



DORP

Der Katalog
2016



Impressum

DORP – Der Katalog
2. Auflage

Idee, Gestaltung und Texte: Thomas Michalski
Weitere Texte: www.die-dorp.de

Lektorat: Thomas Bender

© 2016 DORP GbR

Herstellung: Books on Demand GmbH, Norderstedt

BoD-Nummer: 1 2 0 8 4 5 9

*Bei Fragen sind wir immer für euch da! Schreibt uns einfach an
thomas.michalski@die-dorp.de oder besucht uns online unter
<http://www.die-dorp.de>*



Inhaltsverzeichnis

Wir sind die DORP	4
DORPCast	6
DORP-TV	8

Eigene Reihen

Das DORP-RPG	10
Dorpendium Maleficarum	12
Die 1W6 Freunde: Grundregelwerk	14
Die 1W6 Freunde: Geister, Gauner und Halunken	16
Mystics of Mana	18
Schrecken aus der Tiefe	20
Stranded	22

Fanmaterialien

Savage Worlds: Famous Pulp Adventures & Atomic Tales of Tomorrow	24
Savage Worlds: A Blast from the Past	26
Dungeons & Dragons: Ruinen	28
Das Schwarze Auge: Zork und die Macht des Taka	30
Das Schwarze Auge: Die Totenmaske	32
Das Schwarze Auge: Das Boronskommando	34
Das Schwarze Auge: Die Legende der Orkenkluft	35
Warhammer Fantasy Rollenspiel (2. Edition): Nach dem Sturm	36
World of Darkness: Fanmaterial	38

Wir machen das auch nicht erst seit gestern	40
Die Eifelarea Film GbR, Xoro und Hilde	42

Besuch uns doch mal	44
---------------------	----





Wir sind die DORP

Die DORP ist eine unabhängige Seite rund ums Thema Rollenspiel. Angefangen haben wir mit Artikeln über das Spiel Earthdawn, aber weitere Systeme kamen sehr schnell dazu und heute umfasst die Seite Beiträge, Downloads, Rezensionen und Berichten zu zahlreichen Rollenspielen und anderen Dingen, die uns Spaß machen.

Die erste Seite nannte sich „Dimension of Roleplaying“. Es waren die 90er Jahre, wir waren jung und alle Fanseiten hatten damals solche tollen Namen.

Mit der Zeit hat sich das Kürzel „DORP“ aber im Sprachgebrauch durchgesetzt und inzwischen treten wir ausschließlich unter diesem Akronym auf. „DORP“ wird wie ein Wort ausgesprochen, also „Dorp“ und nicht „Deh-Oh-Err-Peh“ und richtigerweise immer versal geschrieben.

Jede Woche veröffentlichen wir bei uns Rezensionen zu Rollenspiel-Produkten, Brett- und Computerspielen, Filmen, Soundtracks, Romanen, Comics und was uns noch passend erscheint. Das Archiv umfasst mittlerweile deutlich mehr als 1.000 Besprechungen und die Tendenz ist nach wie vor steigend.



Dabei sind wir sehr stolz darauf, nie ein Blatt vor den Mund zu nehmen. Ganz im Gegenteil, wenn alle DORP-Rezensenten eines gemeinsam haben, dann ist das unser Stil: Wir schreiben, wie uns der Schnabel gewachsen ist.

Aber auch Spaß kann man bei uns haben. Lustige Fundstücke, Zitate aus Rollenspiel-Runden, augenzwinkernde Erlebnisberichte und Aprilscherze sind nur ein Teil unseres Spaß-Angebots.

Und zuletzt sind da drei weitere große Abteilungen: DORP-TV, der DORPCast und unsere zahlreichen Downloads. Schauen wir uns beides doch einmal näher an!



DORPCast

Hi und herzlich Willkommen zur Beschreibung des DORPCast. Einmal alle vierzehn Tage treffen sie sich virtuell im Netz und plaudern etwa eine Stunde über Dinge, die mit Rollenspielen zu tun haben. Und wenn wir hier „sie“ schreiben, dann meinen wir Michael Mingers und Thomas Michalski, beide mittlerweile fest bei Ulisses angestellt, aber auch beide langjährige Strippenzieher bei der DORP.

Thematisch reicht das Ganze von eher konkreten Themen bis hin zu recht verkopften Theorie-Aspekten. Das Planen von Abenteuern, das Leiten auf Cons, die Bedeutung von Charakterprogression, aber auch Hintergründe des Verlagswesens, Kosten einer Buchproduktion, all das sind Beispiele der im Mai 2016 schon über 75 Folgen.

Manchmal ist das Thema auch breiter – wenn sie etwa im Zuge ihrer „Kaffeeklatsch“-Folgen gleich mehrere Dinge besprechen oder etwa mal gesellschaftliche Themen wie Emanzipation und Frauen in der Szene behandelt werden –, selten sind auch Gäste zugegen, aber eines ist immer gleich: Mit Liebe zum Hobby und Einblicke hinter die Kulissen bemühen sich die beiden, ihre Leidenschaft für das Rollenspiel in all seinen Facetten auch auf diesem Wege zu teilen.



DORP Cast

Zusätzlich beginnt jede Folge mit der meist etwa halbstündigen „Medienschau“, in der Michael und Thomas je drei Dinge vorstellen, die sie jüngst konsumiert haben, seien es nun Filme, Videospiele, Romane oder Comics.

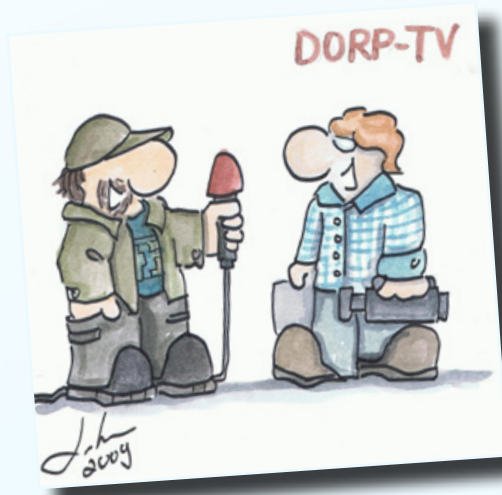
Der DORPCast ist auch via iTunes und vergleichbarer Programme verfügbar.

