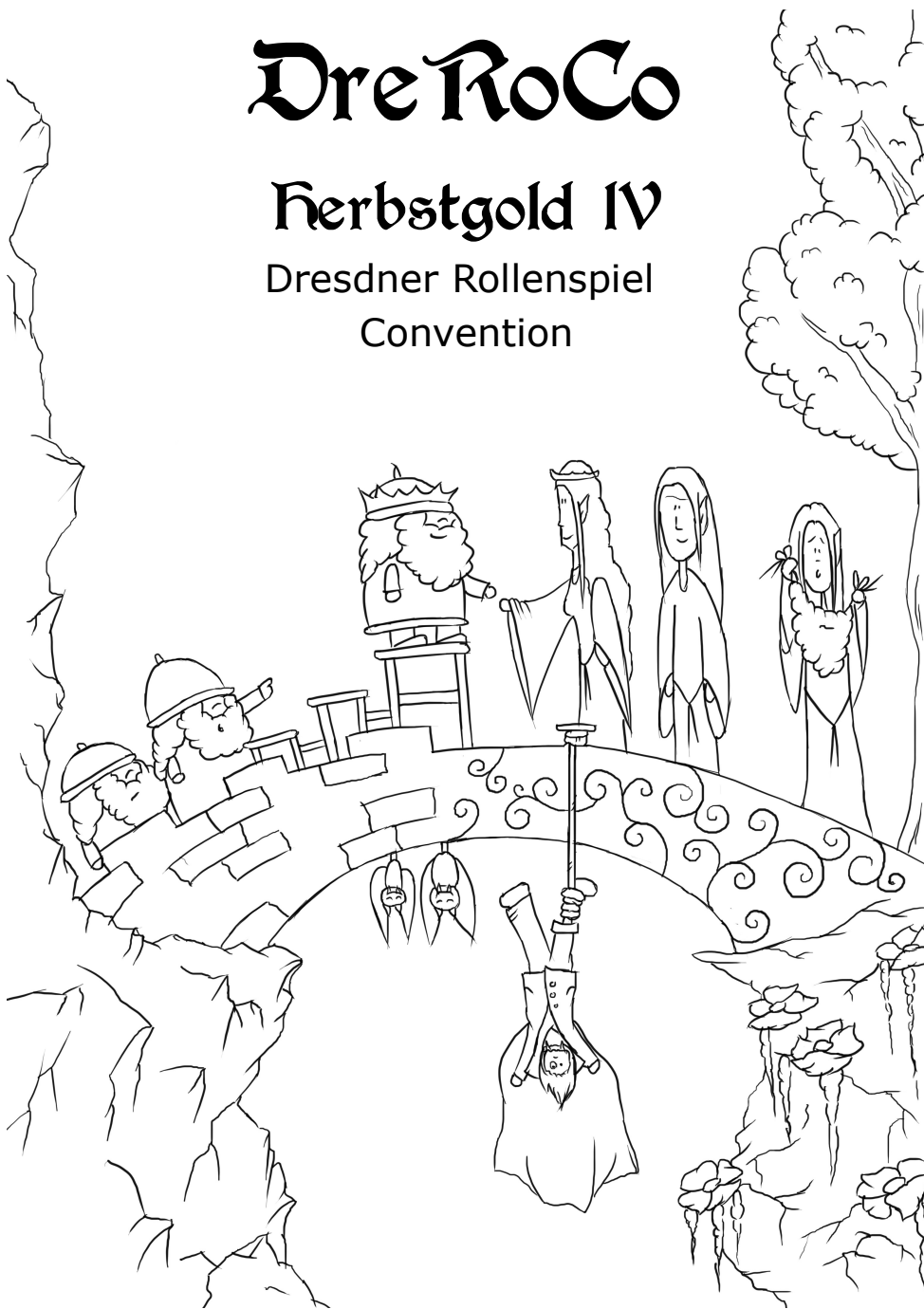


Dre RoCo

Herbstgold IV

Dresdner Rollenspiel
Convention



15. - 17. November 2013

Editorial

Über die Brücke zu anderen Welten....

Noch immer herrschte geschäftiges Treiben auf der Baustelle. Stein für Stein wurde die Brücke fertiggestellt, die nun den sonst unüberwindbaren Abgrund überspannte. Die Helfer und Brückenbauer legten sich ins Zeug, denn schon bald sollten die ersten Leute über diese Brücke auf die andere Seite gehen, um neue bisher unbekannte Welten zu sehen und unglaubliche Abenteuer zu erleben.

Doch was würde diese Abenteurer dort erwarten? Unglaubliche Schätze? Wissen und Weisheit? Oder vielleicht doch nur Gefahr und Kreaturen, die so schrecklich sind, dass man sie nicht einmal wirklich beschreiben konnte?

Fragen um die sich ein Baumeister normalerweise keine Gedanken macht. Aber dennoch können einem solche Gedanken kommen, wenn an einem Ende der Brücke ein Troll sitzt, der einen Zoll verlangt oder zumindest einen Passierschein, und je-

dem, der passiert, einen magischen Krug andrehen will, den er Con-Tasse nennt, und von dem er behauptet, dass er sich immer wieder füllen würde, ohne eine Münze zu kosten. Ebenso ein kleines Buch, mit dem seltsamen Namen Programmheft, in dem die Geschehnisse der nächsten Zeit aufgezeichnet zu sein scheinen, und mit dem sich die Reisenden auf der anderen Seite orientieren sollen.

Eine Tafel ist errichtet worden, ein Wegweiser wie es scheint, auf dem die nächsten Runden zu neuen Erlebnissen angezeigt werden. Unweit hat eine Horde Küchentreiber auch noch eine Küche aufgebaut, und appetitliche Gerüche dringen von dort bis zur Brücke. Doch zahlen kann man dort nur mit Tavernenkarten und Ticks, die man ebenso beim Brückentroll bekommen kann. Und noch weitere Trolle sind unentwegt in diesen neuen Gefilden unterwegs, alle in gelben Hemden gekleidet, und bieten jedem Hilfe an, der darum bittet, und scheinen fast jede Frage, die die andere Seite betrifft, beantworten zu können.

Impressum

Con-Orga: Lars Hitzing,
Silvio Kranzusch,
Ingolf Kranzusch,
Martina Plail-Rettelbach,
Michael Rettelbach

Illustration: Isabel Riedel

Support: AWO Jugendtreff checkout,
Club Traumtänzer

Die DreRoCo-
Herbstgold ist
eine Veranstaltung des



Mit einem letzten Schlag seines Hammers rückt der Brückenbaumeister den finalen Stein an seine Stelle, und die Brücke ist vollendet. Als dann die ersten, als Spieler bekannten Abenteurer sie überqueren, ruft der Troll auf der anderen Seite allen etwas zu. Es klingt wie ...

"Herzlich Willkommen zur DreRoCo - Herbstgold 2013!"



