

# Dre RoCo

Nebelung 2022

*„Der Schein trügt“*



Dresdner Rollenspiel Convention  
11. - 13. November 2022



## Herzlich Willkommen auf der Nebelung 2022

### Editorial

Viele düstere und magere Jahre waren vergangen, seitdem eine beängstigende Seuche über das Land hergefallen war. Diese karge Zeit hatte die Menschen ausgezehrt, ihnen beinahe die Lebenskraft geraubt und sie rascher altern lassen. Ihren Blicken war jegliches Leuchten abhanden gekommen. Glasig stierten sie in die trostlose Welt. Aus abgetragenen Sachen schauten knochige Gliedmaßen hervor. Aus den trockenen, ausgedörrten Kehlen kamen nur noch krächzende Laute. Und zu allem Überfluss brach nun auch noch der Monat des dichten Nebels, der kurzen Tage und der wenig wärmenden Sonne an.

In einem kleinen Dorf im Tal eines breiten Flusses machte sich ein wagemutiges Häufchen von Abenteurern auf den Weg, um dieser Trostlosigkeit zu entkommen. Sie waren nicht gut ausgerüstet, trugen nur ein leichtes Bündel bei sich und ob sie jemals das Ziel ihrer Reise erreichen würden, war alles andere als klar. Das wusste jeder von ihnen. Doch die Verzweiflung war größer als die Furcht. Die lange Leidenszeit sollte endlich ein Ende haben. Sie hatten genug von den Entbehrungen der letzten Jahre und sehnten sich nach etwas Licht in ihrem tristen Alltag.

So kamen sie zu einem verlassenen Gebäude, das sehr nach einer Ruine aussah. Zu ihrer Überraschung gewahrten sie darin jedoch Licht. Der Mutigste unter ihnen fasste sich ein Herz und trat ein. Nach dem langen Marsch verließen ihn jedoch die Kräfte und er brach auf der Schwelle zusammen. „Wasser, ich brauche Wasser.“

raunte er mit trockener Kehle.

„Aber gerne doch!“ antwortete ihm eine überraschend freundliche Stimme.

„Ich empfehle die DreRoCo-Flatrate-Tasse. Dieses Jahr im limitierten Jahresdesign mit Goblin und Logo. Damit gibt es warmen Kaffee und Tee, soviel Du willst. Zum Wachwerden haben wir Mate und Cola im Angebot.“

Verwundert über so viel Freundlichkeit schlug der Fremde die Augen auf und sah einen Raum voller bunter, fröhlicher Menschen, die an großen Tischen saßen, mit einander redeten und lachten und dabei mit merkwürdig geformten Würfeln um sich warfen. Hinter einer Theke wuselte eine kleine Schar von Küchentrollen und rief Sätze wie „Zwei Hefeteigteilchen ins Verlies“ oder „Ein vegetarischer Nudelsalat mit Bockwurst an Tisch 12“. Der Fremde staunte.

„Habt ihr auch etwas zu Essen für uns?“ Der freundliche Einlasstroll nickte.

„Es gibt große und kleine Tavernenkarten. Bestellen könnt ihr per Troll-Telegramm am Tisch. Das Essen wird dann ausgeliefert und auf den Tavernenkarten ausgekreuzt. Die Küche ist nahezu rund um die Uhr geöffnet und bietet auch vegetarische Alternativen und eine große Auswahl für jeden Geschmack.“

„Und warum sind hier alle so heiter und entspannt?“ fragte der Fremde.

„Das musst Du selber rausfinden!“ meinte der Troll. Der Spaß ist das, was ihr draus macht!“

**Herzlich Willkommen auf der DreRoCo Nebelung 2022!**

**Eure Orga der DreRoCo Nebelung**



## Programmübersicht

### Programm und Infos

<b>Fr 17:00</b>	Einlass
<b>Fr 18:00 - Fr 23:00</b>	Freitag Abend
<b>Sa 00:00 - Sa 10:00</b>	Freitag Nacht
<b>Sa 11:00 - Sa 16:00</b>	Samstag Mittag
<b>Sa 17:00</b>	<b>Tombola</b>
<b>Sa 18:00 - Sa 23:00</b>	Samstag Abend
<b>So 00:00 - So 10:00</b>	Samstag Nacht
<b>So 11:00 - So 16:00</b>	Sonntag Mittag
<b>So 16:00</b>	offizielles Ende

### Einschreiben in Spielrunden

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

### Andere Aktivitäten

Zwischen den Blöcken könnt ihr in unserer "Lounge" schwatzen, etwas essen oder trinken oder am Samstag auch im Angebot der ReckenEcke stöbern.