DORP-TV

Unter dem Motto „Wir geben der Szene ein Gesicht“ führen wir nun schon seit mehreren Jahren auf jeder RPC in Köln und jeder SPIEL in Essen Video-Interviews mit den Machern der Szene und bieten diese kostenlos zur Ansicht feil.

Dabei ist es uns egal, ob wir es mit den „Großen“ der Szene zu tun haben oder ob wir die Schöpfer eines Engagierten Fan-Projektes vor der Kamera treffen – wir sind ein Sprachrohr für jeden, der die Szene auf irgendeine Weise bereichert.

Und ab und zu schleicht sich auch hier der für uns typische Unfug mit in die Videos ein – auch der Humor kommt nicht zu kurz.





DORP-Chef, DORP-TV-Koordinator und Kameramann:
Thomas Bender

Markus Heinen am Stand
des 13Mann-Verlages



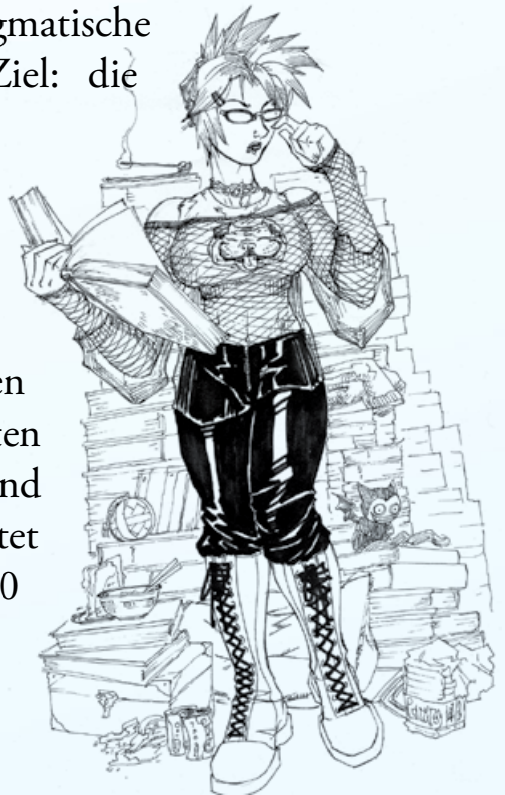
Janine Ohlef im Gespräch
mit dem Uhrwerk-Verlag

Das DORP-RPG

Schon immer unterschieden sie sich von der breiten Masse. Jeder von ihnen folgt seinem eigenen Wahnsinn, seiner eigenen Vision, doch sind sie in einem Nenner vereint: Sie sind Nerds.

Doch plötzlich ist da eine neue Macht, eine Gruppe mit Namen DORP unter der Führung eines selbsternannten Triumvirats. Sie offerieren enigmatische Heilsbotschaften sowie ein klares Ziel: die Nerdisierung der Menschheit.

DORP – Das Rollenspiel ist ein komplettes Grundregelwerk über den ewigen Kampf um die Nerdisierung der Menschheit. Neben herausragenden Artwork einiger der beliebtesten Künstlern des amerikanischen und deutschen Rollenspielmarktes bietet das Grundregelwerk auf über 100 Seiten einen detaillierten Spielhintergrund sowie gleich zwei Regelsysteme.