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 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, in dem neben dem eigentlichen Workshop auch kürzere Spiele angeboten werden.

Vor der eigentlichen 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. Denn diese haben in besonderem Maße dazu beigetragen, diese Con zu gestalten.

Freitag Abend (18-23 Uhr)

Fiasco	Was für ein Fiasco
NIP'AJIN	Kurai Jikan - Dunkle Zeiten
Call of Cthulhu	Vergessen im Schnee
Risus	another day in paradise
Ruh dich nicht aus!	Die Unterführung

Justifiers	Sprung ins Ungewisse
Fate (Malmsturm)	Ein Verbrechen
DSA4.1	Der Kult der Goldenen Masken
Shadowrun 4	Highrollers

Freitag Nacht (00-10 Uhr)

DSA4.1	Die Nachtigall von Palmyrabad
DSA	Das einsame Kind

STURM	Es kann nur einen geben!
--------------	--------------------------



Samstag Mittag (11-16 Uhr)

Umläut	Umläut
Nauvoo	Jurassic Schmidt
Projekt 4.5	Projekt 4 Point 5
Feng Shui	Charming Oakland
Brett- und Kartenspiele	High Command War-machine/Hordes
PDQ (Ninja Burger)	Der Fluch von Hamburger Hill (bis 15:00)
Desolation	Die Regenbogenbrücke

Private Eye	Eine Überraschung
Tabletop Demo	Freebooter's Fate
D&D 3.5E	DnD Überraschungsrunde
Workshop 11:00-13:00	Als Spieler die Runde bereichern
Workshop 13:00-15:00	Spielleiten leicht gemacht
Workshop 15:00-16:00	Lifepath Charaktererschaffung

Samstag Abend (18-23 Uhr)

Freelancer Reenact 2332	Freelancer Tokyo Trouble
Call of Cthulhu	Das Tabu
Funky Colts	Showdown
DSA 4.1	Wird schon schiefgehen!
Harnmaster	Die Toten des Winters
Marvel Heroic Roleplaying (Cortex+)	Marvel 1611 - The Icy Invasion -

Fate (Malmsturm)	Noch ein Verbrechen
All Flesh Must Be Eaten	D-Day Normandy
Shadowrun 5	Cool Runnings
Prinz Valiant	Die neue Ordnung von Camelot
Shadowrun 4	Green Express to Hell

Samstag Nacht (00-10 Uhr)

DSA	Grüne Eiche auf Silbernem Grund
------------	---------------------------------



Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

Kader 13	Experimentelle Materie
Tabletop (Warmachines/Hordes)	ReckenEcke Hordmaschine Ladenturnier Nr. 4
Call of Cthulhu	Der Nachtexpress

STURM	Todts Brücke
Hong Kong Action Theatre	時間旅行 - Bridge through Time
Plüsch, Power & Plunder	Die Krücke im Brei

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 ausgefallensten Ideen begeisterte Mitspieler zu finden.

Unser Programm ist so bunt, wie Du es machst!



Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH

Industriestr. 11
65529 Waldems / Steinfischbach



Wir
haben den
Lesestoff!

DRESDNER
BUCHVERLAG

salomo publishing
Dresdner Buchverlag
Bürgerstr. 20
01127 Dresden



Freitag Abend (18:00 - 23:00)

Fiasco

Was für ein Fiasco

Spielleiter: Flotsch

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Pulp

Stil: atmosph., cinematisch, erzählerisch

Freies, spielleiterloses und cineastisches Erzählen einer Geschichte über:

- * Neid,
- * Gier und
- * schlechte Impulskontrolle

Das Setting wird zu Anfang der Runde von den Spielern gemeinsam generiert. Dazu gibt es eine große Auswahl an Rahmensettings.

Sehr anfängerfreundlich (FSK 16), da keine irgendwie geartete Erfahrung benötigt wird, außer Filme zu kennen ... ABER ein Erzählwille und die Fähigkeit zum Kopfkino sind zwingend notwendig, da man sonst weder man selbst, noch andere Spaß haben.

Risus

another day in paradise

Spielleiter: Schuldig

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk

Stil: actionreich, atmosphärisch, taktisch

Seattle, Soycaf und Streetsam's.

Dein Leben, das letzte und ganz unten.

Wie dir geht es vielen, doch es gibt eine Lösung.

Paradise!

Wir zeigen dir den Weg ins Paradies, wo die Pflanzen sprießen, die Nahrung echt ist und jeder Tag ein wunderbares Erlebnis, auf das du dich freuen wirst.

Paradise!

Eine Zukunft für dich, für unsere Kinder und unsere Welt. Lass das Chaos hinter dir, löse dich von dieser grausamen, materiellen Welt.

Deine Familie wartet auf dich, wir vermischen dich.

Komm ins Paradies.

Paradise!

Euer Job? Geht ins Paradies, rettet einen jungen Mann, findet heraus wer hinter der Sache steckt und wenn möglich, zerstört es.

Ein Shadowrun auf der Basis der Risus regeln = Wenig Regeln, viel Spielspaß.

njpaJn

Kurai Jikan - Dunkle Zeiten

Spielleiter: Belchion

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Eastern, Fantasy

Stil: actionreich, episch

In "Kurai Jikan" ist das Inselreich Hinokuni in Gefahr: Ein dunkler Nebel hüllt die Länder in Dunkelheit, Oni und ihre Handlanger unterwerfen die Bevölkerung. Doch die Bewahrer der Tränen der Sonnengöttin, die schon einmal Licht in die Dunkelheit gebracht haben, sind auf diese Situation vorbereitet ...



Call of Cthulhu

Vergessen im Schnee

Block: Freitag Abend

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: atmosph., charakterzentriert, rätselh.

Vor etwa einem Jahr meisterte ich dieses Szenario als Einstieg. Nun ist es fast schon zur Tradition geworden, dass diese Geschichte zur DreRoCo erzählt wird.

Zum Inhalt: 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 Runde ist mehr rätselhaft und atmosphärisch als actionreich ausgelegt.

Außerdem ist dies wieder ein offizieller Pe-gasus Support.

Ruh dich nicht aus!

Die Unterführung

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Horror, Modern, Mystery

Stil: atmosph., charakterzen., cinematisch

Vier schlaflose Seelen finden sich um drei Uhr Morgens in einer Tierarztpraxis in Aachen wieder. Wie sind sie dort hingelangt? Und warum hat jeder von ihnen einen Verlobungsring in der Tasche?

Ein Spiel über Schlaflosigkeit und den Wahnsinn, der daraus erwächst.

Justifiers

Sprung ins Ungewisse

System: Justifiers

Spielleiter: HerrWikinger

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk, Science-Fiction

Stil: actionreich, rätselhaft, taktisch

Ein neuer Planet und ihr dürft den Sprung machen.

Euer Pilot wartet auf euch im Hangar und das Schiff sieht gut aus.

also los...