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

### Verpflegung

Das Küchenteam wird euch wieder rund um die Uhr versorgen. In den Stoßzeiten und während der Spielrunden habt ihr die Möglichkeit, Essenswünsche für den gesamten Tisch zu bestellen. Entsprechende Zettel liegen dafür auf den Tischen aus und können in der Taverne abgegeben oder dem Thekentroll mitgegeben werden.

---

Die DreRoCo-Nebelung ist eine Veranstaltung des  GUGELGILDE e.V.

### Impressum

Con-Orga:	Clemens Bauer, Florian Petermann, Lars Hitzing, Hanjo Meinhard, Lukas Mörlner, Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach
Illustration:	Felix Thämer
Veranstalter:	Gugelgilde e.V.
Support:	AWO Jugendtreff Check Out, Club Traumtänzer, ReckenEcke



### Freitag Abend (18-23 Uhr)

<b>Shadowrun</b>	That Sox!Ein Hangover auf Malta
<b>How to be a Hero</b>	Ein Hangover auf Malta
<b>Fünf Phrasen</b>	Gangsterjagd in New York City
<b>Nauvoo</b>	Der Graf und die Maid

<b>Cyberwahn-sinn 2022</b>	Radebeul 2022
<b>Pathfinder2e</b>	Year of Boundless Wonder
<b>DnD 5e</b>	Abenteuer im Schlummerhain
<b>Call of Cthulhu</b>	Was wird hier gespielt

### Freitag Nacht (00-10 Uhr)

<b>Call of Cthulhu</b>	Wider der Finsternis
------------------------	----------------------

### Samstag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Mystische Welten</b>	Der lange Weg zum Fest
<b>Dracheninseln</b>	Die Dracheninseln
<b>How to be a Hero</b>	Ein Hangover auf Malta
<b>Scion 2e</b>	Der Beginn der ewigen Nacht
<b>Nauvoo</b>	Hafenchaos

<b>Call of Cthulhu</b>	Form 6
<b>Hogwarts RPG</b>	Which witch stole the snitch?
<b>Raccoon Sky Pirates</b>	RaccoonSkyPirates
<b>KaMiSys</b>	Vermisst

### Samstag Abend (18-23 Uhr)

<b>HeXXen 1733</b>	Eine gute Partie
<b>Zombieslayers</b>	Die Schwestern der Barmherzigkeit
<b>Dracheninseln</b>	Die Dracheninseln

<b>Dungeon World</b>	Die Turmruine von Drazhu
<b>DnD 5e</b>	Alexander – Geist des Schöpfers
<b>DSA 5</b>	Zu wem die Eidechse spricht



## DreRoCo Nebelung 2022 - Programmübersicht

**Hillfolk (Dra-  
masystem)**

Familienangelegenhei-  
ten

**Pathfinder 2e**

Kleine Queste für die  
Society



## DreRoCo Nebelung 2022 - Programmübersicht

<b>Mystische Welten</b>	Der Lange Weg zum Fest
-------------------------	------------------------

<b>Splittermund</b>	Wider der Finsternis
---------------------	----------------------

### Samstag Nacht (00-10 Uhr)

--	--

### Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Mystische Welten</b>	Der Lange Weg zum Fest
<b>Heroquest</b>	HeroQuest
<b>DnD 5e</b>	Ein Licht geht auf

<b>Call of Cthulhu</b>	Ein neues Bild
<b>CaMiSys</b>	Ravenwoods Schicksal

### **AWO Jugendtreff „check out“**

Mo, Di, Do, Fr 14-20 Uhr

Bahnhofsstraße 21  
01259 Dresden Niedersedlitz  
Telefon: +49 351 200 14 76



## Freitag Abend (18:00 - 23:00)

### Shadowrun

#### That Sox!

Spielleiter: Noerre

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: eher nicht

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Cyberpunk (5)

Wie immer....

Es war ein einfacher Escort-Job haben sie gesagt....

Und dann hat eure Vorgängertruppe es vergeigt und euer Kumpel Johann Mnemonic sitzt nun im Gefängnis und das auch noch im atomar verstrahlten Saarland.

Euer Job ist genau so einfach wie der letzte:

Ihr müsst "einfach" "nur" Johann aus der Sox raus holen und die wertvollen Daten retten.

### How to be a Hero

#### Ein Hangover auf Malta

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern (4), Mystery (3)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (2), lustig/scherzhaft (3), cinematisch (3), actionreich (3), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (2), rätselhaft (3), atmosphärisch (4)

Mit euren deutschen Schulkollegen wolltet ihr eigentlich nur eine schöne Zeit auf der Mittelmeerinsel Malta verbringen in den ausgehenden Sommerferien.