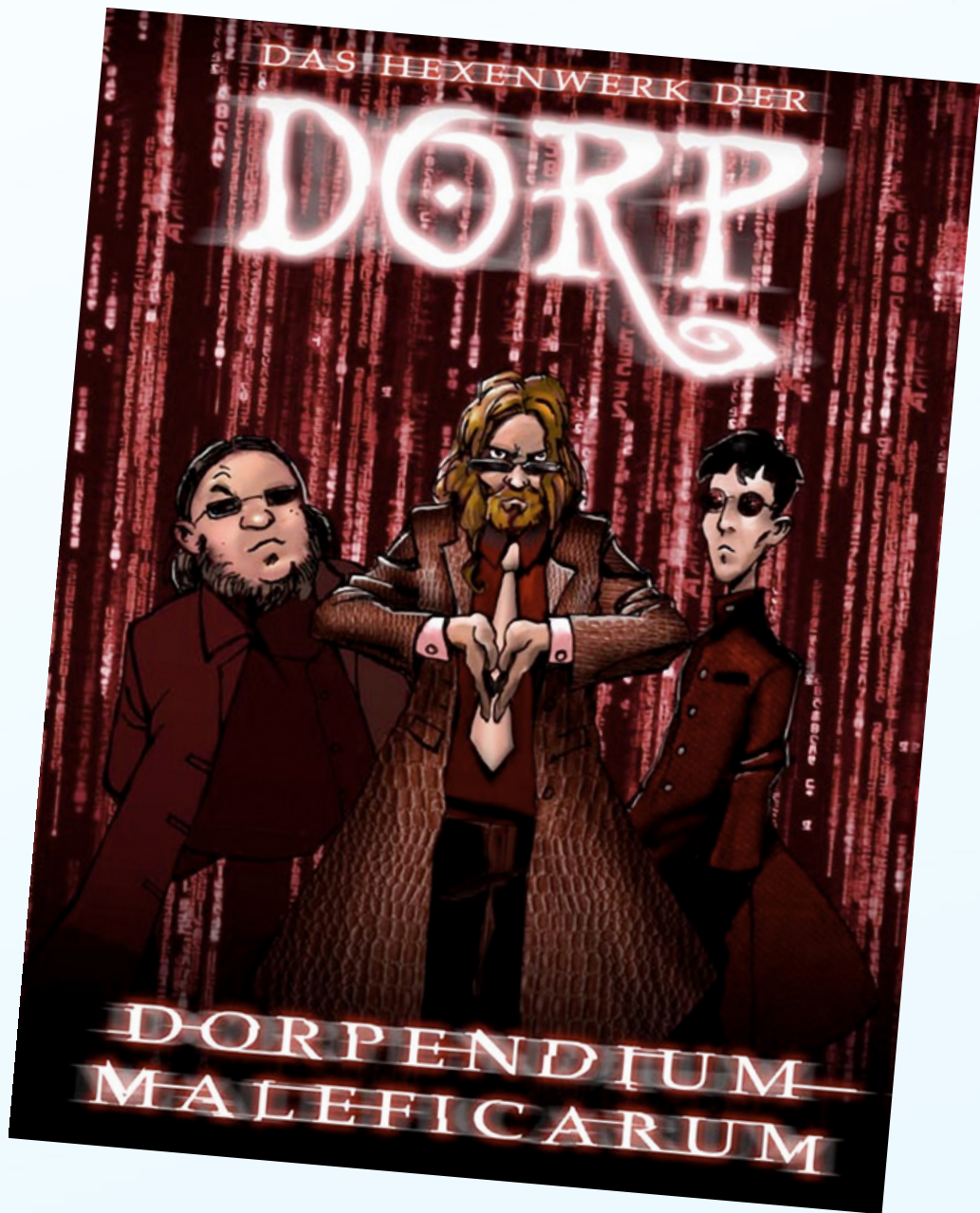
Dorpendium Maleficarum

No one can tell you what Nerdor is ...

Regelwerkversteckende Osterhasen, größenwahnsinnige Schurken, durchgedrehte Antihelden, ein mehrfarbiger Himmel, Würfel, die immer kritische Erfolge angeben, epische Schlachten auf Quadrat- und Hexfeldern, Spieler, die immer genau dem Plot des SLs folgen, SLs, die den Spielern immer genau den Plot liefern, den sie haben möchten, lange schwarze Mäntel, böse Ankhs und coole Sonnenbrillen, Spiderman-unterwäsche und Hulk-Socken ohne soziale Ächtung tragen.

... you have to spend tons of XP!





Die 1W6 Freunde

Das RPG für die Profis in Spe.

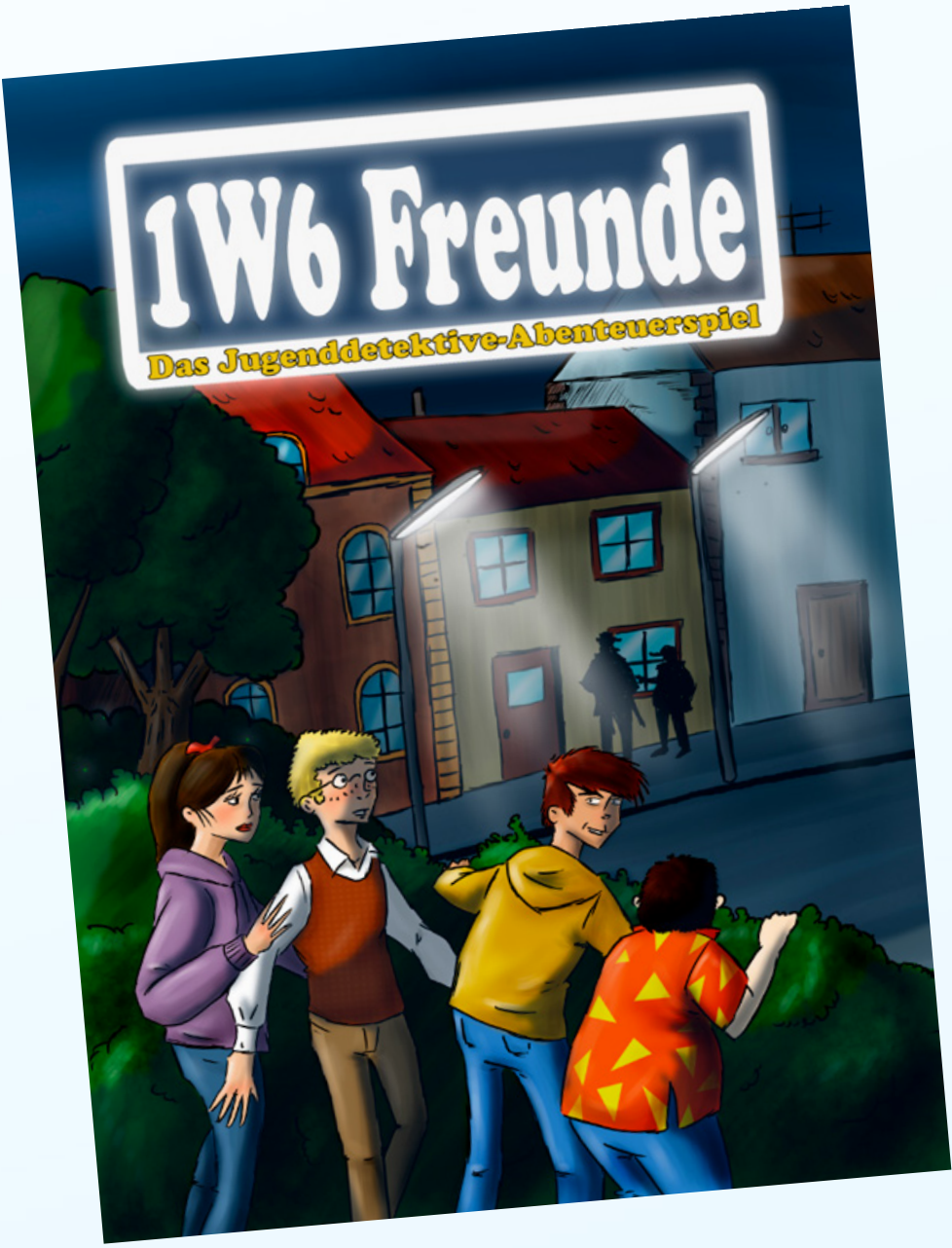
Das RPG für die Profis in Spe.


*Hiermit spielt ihr den Fall
wenn ihr wollt überall.*

Unser Jugenddetektive-Rollenspiel erscheint mit eigenem Setting und eigenem Regelwerk in der guten Tradition all der Jugenddetektive unserer Kindheit. TKKG, Die drei ???, Die fünf Freunde, Die Funkfüchse und wie sie alle hießen standen Pate bei diesem simplen, leicht zu erlernenden Regelbuch. Abgerundet wird das 1W6 Freude-Rollenspiel von einem universellen Setting, Ratschlägen zur Umsetzung von Jugendkrimis und einem bewusst an die Jugendsprache der 80er und frühen 90er angelehnten Schreibstil.