Fate (Malmsturm)

Ein Verbrechen

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Pulp

Stil: erzählerisch, konstruktivistisch, rätsel

Ein Verbrechen ist geschehen und es bleiben viele Frage offen:

- Wo war der Tatort?
- Welche Tat wurde begangen?
- Wer war das Opfer?
- Wer oder was spielt eine wichtige Rolle in dem Fall?
- Und in welchem Setting spielt sich das Ganze eigentlich ab?

Diese Fragen werde nicht ich beantworten sondern IHR!

Lasst uns gemeinsam einen Krimi erleben und fest steht nur: Ihr seid eine Ermittlungseinheit und... ein Verbrechen ist geschehen!



DSA (DSA 4.1)

Der Kult der Goldenen Masken

Spielleiter: Duestergott

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: actionreich, atmosphärisch, episch, rätselhaft

Nach einem langen Wandertag findet ihr ein Quartier in einem kleinen, beschaulichen Weiler. Doch eine dunkle Bedrohung geht von diesem Ort aus, welche die ganze Region, bzw. sogar ganz Aventurien zu verschlingen droht. Seid ihr stark genug, diese Bedrohung abzuwenden?

Shadowrun (Shadowrun 4)

Highrollers

Spielleiter: fuzZle

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk

Stil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Die Wege des H..... Die Wege des GELDES sind unergründlich. Horizon hatte ein neues Pokertunier ausgerufen. Aber jetzt sind die Nyuen einfach im digitalen Nirvana verschwunden. Alle Parteien dieses Tuniers sind daran interessiert herauszufinden, was da gelaufen ist. Zeit, die Karten auf den Tisch zu legen und blank zu ziehen. Wer's findet kann's behalten, oder?

Eigene Charaktere KÖNNEN mitgebracht werden.

Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

DSA (DSA 4.1)

Die Nachtigall von Palmyrabad

Spielleiter: Dormilich

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: actionreich, erzählerisch

Ein Katz-und-Maus-Spiel im Umfeld der Schönen und Reichen.

Stellt sich nur noch die Frage, wer dabei die Katz' und wer die Maus ist ...

DSA

Das einsame Kind

Spielleiter: Schuldig

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: atmosphärisch, charakterzentriert

Welch ein Held wäre man, wenn man ein einsames Kind im nirgendwo einfach stehen ließe?

Nun, vermutlich ein kluger Held.

Aber zeichnet das einen Helden aus?

Nein, ein Held ist ehrbar und hilfsbereit.

Also auf ins Ungewisse und ein armes Kind nach Hause zu bringen.



Ja, das ist alles.

Die Runde spielt im Süden Aventuriens bis Al`Anfa runter, Charaktere bitte mitbringen, ich hab 1-2 Archetypen zur Not dabei.

STURM

Es kann nur einen geben!

Spielleiter: Lars Hitzing

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig

Bett oder Battle ist die Frage vor jedem Nachtblock.

Und dieses Abenteuer ist die Antwort darauf. Eine wild zusammengewürfelte Truppe von Söldnern ist im Katzenmenschen-

Dschungel im Grenzgebiet unterwegs. Euch locken legendäre Waffen, geheime Bücher mit verbotenem Wissen und Schätze in unbegreiflicher Fülle. Dies alles soll im Lager des äußerst geheim operierenden und äußerst mächtigen Clans der Sis Selad gehortet sein. Die Wahrscheinlichkeit, bei dieser Aktion zu sterben ist zehnmal so hoch, wie die Wahrscheinlichkeit als reicher Held heimzukehren. Keine schlechte Quote – oder?

Wer Lust hat, vorm Schlafen noch ein wenig die Würfel zu schwingen, ist hier genau richtig. Je nach Müdigkeit der Spieler gibt es eine kurze Schlacht oder eine epische Saga. Wer stirbt oder am Tisch länger als 5 min schläft ist raus und kann nach Hause gehen. Und mit jedem der geht sinkt die Chance zu überleben.

Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

Umläut

Umläut

Spielleiter: rettel

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Pulp

Stil: cinematisch, konstruktivistisch, taktisch, lustig/scherzhaft

Du managst eine Heavy Metal Band, versuchst das Gitarrenspiel und den Gesang zu verbessern, die Fans zu mobilisieren und natürlich auch Geld einzunehmen. Das alles, um im Wettstreit mit den anderen Mitspielern bei den Gigs besser abzuschneiden.

Bei mehr als fünf Mitspielern können auch jeweils zwei gemeinsam eine Band übernehmen.

Dungeons and Dragons 3.5€

DnD Überraschungsrunde

Spielleiter: fuzZle

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Eigne Abenteuer in einer fiktiven Welt nach de, 3.5 er Regelwerk inkl. FR usw.

Eigene Charaktere Stufe 7-9 können mitgebracht werden.



Projekt 4.5

Projekt 4 Punkt 5

Spielleiter: Warwolf

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit, Horror, Modern, Militär

Stil: taktisch, actionreich, rätselhaft

Dies ist eine Neuentwicklung im Bereich Endzeit RPG. Die Gruppe besteht aus Söldnern, die für ein Privatunternehmen arbeiten. Bis zu 17 Helden müssen sich durch Zombiehorden kämpfen und Menschen retten, Proben sammeln und Hilfe leisten.

Wir spielen ein W8 System.

Desolation

Die Regenbogenbrücke

Spielleiter: Dennis Maciuszek

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit, Fantasy

Stil: rätselhaft

Ein Soldat, eine Gauklerin, ein Zwergenhalunke und ein Elfenmagier - an sich habt ihr nicht viel gemein. Doch ihr vier gehört zu den wenigen Überlebenden der magischen Apokalypse. Das hat euch zusammengeschweißt. Gemeinsam durchstreift ihr die Ruinen des einst mächtigen Imperiums, auf der Suche nach einem Neuanfang. Doch noch ist es nicht überstanden. Schon wieder ziehen düstere Wolken auf, prasseln Hagelkörner auf euch nieder, und bedrohliche Blitze zucken vom Himmel. Da, am Horizont, könnten das die Konturen einer Festung sein? Dort könntet ihr Schutz finden, wenn ihr sie rechtzeitig erreicht... lauft!

POO (Ninja Burger)

Der Fluch von Hamburger Hill

(bis 15 Uhr)

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Eastern, Jetzt/Modern, Mystery

Stil: action, cinematisch, konstrukt., lustig

Eine Lieferung in ein abgelegenes Haus? In dem es spuken soll? Ha, davon lässt sich doch ein echter Ninja nicht abhalten!

Nauvoo

Jurasic Schmidt

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Pulp

Stil: lustig/scherzhaft, charakterzentriert

Eine Expediditon in den Amazonasdschungel steht an und die Charaktere sind dabei. Und, welche Überraschung, jede Menge skurrile Aufgaben sind zu bewältigen.

Private Eye

Eine Überraschung

Spielleiter: Till Jagodzinski

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Mystery

Stil: erzählerisch, rätsel, atmosphärisch

Bereitet Euch darauf vor, in die Irre geführt zu werden und auf dem Weg zur Wahrheit eure eigenen Gedanken zu hinterfragen. Nur wer die richtigen Hinweise findet und die richtigen Schlüsse zieht kann die Schuldigen ihres Verbrechens überführen.



Feng Shui

Charming Oakland

Spielleiter: Gerd Israel

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: cinematisch, erzählerisch

Ihr gehört zum Merritt College in Oakland, CA und hattet gestern eure Abschlussfeier. Ein lautes Pochen an der Tür reißt euch aus dem Schlaf. Auf den Ruf "California State Police, öffnen sie die Tür!" werden die Schleier des Vergessens davongeweht und ihr erinnert euch an die grausigen Ereignisse der letzten Nacht.

Workshops

Als Spieler die Runde bereichern (11-13 Uhr)

Leitung: Captain

Teilnehmerzahl unbegrenzt

Nicht nur Spielleiter sondern jeder Teilnehmer einer Rollenspielrunde kann entscheidend Einfluss auf das Erlebnis aller nehmen. Dieser Workshop zeigt Dinge auf, die einem Spieler in die bewußte Lage versetzen, ein schönes Miteinander zu fördern.

Spielleiten leicht gemacht (13-15 Uhr)

Leitung: Captain

Teilnehmerzahl unbegrenzt

Spielleiten ist schwer und man hat als Spielleiter so 'ne große Verantwortung. Mann kann so viel falsch machen. Oder? Irrtum, das ist leichter als man denkt. Eigentlich muß man es nur versuchen.

Dieser Workshop gibt Einblick in kleine Hilfen und Stolpersteine, die einem angehenden Spielleiter den Weg zur eigenen Runde ebnen. Angehende SLs sind hierbei genauso willkommen, wie alte Hasen, die ihre Erfahrungen weitergeben wollen.

Lifepath-Charaktererschaffung (15-16 Uhr)

Leitung: Christian Beier

Teilnehmerzahl: 8

In diesem Workshop werden die Teilnehmer in die Möglichkeiten einer lebenspfadorientierten, zufälligen Charaktererschaffung eingeführt.

Ein Lebenspfad hat das Ziel, bestimmte Gegebenheiten der Spielwelt zu einem stärkeren Teil der Charaktererschaffung zu machen und dieser auf diese Weise größere Tiefe zu verleihen. Durch die Kombination von zufälligen Ereignissen und bewussten Entscheidungen entsteht ein Charakter, welcher bereits zu Beginn des Spiels einen reichhaltigen Hintergrund aufweist.

Im Rahmen des Workshops haben die Teilnehmer zudem die Möglichkeit, sich mit der Charaktererschaffung von Traveller, Artesia und Harnmaster vertraut zu machen.

Zeichner auf der DreRoCo Herbstgold IV

Wir konnten dieses Mal wieder einen Zeichner gewinnen. Philipp wird das Malwerkzeug auf die ihm eigene Weise beschwören und so einen oder auch mehrere Helden nach deinen Vorstellungen (und den Möglichkeiten deiner Geldbörse - schwarz/weiß oder in Farbe) auf Papier bannen.



Tabletop (Freebooter's Fate)

Demorunde

Spielleiter: Tino

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: taktisch, lustig, action, Hack & Slash

Demorunde für das Tabletop-Skirmish System Freebooter's Fate. Es werden mehrere kleine Runden hintereinander stattfinden.

Brett- und Kartenspiele

High Command Warmaschine/Hordes

Spielleiter: Flo Ri

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Steampunk, Kartenspiel

Das neue Deckkonstruktionsspiel von Privateer Press, welches vom Hintergrund her in den Iron Kingdoms angesiedelt ist, funktioniert wie eine Mischung aus Thunderstone und smash up und ist damit nicht nur für Tabletop Fans :)

Tombola und Dank (Samstag 17:00)

SL-Dank

Was wäre diese Con ohne die Spielleiter, die sich im Vorfeld in mühevoller Kleinarbeit oder erst am Tisch mit scheinbar nicht enden wollender Phantasie auf ihre Aufgabe vorbereitet haben und die den Spielern so viel Spaß bereiten, geduldig die Regeln erklären oder auch am längsten durchhalten müssen, im einen oder anderen nächtlichen Marathon. So soll es auch dieses Jahr wieder eine Verlosung von Recken-Ecke-Gutscheinen geben. Es nehmen alle vorangemeldeten Spielleiter teil. Die Anzahl der Lose jedes SL richtet sich wieder nach der Anzahl der angebotenen Runden und dem Zeitpunkt der Anmeldung; neu dieses Mal sind Extra-Lose für diejenigen, die sich zumindest ein wenig an das Motto „**Brücken schlagen**“ gehalten haben. Jeder SL kann natürlich nur einen Preis gewinnen.

Tombola

Trotz des in diesem Jahr deutlich verringerten Aufwandes, Tombolapreise einzufahren, konnten wir dennoch einige Stammsponsoren für diese Veranstaltung gewinnen. Wir bedanken uns beim Dresdner Buchverlag, Ulisses und Pegasus.

Für jede Eintrittskarte wird 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.

Dresden Spielt!

Das offizielle Dresdner Forum für Mittelalter, LARP und P&P-Rollenspiel.

<http://dresden-spielt.de>



Samstag Abend (18:00 - 23:00)

Freelancer (Reenact 2332)

Freelancer Tokyo Trouble

Spielleiter: Wolfsruhm

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk, Pulp, Science-Fiction

Stil: action, episch, erzählerisch, rätselhaft

In der Welt von Freelancer gibt es Leute, die immer, unter welchen Umständen auch immer, Erfolg haben. Diese Leute werden Emorpher genannt und sind begrenzt in der Lage, sei es bewusst oder unbewusst, die Gesetze der Wahrscheinlichkeit zu beugen, zu brechen oder ihrem Willen zu unterwerfen. Manchmal haben sie vielleicht auch nur einfach schon eine Ahnung was die richtige Handlungsweise in bestimmten Situationen ist.

Du bist ein solcher Emorpher, und schon vor einiger Zeit sind ein paar Typen in schwarzen Anzügen und schwarzen Sonnenbrillen an dich herangetreten, wiesen sich mit ihren komplett schwarzen Visitenkarten aus, und luden dich ein, dem CORPS beizutreten, einer geheimen Unterorganisation von Interpol, welche es sich zum Ziel gemacht hat, all jene Emorpher ausfindig zu machen und zum Wohle der Welt zu trainieren.