Geschrieben von Markus Heinen, Thomas Michalski, Ralf Murk und Matthias Schaffrath, illustriert in stilistischer Anlehnung an die klassischen Jugendbücher und lesefreundlich gesetzt.







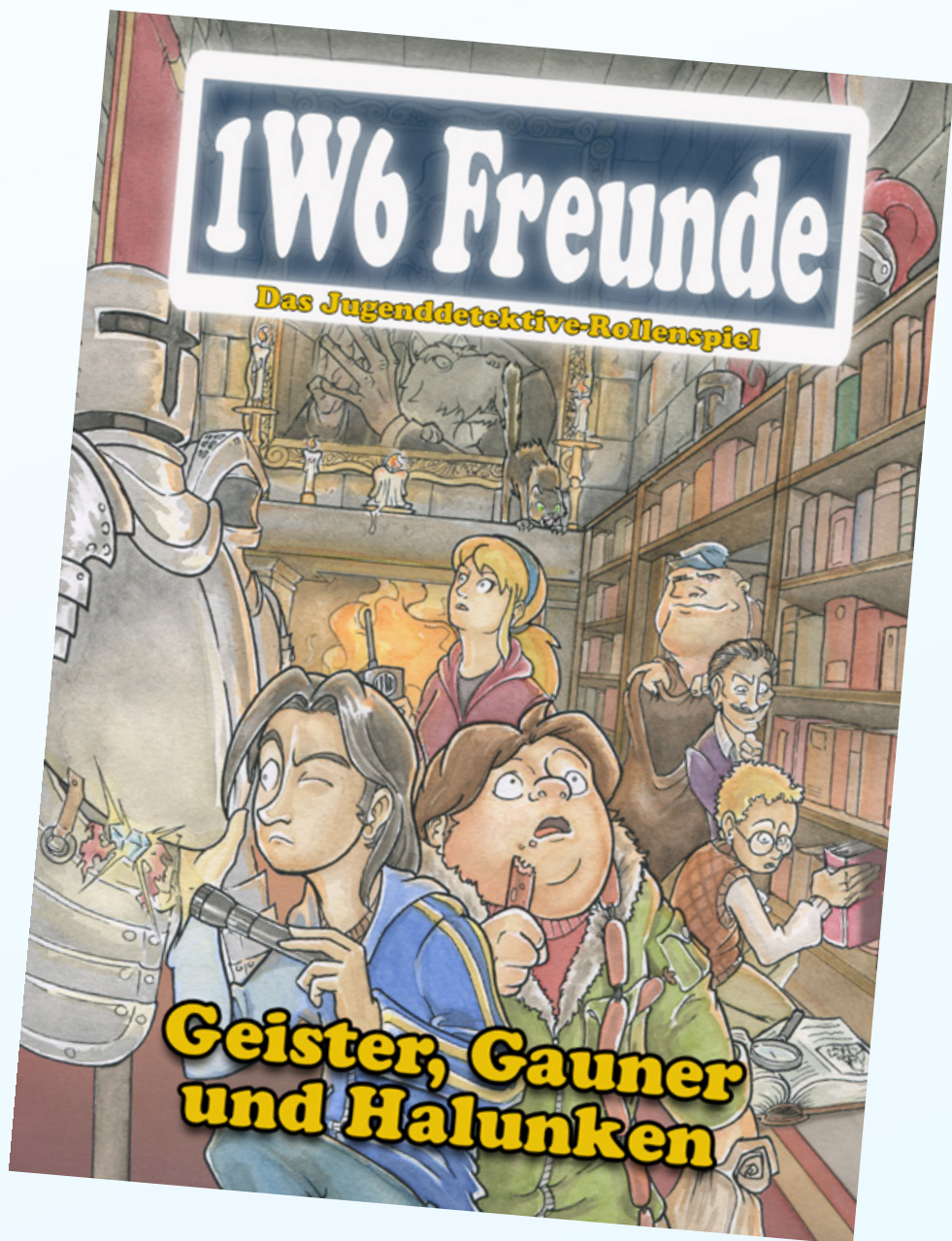
Geister, Gauner und Halunken

*Wenn das Abenteuer lockt,
wenn alte Gemäuer durchforcht werden wollen und
Rätsel gelöst werden müssen,
dann ist es ein Fall für ... euch!*

Geister, Gauner und Halunken bietet vier neue Fälle für **Die 1W6 Freunde – Das Jugenddetektive-Rollenspiel:**

- In **Das Geheimnis der Geisterpiraten** kreuzt ein altes Spukschiff vor der Küste der Millionenstadt, doch steckt etwas ganz anderes dahinter, als man meinen sollte.
- In **Der Geist des Generals** wird hingegen eine Pension von einem Gespenst heimgesucht, das Angst und Schrecken verbreitet und in seine Schranken gewiesen gehört.
- In **Das Modul der Meister** wird dreist der örtliche Rollenspiel-laden bestohlen und ein antikes Spielmodul entwendet – doch ist es wirklich nur ein einfacher Diebstahl?
- Und in **Der verschwundene Leuchter** ist ein nächtlicher Diebstahl in einer Eisdiele nur der Anfang eines viel umfassenderen, sinnistren Komplotts.





Mystics of Mana

Was am Anfang war, fragst du?

Am Anfang war das Mana. Eine grenzenlose, unerschöpfliche Kraft. Und aus dem Mana wurde ... alles. Die Menschen, die Tiere, die Pflanzen und das Land. Doch das Mana war wild, war kaum zu bändigen und noch bevor diese junge Welt richtig begriff, dass sie existierte, drohte sie auch schon, zerrissen zu werden.

Zwei Könige, Brüder zudem, rangen um seine Macht. Der eine strebte an, das Mana im Einklang mit der Natur zu nutzen, der andere hingegen suchte, es zu knechten und ihm untertan zu machen.

Niemand weiß genau, was damals geschah. Jeder weiß, dass die gesamte Schöpfung auf Messers Schneide stand, doch der Rest ist schon lange vergessen.

Es ist lange her.

Vielleicht zu lange ...

Was am Anfang war, fragst du?

Frag lieber, was am Ende sein wird.





MYSTICS OF MANA



Schrecken aus der Tiefe

Die Zeit ist gekommen, in der die Bewohner der Meere die Unterjochung durch den Menschen nicht mehr dulden.

Die Zeit ist gekommen, in der die Menschheit für ihre Ignoranz und Selbstgefälligkeit bezahlen muss...

Die Zeit ist gekommen, in der sich intelligente Quallen, mutierte Delfine und riesige Tiefseeungeheuer erheben und den Menschen zurück in seine Schranken weisen...

Schrecken aus der Tiefe ist ein Fun-Rollenspiel aus der Feder von Marcel Gehlen. Ursprünglich als Beitrag zum 24h-Rollenspiel-Wettbewerb '05 des FERA konzipiert und dort auch zum innovativsten Hintergrund des Jahres gekürt, bietet dieser von Markus Heinen illustrierte Download alles, was man braucht, um einmal für zwei Stunden unkomplizierte, rein auf Spielspaß ausgelegte Unterhaltung am Spieltisch zu haben.





Stranded

Ein Luxusliner erleidet auf der Fahrt von Sydney nach Los Angeles Schiffbruch. Als die Passagiere geschunden und verwirrt zu sich kommen, finden sie sich am Strand einer einsamen Südseeinsel wieder.

Sie sind gestrandet.

Doch schnell müssen sie merken, dass dort nicht alles mit rechten Dingen vor sich geht. Mysteriöse Orte, seltsame Tiere und unheimliche Vorgänge umranken ihre Versuche, wieder in die Zivilisation zurückzukommen.

Mit einer einzigartigen Mischung verschiedenster Tabellen, einem einzigartigen Gelände-Erkundungs-System und viel DORP-typischem Irrsinn ist Stranded Story-Baukasten und Satire gleichermaßen.

Geschrieben wurde Stranded von Michael „Scorpio“ Mingers und Thomas Michalski, die Bilder wurden einmal mehr von Markus Heinen beigesteuert.





Famous Pulp Adventures

Wagemutige Helden, unglaubliche Abenteuer, wahnsinnige Schurken, dampfende Technik, lange vergessene Schätze und Schrecken aus lange vergangenen Zeiten – all das sind die Zutaten, die sie ausmachen: die „Famous Pulp Adventures“.

Atomic Tales of Tomorrow

Von Markus Heinen, Autor unserer Savage Worlds-Reihe Famous Pulp Adventures, kommt auch unsere neue Veröffentlichung für das „Fast! Furious! Fun!“-System. Atomic Tales of Tomorrow entführt die Charaktere in die Welt des Kalten Krieges, in eine nahe Zukunft eines langsam fernen Gesterns.

Geheimagenten, Atombomben, Spione, verführerische Frauen, Martini-Gläser, kein Glasnost und eine ganz eigene Portion weirdness erwarten die Helden in diesem 45 Seiten umfassenden, optisch ansprechenden und in sich abgeschlossenen Setting-Band.

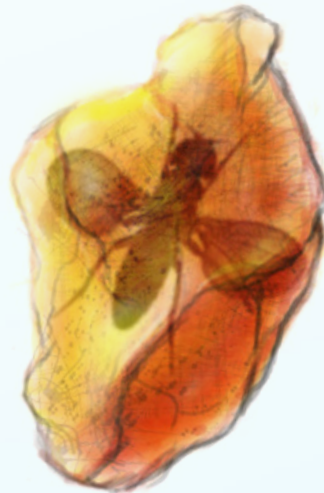


A Blast from the Past

Ohne diesen praktischen Reiseführer an seiner Seite sollte kein noch so wagemutiger Abenteurer seinen Weg durch die Welt der Monster, Mythen, Kreaturen und anderer Gefahren antreten.

*Mit **A Blast from the Past** eröffnet Markus Heinen seine lange geplante neue Reihe für Savage Worlds: **Monster, Mythen Kreaturen**. Auf 22 Seiten präsentiert er „Begegnungen mit Dinosauriern und anderen Lebewesen der Urzeit“, durchgehend illustriert, aufwendig gelayoutet und mit allen relevanten Spielwerten versehen.*

Weitere Bände sind in Planung.



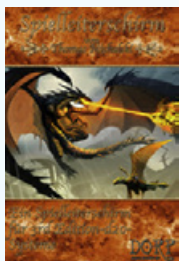
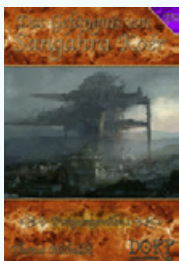