Nun, dies ist alles schon ein paar Jahre her, dein Training abgeschlossen und du hast auch schon diverse Aufträge für das CORPS durchgeführt, als du eines Nachts einen seltsamen Traum hattest, einen Traum, der dir enervierend real vorkam. Du warst auf einer Brücke und dort wurde dir von einer Person, nein von dir selbst, ein Gürtel und ein Satz merkwürdiger Tarotkarten übergeben. Außerdem hast du

erfahren, dass demnächst etwas schlimmes in Tokyo passieren würde, und deine Fähigkeiten benötigt werden. Als du von diesem Traum erwachtest, musstest du feststellen, nun eben im Besitz jenes Gürtels und der Karten aus deinem Traum zu sein. Noch etwas unschlüssig, was es denn nun mit dieser seltsamen Vision auf sich hat, sitzt du nun schon im Flieger nach Tokyo, um dem Ganzen auf den Grund zu gehen.

Call of Cthulhu

Das Tabu

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: rätselhaft, atmosphärisch

Ein altes Dorf. Nervöse Bewohner. Ein altes Tabu was von Generation zu Generation weiter gegeben wird.

"Versuch nie, mit welchen Mitteln auch immer, die kleine zerstörte Brücke und damit unseren Dorfbach zu überqueren. Der Preis, den unser Dorf bezahlen muss, ist einfach zu hoch."

Werden die Ermittler dem Geheimnis auf die Spur kommen?

Dies dies ist ein offizieller Pegasus Support.

AWO Jugendtreff checkout

Montag - Freitag: 15-20 Uhr

Bahnhofstraße 21

01259 Dresden Niedersedlitz

Telefon: +49 351 - 200 14 76

Internet: jugendtreff-checkout.de



Funky Colts

Showdown

Spielleiter: Schuldig

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern

Stil: actionreich, lustig, erzählerisch

Es war ein düsterer und regnerischer Tag. Ich saß in diesem schäbigen, kleinen Zimmer und wartete. Seit Tagen wartete ich schon. Ich brauchte dringend einen neuen Auftrag. Doch dann, noch bevor sie den Raum betrat, spürte ich, dass etwas bevorstand.

Es klopfte, ich öffnete und da war sie, eine Frau, die selbst Eis zum Schmelzen und Männer zu den größten Dummheiten bringen konnte.

Unter Tränen berichtete sie mir von ihrer Geschichte.

Ich hatte dieses Gefühl, dieses Gefühl, dass die ganze Geschichte größer war, als ich bisher ahnte und dass sie mir nicht halb so viel sagte, wie sie wusste.

Doch konnte ich mich weder dem Geheimnis, das ich witterte, noch ihren großen, traurigen Augen, noch den 3000 Dollar erwehren, die sie mir anbot.

Als sie gegangen war, konnte ich immer noch ihr schweres, süßes Parfüm riechen. Ich stand am Fenster und fragte mich, was dieser Fall wohl alles mit sich bringen würde. Ich fühlte mich wie eine Schachfigur, die kurz vor dem Ende noch ins Spiel gebracht worden war, ohne zu wissen, wo die anderen Figuren standen und welche von ihnen Schwarz oder Weiß waren.

Wenn mich jetzt jemand fragt, ob ich den Fall angenommen hätte, wenn ich gewusst hätte, wie das ganze ausgeht, dann würde

ich antworten: Natürlich, was wäre ich für ein lausiger Privatdetektiv, wenn ich mir so eine Geschichte entgehen lassen hätte.

Ein Funky Colts One-shot über coole Typen und heiße Girls, die mit flotten Sprüchen und viel Geballer den Gangstern das Fürchten lehren. Typisches Detektivfilm-, Gangsterfilm-Setting.

Flache Sprüche, plumpes Machogehabe und völlig klischeehaftes Charakterverhalten sind nicht nur erwünscht, sondern vorausgesetzt.

Prince Valiant

Die neue Ordnung von Camelot

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, charakterzentriert

Das Prinz Eisenherz Rollenspiel, frei nach den Comics von Hal Foster, versetzt Spieler in eine sehr idealistische Variante der Artus Saga. Man spielt hier junge Ritter (bzw Ritterinnen ;)) von Camelot, die der neuen Ordnung von König Artus folgen wollen, sich aber auch nach Ruhm und Anerkennung sehnen.

In dieser Runde soll es darum gehen, die Ideale der Tafelrunde an neue Orte zu tragen. Können Diplomatie und Idealismus eine Brücke bauen und der alten Doktrin von "Recht durch Macht" standhalten, sie vielleicht sogar verdrängen? Das wird dem Geschick der Spieler unterliegen.

Das Regelwerk zeichnet sich durch Schlichtheit und wenig Regelmechanik aus. Nichts kompliziertes, nicht Umfangreiches. Genug Freiraum also für Spieler, die erzahllastiges Spiel mögen.



Marvel Heroic Roleplaying (Cortex+)

MARVEL 1611 - The Icy Invasion -

Block: Samstag Abend

Spielleiter: Maex Goblinhead

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Pulp

Stil: action, charakterzent., cinematisch

Ein weiteres Mal nach „A Misty Plot“ wird Neil Gaimans MARVEL 1602 Idee weitergesponnen, und Helden und Schurken dieses Comicuniversums werden Teilhaber angelsächsischer Geschichte: Nachdem es auf der „Herbstgold 2012“ Peter Parquagh, Rogue, Collosus, Iceman und der Black Widow gelungen war, Guy Fawkes Schwarzpulververschwörung zu vereiteln und König James I. zu retten, sind einige Jahre ins Land gegangen. Noch immer begegnet man der Hexenbrut (i.e. Mutanten) mit größter Vorsicht, noch immer versucht Professor Carolus Javiers Schule für Begabte dies zu ändern und noch immer schmiedet Sir Nicholas Fury und sein „Shield and Sword of the Empire“ Ränke im Schatten des Thrones.

Als Henry Hudson Anfang 1610 zum vierten Male in die Neue Welt aufbrach, auf der Suche nach der Nordwestpassage, konnte keiner wissen welche Gefahr in seinem Fahrwasser auftauchen sollte. Nun liegt es an den Helden – und dem besten und schnellsten Schiff der Weltmeere, der „Fantastick“ – ein weiteres Mal Unbill und Verderben von Großbritannien und seinen Kolonien fern zu halten.

Natürlich ist es keineswegs erforderlich „A misty plot“ mitgespielt zu haben; im Gegenteil: keiner dieser Helden feiert eine

Rückkehr. Es fördert aber immens den Spielspaß sich etwas im MARVEL Universum auszukennen.

Harmmaster

Die Toten des Winters

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch, Mystery

Stil: atmosphärisch, rätselhaft

Im tiefen Winter stranden einige Reisende in der Abtei zu Chendy. Noch wissen sie nicht, dass sie in Ereignisse hereingezogen werden, welche die Zukunft zweier großer Reiche formen werden. Noch wissen sie von der Prophezeiung, welche ihre Ankunft überschattet.

Fertige Charaktere sind vorhanden, auf Wunsch können aber auch eigene Charaktere erstellt oder mitgebracht werden.