Dungeons and Dragons: Ruinen

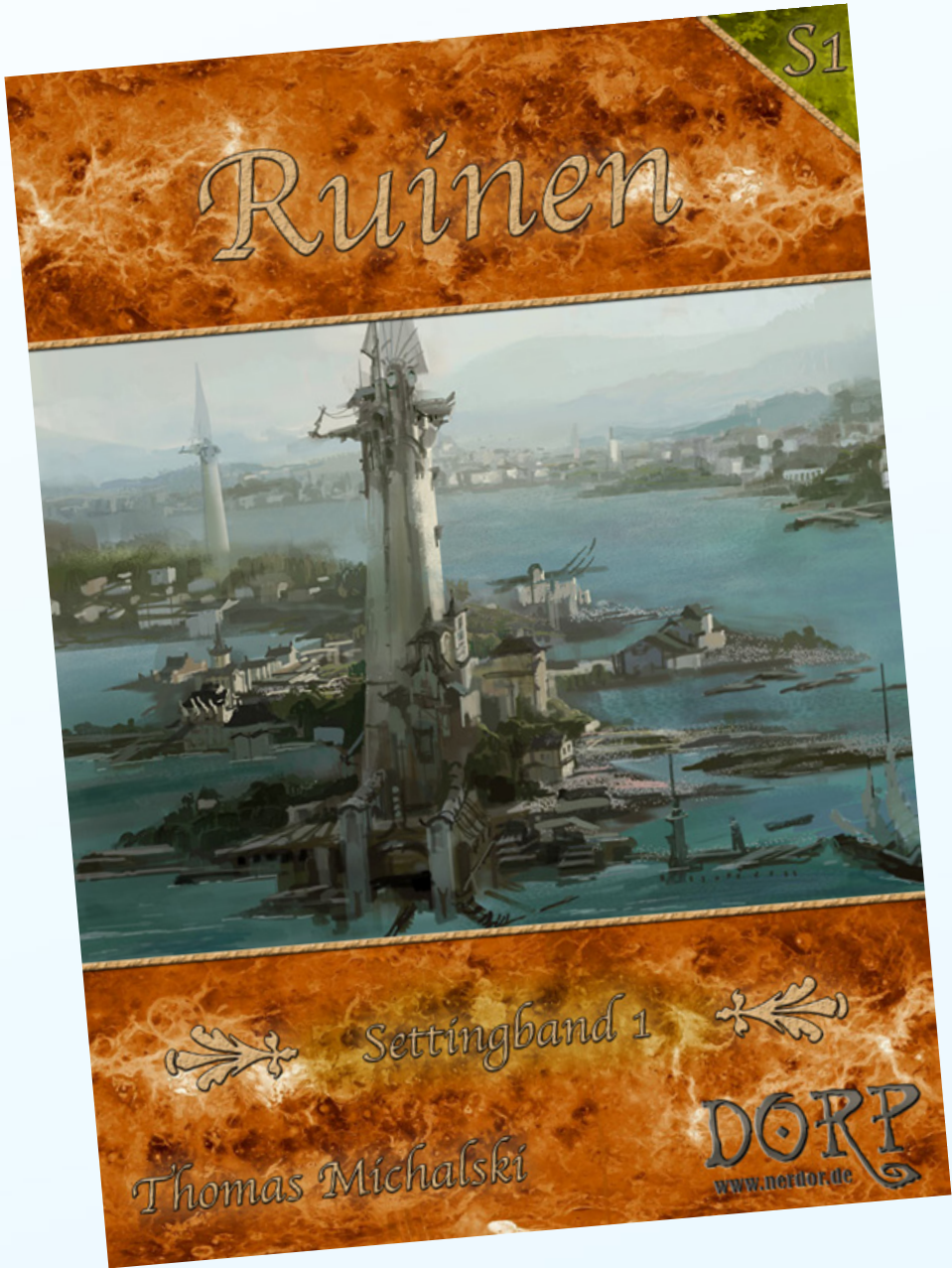
Einst lag sie friedlich an der Mündung des Flusses Lese: Die machtvolle Magierstadt Zhilvar. Doch eine schwere Katastrophe ereignete sich hier mitten in einer fanatischen Verteidigungsschlacht gegen ein anrückendes Heer und nun ist nichts mehr geblieben als weitläufige Ruinen entlang der beiden Ufer.

Was hier genau geschah, weiß heute keiner mehr. Aber noch immer locken die Mauern der gefallenen Stadt Abenteurer aus allen Ländern an, denn nicht aller Glanz ist gänzlich verblasst.

Unterstützt von einem Cover-Künstler aus China und einem Innenillustrator aus Russland erstrahlt Ruinen auf insgesamt 28 aufwendig gesetzten Seiten.



Auf der DORP findet man mehrere Downloads zu D&D3.5 – allerdings ist das Setting Ruinen bis heute nicht vollständig veröffentlicht. Wir hoffen, dieses Versäumnis eines Tages doch noch ausräumen zu können!

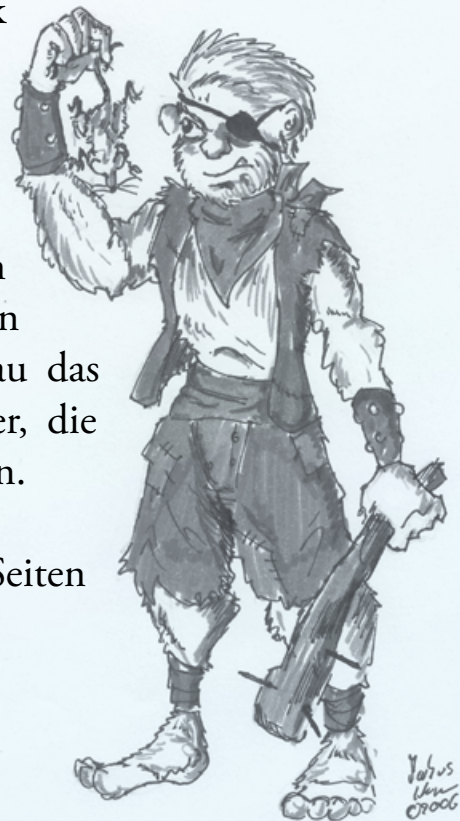


DSA: Zork und die Macht des Taka

Als einem kleinen Goblindorf sein Heiligtum, das heilige Taka, gestohlen wird, wird eine kleine Gruppe Goblins losgeschickt, es in Begleitung des Zwerges Zork wiederzuholen. Dazu müssen sie in ein fremdländisches Gebiet reisen ... das Gebiet der Menschen.

Zork und die Macht des Taka ist ein humorvolles Szenario aus der Feder von Achim „Belaravon“ Sawroch und genau das richtige Abenteuer für alle DSA-Spieler, die einfach mal etwas anderes erleben wollen.

Präsentiert wird es auf 17 gelayouteten Seiten mit Zeichnungen von Markus Heinen.



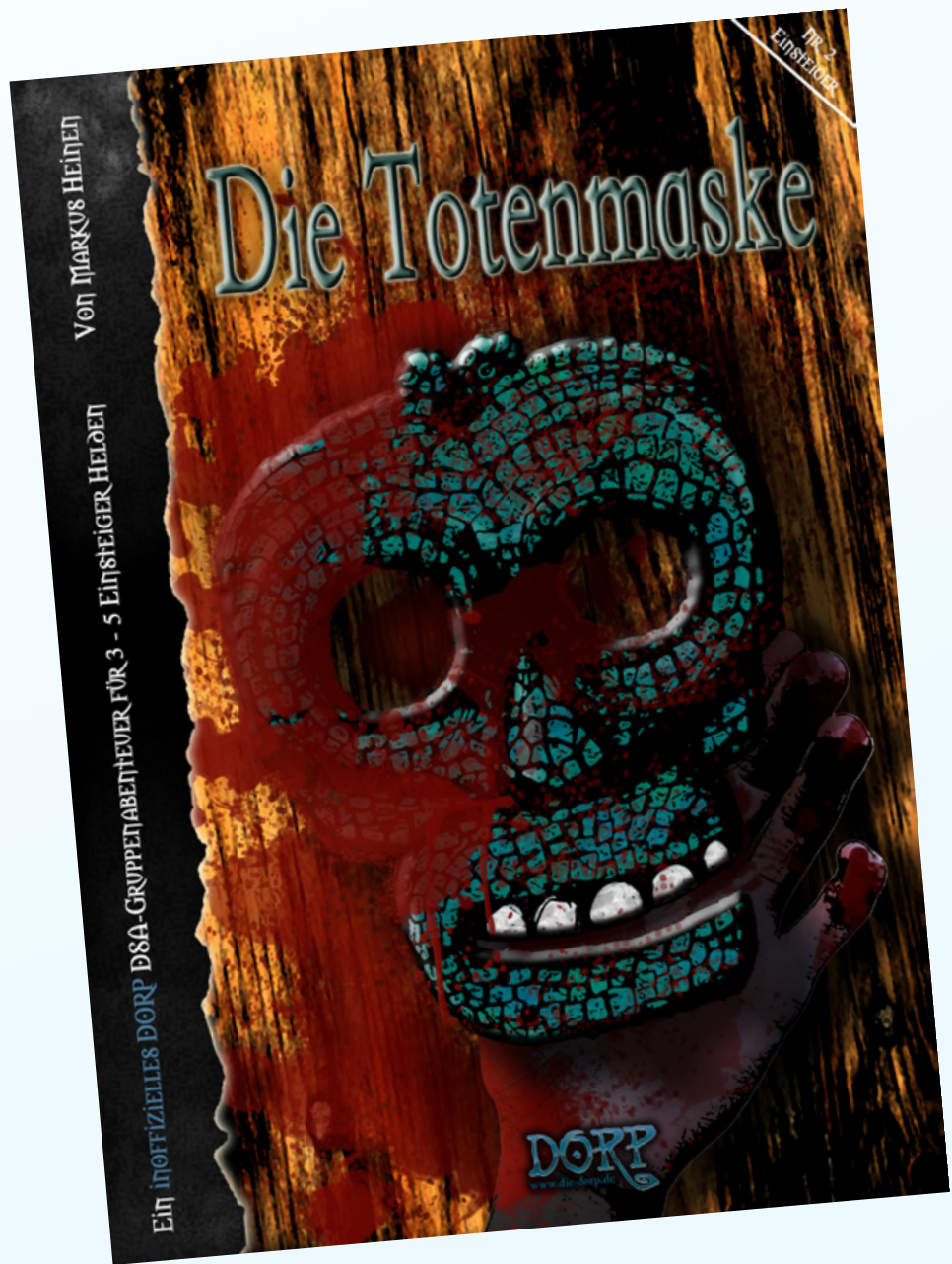


DSA: Die Totenmaske

Als die Charaktere Havena besuchen, werden sie in einen Mordfall verwickelt und müssen einem alten Freund helfen, der zu Unrecht verdächtigt wird. Doch steckt hinter dem Verbrechen vielleicht noch eine viel gefährlichere Geschichte?

Markus Heinen schuf mit der **Totenmaske** ein aventurisches Abenteuer in bester DSA-Tradition. Neben investigativem Fertigkeitseinsatz der Charaktere wird auch das Köpfchen der Spieler gefordert. Dazu verneigt sich **Die Totenmaske** in der Gestaltung ehrfürchtig vor Klassikern der DSA-Reihe. Auf 24 vollgelayouteten Seiten hat der Autor auch zahlreichen wunderbare Illustrationen, Karten und Handouts beigesteuert.





DSA: Das Boronskommando



In Planung

DSA: Die Legende der Orkenklufft



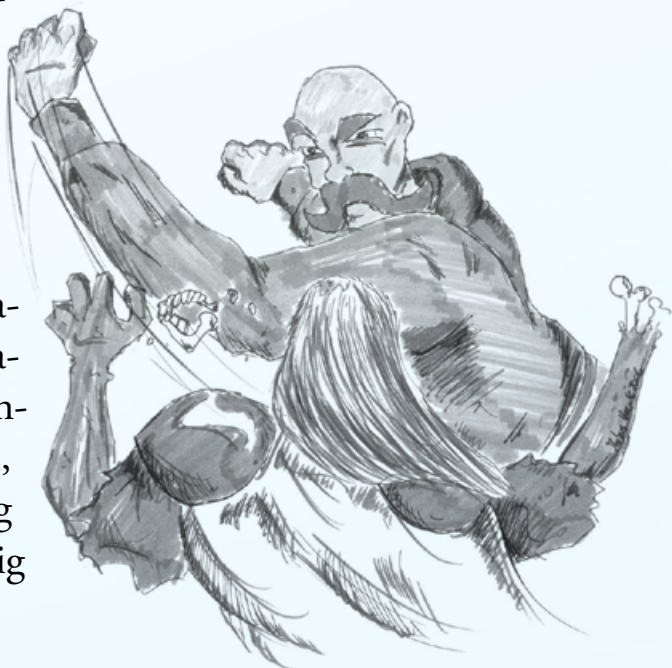
WFRP: Nach dem Sturm

„Nie zuvor haben die Wölfe die Grenze überschritten. Nie zuvor haben sie sich in unser Dorf gewagt. Nie zuvor haben sie einen Menschen verletzt.“

Etwas ist in den Wäldern. Etwas hat die Ulricstiere in Panik versetzt und vertrieben.