All Flesh Must Be Eaten

D-Day Normandy

Spielleiter: Atom-Erik

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Militärisch

Stil: actionreich, Hack & Slash

Seid ihr bereit, Geschichte zu schreiben? Ihr werdet an der Operation Overlord - Landung der alliierten Truppen in der Normandie - teilnehmen. Ziel ist es, den Krauts in Nordfrankreich kräftig in den A**** zu treten.

Und vergesst gefälligst den Schwachsinn über irgendwelche deutschen Wunderwaffen. Das ist Propaganda-Geschwätz! Glaubt mir, die Deutschen pfeifen auf dem letzten Loch. Spätestens in einem Monat sitzen wir in Paris!



Fate (Malmsturm)

Noch ein Verbrechen

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Pulp

Stil: erzählerisch, konstruktivistisch, rätsel

Ein weiteres Verbrechen ist geschehen. Vielleicht steht es in Zusammenhang mit den ersten? Es bleiben wieder einige Fragen offen:

- Wo war der Tatort?
- Welche Tat wurde begangen?
- Wer war das Opfer?
- Wer oder was spielt eine wichtige Rolle in dem Fall?
- Und in welchem Setting spielt sich das Ganze ab?

Diese Fragen werde nicht ich beantworten, sondern IHR!

Lasst uns gemeinsam einen Krimi erleben und fest steht nur: Ihr seid eine Ermittlungseinheit und... NOCH ein Verbrechen ist geschehen!

DSA (DSA 4.1)

Wird schon schiefgehen!

Spielleiter: DasHamann

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: episch, erzählerisch

„Vertrau dem Zwerg“, hamse gesagt, „dem kann man vertrauen“ ... Ist dieser Stollen baufällig? Neeeeein natürlich nicht der hat schon hunderte Jahre gehalten und nun sitzen wir in diesem Berg fest ... na toll...

Shadowrun

Cool Runnings

Spielleiter: Pappa Baer

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Cyberpunk

Stil: actionreich, atmosphärisch

Seattle im Jahr 2073. Die Stadt ist zu einem Moloch angewachsen, in dem die Neonlichter strahlen und die Schatten tief und dunkel sind. Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und Trolle bevölkern die Stadt, in der Geld alles ist und ein Leben manchmal nur wenige Nuyen wert. Hier leben sie. Für die einen sind sie Helden, für die anderen Verbrechen. Sie sind Shadowrunner.

Shadowrun (Shadowrun 4)

Green Express to Hell

Spielleiter: fuzZle

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk

Stil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Die ADL, Leipzig, Königreich Sachsen, das Leben ist so schön ... so monoton. Zeit, für etwas Abwechslung zu sorgen. Da ist ein Erlebnisausflug in den Thüringer Wald genau das Richtige.

Also Chummers, packt die Wanderklamotten ein und vergesst nicht eure Karre - „äh“ Knarre.

Eigene Charaktere KÖNNEN mitgebracht werden.



Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

DSA

Grüne Eiche auf silbernem Grund

Spielleiter: Schuldig

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: atmosphär., cinematisch, erzählerisch

Etwas treibt sein Unwesen in den Wäldern von Andergast.

Die Menschen haben Angst. Zerstörung, schreckliche Morde und eine immer bedrohlicher werdende Finsternis suchen die Andergaster heim. Doch keiner weiß, was ES eigentlich ist.

Gehen wirklich fremdartige Kreaturen um, die versuchen, das Land in ihre Gewalt zu bringen, oder ist es der grausame Trick eines Druiden oder schwarzen Magiers, der das brave Volk in einen immer schlimmeren Wahn treibt.

Ganz gleich was es sein mag, IHR müsst es beenden, für Ruhm und Ehre, für die Menschen, für Andergast.

Die Orga der DreRoCo Herbstgold IV 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!
- Hanjo, für die Betreuung der Website und für die technische Hilfe
- Isi für die Grafiken in diesem Programmheft und auf dem Flyer
- dem Club Traumtänzer für die Unterstützung mit Veranstaltungsmaterial
- dem Team vom checkout, die uns ihren Club immer komplett umräumen lassen.



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



Sonntag Mittag (11:00 - 16:00)

Tabletop: Warmachine/Hordes

ReckenEcke HordMachine Turnier Nr. 4

Spielleiter: Cynric

Spielerzahl: 12

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Militärisch, Steampunk

Stil: taktisch

Boiler vorgeheizt, Necrotit Injektoren geöffnet und Bestien angestachelt - unser Quartalsturnier für Warmachine / Hordes steht an. Sichert euch einen Platz auf unserem Pokal und hindert die Meute Everblights daran, den Pokal weiterhin in eine Drachenbrut zu verwandeln.

Platz ist für bis zu 12 Teilnehmer; gespielt werden Szenarien nach Steamroller 2013 (http://privateerpress.com/files/Steamroller_2013_Rules.pdf); Armeegröße (auf Grund unseres lokalen Spielerkreises) 25 Punkte (eine Liste); Zeitbeschränkung 35 Minuten persönliche Zeit bei max. 4 Spielen (Zeitmesser sind selbst mitzubringen).

Vollständig bemalte Armeen gewinnen automatisch den Startwurf gegen un- oder nur teilweise bemalte. Sie nehmen außerdem wieder am Schönheitswettbewerb teil.

Gespielt werden folgende Szenarien:

Szenario 2: Supply and Demand

Szenario 3: Close quarters

Szenario 5: Incursion

Szenario 7: Outflank

Bitte lest euch die Szenarien im Vorfeld einmal durch, damit ihr vor Ort wisst, wie der Grundback-Kanonier läuft.

Kader 13

eXperimentelle Materie

Spielleiter: reaper

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Modern, Mystery, Science-Fiction

Stil: rätselhaft, taktisch

Dein Handy klingelt, und schlaftrunken drehst du es auf das Display, um den Anruf abzuweisen und schläfst wieder ein. Eine Stunde später wachst du mit Kopfschmerzen wieder auf und der Blick auf dein Smartphone zeigt 13 Anrufe und 1 SMS von einem gewissen Niantic an. Noch zu müde um klar zu denken öffnest du den Link im Text der SMS und landest im Appstore. Ohne viel darüber nachzudenken klickst du auf Installieren.

Offgame: Das Abenteuer entführt euch in die Welt des Alternate Reality Games Ingress.



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele

Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH

Straßheimer Str. 2

61169 Friedberg



STURM

Todts Brücke

Spielleiter: Lars Hitzing

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, lustig, taktisch

Gefangengehalten im Traumreich des Gottes Todt steht Euch nach beschwerlichen Prüfungen nur noch ein Weg offen - die Brücke in die Wirklichkeit. Sie spannt sich vor Euch über eine endlos tiefe Schlucht. Das andere Ende liegt im Nebel. Was Euch dort erwartet, könnt Ihr nur ahnen, denn Todt wäre nicht der Gott der Zeit, der Logik, des Glücks und Wächter der Kausalität, wenn er sich nicht wieder eine perfide Prüfung für Euch ausgedacht hätte. Wie werdet Ihr Euch auf der Brücke schlagen?

Freut Euch auf ein Abenteuer voller unerwarteter Ereignisse und abstruser Sinnzusammenhänge im Land der fliegenden Nachthemden, ratlosen Weisen und würfelschwingenden Krieger. Die einzige DreRoCo-Kampagne mit nimmermüden Spielern und übernächtigtem Spielleiter.

STURM ist ein unabhängiges Autorensystem. Regeln, Weltenbeschreibung und Charaktererschaffung unter:

<http://schleppi.net/sturm>

Power, Plüsch & Plunder

Die Krücke im Brei

Spielleiter: Bär-Tiger

Spielerzahl: 6

Anfängerfreundlich: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Science-Fiction, Jetztzeit, Pulp

Stil: erzählerisch, lustig, actionreich

Im Waldschlösschen herrscht gedrückte Stimmung. Die Tücke des Schicksals hat den verrückten Wissenschaftler Karl S. Krücke ereilt. Er hat sein Blaues Wunder erlebt. Seine Tochter Marie N. ist verschwunden.

Hat sie sich verdrückt? Ist etwa die Untergrundorganisation „Hufeisennasen“ mit ihrem fiesen Boss Diek Leine aus Wolland mit ihr abgerückt? Gab es einen Mordgrund? Auf jeden Fall ist das eine Wissenslücke.

Wie gut, dass in diesem Moment ihr anrückt ...

Wer mitmachen will, sollte ein zugelassenes Plüschtier dabei haben mit einer Körpergröße zwischen 20 und 60 cm. Bisher unbeseelte Plüschis werden vor Ort zum Leben erweckt.

Wir sehen uns wieder auf der ...

DreRoCo - Primavera V

"Rollenspiel in allen Formen und Farben"

P&P Rollenspiel, Liverollenspiel, Cosplay, uvm.

48 Stunden nonstop – Termin wird noch bekanntgegeben

<http://primavera.dreroco.de>



Call of Cthulhu

Der Nachtexpress

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: atmosphärisch, rätselhaft

Ein Luxuszug, eine verregnete Nacht und das seltsame Verhalten einiger Fahrgäste. Verfolgt gemeinsam die Spur unerklärlicher Vorkommnisse! Doch lasst euch nicht zu viel Zeit dabei! Man kann nie wissen was in so manchen Abteil lauert.

Offizielle Runde des PegasusSupportTeams

Gespielt wird ein offizielles Einsteigerabenteuer zum Kennenlernen des Systems aus dem Supportportfolio des Pegasusverlages. Trotz Einfachheit des Abenteuers soll der Grusel nicht zu kurz kommen.

Hong Kong Action Theatre!

時間旅行 - Bridge through Time

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Cyberpunk, Eastern, Pulp, Jetztzeit/Modern, Science-Fiction

Stil: actionreich, cinematisch, episch, erzählerisch, lustig/scherzhaft

時間旅行 - Bridge through Time (2013)

a.k.a. "Chrono Riders" (Internationaler Vertrieb)

Director: Christian Beier

Stars: You. See More.

Quotes: "Es ist Zeit, welche unser Erinnern und Handeln voneinander trennt".

See more.

Du willst...

- ... Nachrichten 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



Systemvorstellungen

All Flesh Must Be Eaten

„All Flesh Must Be Eaten“ ist ein Zombie-Survival-Rollenspiel. Gespielt wird die Deadworld „Mein Zombie“.

Brett- und Kartenspiele

Ein Brettspiel ist ein Gesellschaftsspiel, dessen kennzeichnendes Element ein Spielbrett ist, auf dem Spieler mit Figuren, Steinen oder anderem Material agieren. Ein Spiel, bei dem eine reine Auslage entsteht, wird oftmals auch zum Genre der Brettspiele gezählt, obwohl es sich streng genommen um ein Lege- oder Kartenspiel handelt.

Call of Cthulhu

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

Desolation

Desolation spielt in den Trümmern und Ruinen einer an die Antike angelehnten High-Fantasy-Welt, die vor 18 Monaten von einer magischen Katastrophe in großen Teilen vernichtet wurde. Das einfache Spielsystem verwendet die Ubiquity-Regeln, wie auch Space:1889 oder Hollow Earth Expedition.

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.

Club Traumtänzer

Montag - Donnerstag: 20-24 Uhr

Freitag & Samstag: Vermietung Gret-Palucca-Str. 5

01069 Dresden

<http://club-traumtaenzer.de>



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

Fiasco

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

Freebooter's Fate

Freebooter's Fate ist Skirmish-Tabletop im Piratensetting. Das System nimmt sich selber nicht ganz ernst, die angebotenen Miniaturen sind ausschließlich aus Zinn und von hoher Detailgenauigkeit. Die Regeln für Zweikämpfe werden mit Karten (Körperschaden) anstatt mit Würfeln ausgetragen und spielen mit Poker- und Bluff-Elementen, dadurch bekommen die Kämpfe auch einen Rollenspielcharakter.

Freelancer Reenact 2332

Reenact 2332 ist die cyberpunkige Variante des Freelancer Systems.

Rüste deinen Freelancer kybernetisch auf und nimm es mit Maschinenmonstern auf.

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.

Harnmaster

Richtig dreckiges, brutales, frühes Mittelalter. Nicht die politisch korrekte Pseudo-Renaissance anderer Systeme. Im Wesentlichen handelt es sich um eine Insel in dieser Welt, welche durch größere Wassermassen von den eigentlichen Kontinenten abgetrennt ist. Auf Harn finden sich verschiedene Völker, deren Entwicklungsstand dem Mitteleuropas um 1000 A.D. entspricht.

Das System ist sehr detailliert und besticht durch extremes Simulationsbestreben. Dies wird durch ein relativ komplexes System, basierend auf Prozent- und Promillewürfen, sowie Einsatz des guten alten Sechseiters erreicht.

Hong Kong Action Theatre!

Ein cinematisches Spiel, welches die Hong Kong Actionfilme umsetzt. Die Spieler verkörpern dabei Schauspieler in diesen Filmen.

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 Furrries, 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.

Malmsturm

Die erste deutsche Fassung des Fate 3 Regelsystems.

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 eines 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.

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, ...).

Nauvoo

Nauvoo ist ein Konglomerat aus verschiedenen Systemen, die zumindest in meinen Augen besonders einfach zu verstehen und zu spielen sind. Derzeit befindet sich Nauvoo noch in der Entwicklungsphase. Wenn es aber (irgendwann einmal) fertig ist, soll es ein universell einsetzbares System werden. Nauvoo hat seinen Namen nicht ganz ohne Grund, dieser jedoch bleibt mein Geheimnis. Ich verrate nur so viel: es gibt in den USA eine gleichnamige Stadt.