Und doch muss ich Euch entsenden, hinaus in den verbotenen Wald, denn nur ihr könnt das Leben meiner Tochter retten...“

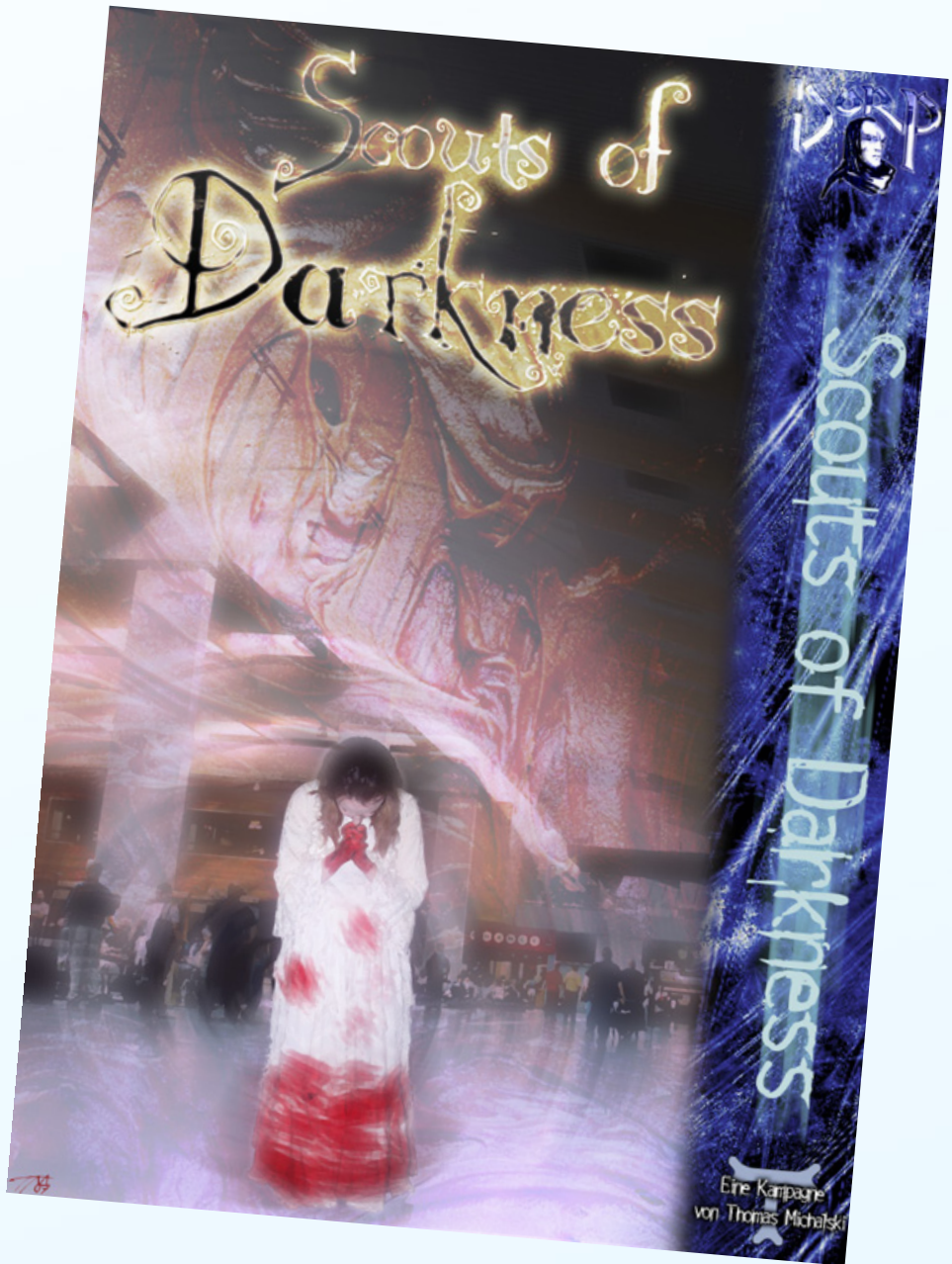
Die Gesamtausgabe der Kampagne für **WFRP2** ist die ultimative Ausgabe der epischen Kampagne von Thomas Michalski, dargeboten auf 130 aufwendig gelayouteten und durchgängig illustrierten Seiten.





World of Darkness Fanmaterial







Wir machen das auch nicht erst seit gestern

Die DORP blickt mittlerweile auf eine echt stramme Geschichte zurück. Ins Netz ging die Seite im Februar 1999 – ein für eine Internetpräsenz ja schon fast wahnwitziges Alter.

Von der Internet-Landschaft, in der alles seinen Anfang nahm, ist heute kaum noch etwas übrig und die meisten Seiten von einst gleichen heute mehr Archiven, wenn sie überhaupt noch erreichbar sind.

Die DORP steht mittlerweile unter dem Kommando ihres dritten Chefs. Gründervater Thomas Michalski gab das Amt aus Zeitgründen nach zehn Jahren an Michael „Scorpio“ Mingers ab. Der bewältigte unter seiner Herrschaft das wohl größte Projekt in der Geschichte der Seite – das Redesign 2011 – und schuf intern Strukturen, die bis heute halten. Er allerdings übergab das Zepter 2012 an Thomas Bender, als er seinen Dienst als Redakteur bei Ulisses Spiele antrat.

Doch wirklich fort ist keiner von ihnen und sie prägen jeswe auf ihre Art und Weise bis heute das Bild der DORP.

THE DIMENSION OF
ROLEPLAYING

1999

2001



DORP
www.nerdor.de

2008

2012

DORP
www.die-dorp.de

Die Eifelarea Film GbR

Im engeren Sinne gar nicht offiziell Teil der DORP, ist die Eifelarea Film dennoch ein Projekt, das man erwähnen muss. Mehr oder weniger in Personalunion mit der DORP drehen einige tapfere Gesellen Fantasy-Filme ohne jedes Budget unter diesem Label, präsentieren sie auf Cons und versuchen den Spaß am Hobby Amateur-Spielfilm mit der Welt zu teilen.

Der erste „richtige“ Film der Gruppe war **Xoro: the Eifelarean**. Unter der Regie von Matthias Schaffrath entstand mit Michael Mingers in der Hauptrolle ein Barbarenfilm, Conan im Herzen, aber eher Ator, Yor und all die billigen Kopien vor Augen.

Der Film wurde von Moritz Mehlem sogar als Abenteuer für das deutsche Labyrinth Lord aufbereitet.

Mittlerweile wird an einem Prequel zu dem Film gearbeitet. Unter dem Titel **Hilde und die Glocken der Amazonen** wird nun unter der Regie von Thomas Michalski und Ralf Murk die Vorgeschichte einer der Figuren aus Xoro, der von Néomi Havinga gespielten Amazone Hilde, näher beleuchtet.

Mehr dazu gibt es unter
<http://eifelarea.wordpress.com>







Besuch uns doch mal



auf www.die-dorp.de