Ninja Burger

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



NIP'AJIN

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

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.

Prince Valiant

Das Prinz Eisenherz Rollenspiel datiert bereits aus den späten 80ern und wartet dennoch mit Ansätzen auf, die erst Jahre später in der Rollenspiel-Szene geläufig wurden. Es ist sehr einfach und leicht gebaut: gerade einmal zwei Attribute und eine Handvoll plakativer Fertigkeiten lassen viel Spielraum für das erzählerische Interpretieren, welches dieses Spiel dominiert.

Prince Valiant setzt die gleichnamigen Comics von Hal Foster in Szene, die eine verspielte und idealisierte Version der Artus-Legende zeichnet.

Private Eye

England zur Zeiten von Queen Viktoria einem Reich, in dem die Sonne niemals untergeht. Doch nicht nur Handel, Technik und Wirtschaft, sondern auch das Verbrechen florieren.

Ihr schlüpf in die Rolle von Ermittlern die versuchen, diesen üblen Individuen das Handwerk zu legen und Gesetz und Ordnung wiederherzustellen. Vielleicht wird einer von euch bald in einem Atemzug mit dem großen Sherlock Holmes genannt werden.

Projekt 4.5

Das Spiel für Freunde der Endzeit mit Zombie Apocalypse. Es ist recht taktisch und bietet eine stattliche Anzahl an Charakterklassen und Waffen, die beim Überleben gegen die Monsterhorden helfen sollen.

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!



Ruh dich nicht aus!

Don't Rest Your Head ist ein düsteres kleines Horror-Rollenspiel in dem die Spieler ganz normale Menschen darstellen, die plötzlich nicht mehr zu schlafen brauchen und dadurch übernatürliche Kräfte erlangen. Sie kämpfen gegen Erschöpfung und Wahnsinn an - oder nutzen beide - um zu überleben. Sie wollen nur noch durchhalten in dieser verzerrten Realität, welche die irre Stadt genannt wird.

Shadowrun 4 und 5

Shadowrun ist der Archetyp eines Cyberpunk Rollenspiels. Die vorgezeichnete Zukunft wird beherrscht von mächtigen Konzernen, die um die Macht über die riesigen Städte buhlen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Shadowrunnern, modernen Söldnern, die für Geld gegen die Konzerne oder deren Gegner in den Einsatz ziehen.

Die fünfte ist die neueste Regelfassung des Systems

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.

STURM ist ein unabhängiges Autorensystem. Regeln, Weltenbeschreibung und Charaktererschaffung unter:

<http://schleppi.net/sturm>

Tabletop: Warmachine/Hordes

Vor dem Hintergrund der Iron Kingdoms spielt Warmachine in einer fortschrittlichen Fantasywelt, in der, neben den gängigen Elementen wie Magie, Fantasie-Rassen und Drachen, auch durch Dampfkraft betriebene Kriegsmaschinen, die Warjacks, eine wesentliche Rolle spielen. Diese Warjacks bilden, kontrolliert durch mächtige Kriegsmagier, die Warcaster genannt werden, auch den Kern einer Warmachine-Armee.

Umläut

Jeder Teilnehmer verkörpert eine Heavy Metal Band, die sich im Laufe des Spiels bis zum Showdown hocharbeitet. Durch die geschickte Auswahl von Szenen und Gegnern, durch kluges Bluffen und taktieren, sowie durch das nötige Quäntchen Glück kann man am Ende sogar gewinnen. Doch der Spaß an diesem Spiel kommt durch das gegenseitige erzählerische Ausgestalten der Szenen. Das Spiel kommt ohne Spielleiter aus.

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



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, weitungspannende 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.

Rack & 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 gelungenen Veranstaltung halten sich alle Besucher 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 15. bis 17. November 2013.

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

Diese 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)	1 Kästchen
(Schwarz, Grün, Früchte, Kräuter)	

Knabberereien

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 Thekentrone geben gern Auskunft.

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

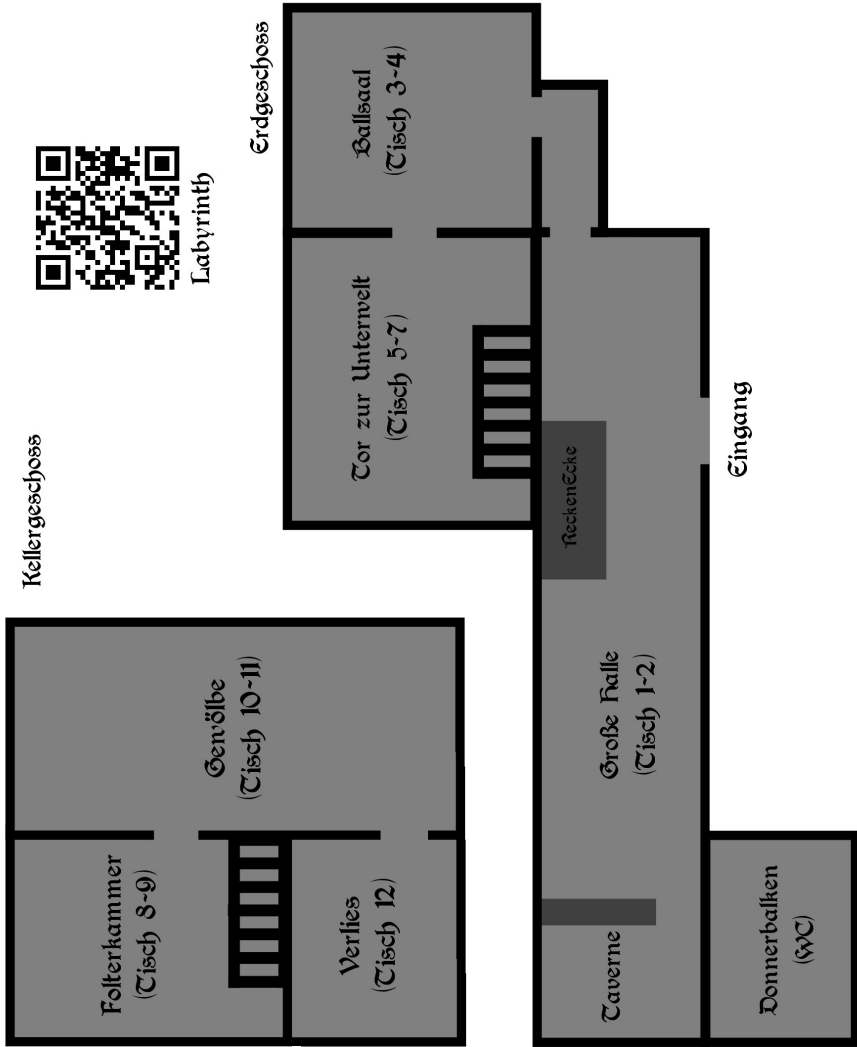
Extras

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