Der Preis der Unterkunft für eine Woche, sowie die beiden Flüge waren verlockend und am Anfang lief alles gut. Doch dann kam der Samstagmorgen.

Ihr habt den Kater eures Lebens und einen Filmriss bekommen, befindet euch in einem fremden Raum und hört ein Bellen aus dem Nebenraum.

### Fünf Phrasen

#### Gangsterjagd in New York City

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch (5), Pulp (5)

Stil: erzählerisch (5), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (5), atmosphärisch (5)

Nachdem ihr bei eurem letzten Auftrag dem Chaos von Big Apple zumindest ein kleines bisschen Ordnung verschaffen konntet, wartet gleich schon der nächste verzwickte Fall vor der Tür eures Büros. Warum seid ihr noch gleich Detektive geworden? Und wann kann man eigentlich endlich wieder in der Öffentlichkeit Alkohol trinken?

Mit fünf Phrasen als Antworten auf fünf Fragen werden wir zuerst gemeinsam die Grundpfeiler für die Handlung setzen und dann werden wir mit jeweils fünf Phrasen gemeinsam die Charaktere erstellen, die wir auf die Handlung loslassen wollen.

### Nauvoo

#### Der Graf und die Maid

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5





Anfängergeeignet: sehr gut  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy (5), Mystery (1)  
Stil: lustig/scherzhaft (3), actionreich (2), charakterzentriert (1)  
Grenzübertritt! die Gruppe wird angeheuert, den Schuldigen zu finden. leider ist nicht alles so einfach, wie gedacht...

## Shadowrun (CyberWahnsinn 2222)

### Radebeul 2222

Spielleiter: Basti  
Spielerzahl: 5  
Anfängergeeignet: ausgezeichnet  
Charaktere: werden am Tisch erstellt  
Setting: Fantasy (1), Science-Fiction (2), Cyberpunk (5), Pulp (5)  
Stil: erzählerisch (1), lustig/scherzhaft (5), cinematisch (1), actionreich (3), Hack & Slash (1)  
Cyberpunk (Shadowrun-like) Abenteuer im futuristischen und von kriminellen Banden kontrollierten Radebeul.  
Absurdes und punkiges Abenteuer mit simplen eigens entwickelten an Shadowrun orientierten System.

## 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.

Am schnellsten geht das mit dem:

**Spielleiter-Feedback-Bogen**

## Pathfinder (Pathfinder2e)

### Year of Boundless Wonder

Spielleiter: ennok  
Spielerzahl: 5  
Anfängergeeignet: sehr gut  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy (5)  
Stil: taktisch (2), Hack & Slash (3), atmosphärisch (1)  
PFS: Scenario #4-01

Nach einer dramatischen Auseinandersetzung der Pathfinder Society mit ihrer alten Gegenspielerin, der Nachtvettel Aslynn, einer Händlerin für allerlei magische Sachen (legal wie illegal, moralisch unbedenklich wie auch verwerflich), befinden sich nun ungeheure neue Schätze in den Katakomben und Gewölben der Society.

Frische Helden braucht das Land um all diese Schätze für die Nachwelt zu katalogisieren und begreifbar zu machen.

Getreulich dem Motto: Entdecken, Berichten, Zusammenarbeiten

## D&D 5e

### Abenteuer im Schlummerhain

Spielleiter: Greepy  
Spielerzahl: 5  
Anfängergeeignet: ausgezeichnet  
Charaktere: sind selbst mitzubringen  
Setting: Fantasy (3), Historisch (1), Horror (1), Mystery (1)

## Studentenclub Traumtänzer e.V.

Budapester Strasse 24a  
01096 Dresden



Montag - Donnerstag 20-24 Uhr  
Freitag + Sonntag Vermietung

[www.club-traumtaeazer.de](http://www.club-traumtaeazer.de)

Facebook: Studentenclub Traumtänzer



## DreRoCo Nebelung 2022 - Freitag Abend (18:00 - 23:00)

Stil: lustig/scherzhaft (2), actionreich (1), rätselhaft (1), atmosphärisch (2)

Die Felder der Bauern eines kleinen Dorfes Nahe des Schlummerhains benötigen Hilfe von Abenteurern aus der ansässigen Gilde. Hier kommt ihr ins Spiel, könnt ihr das Rätsel um die gefrorenen Felder lösen und den Weg zum Ziel bestreiten der euch in den Sagen umworbenen Schlummerhain führt??

Wir spielen Dungeons and Dragons 5e, roleplay heavy mit einer gesunden Portion Spaß.

Wir spielen auf Level 3.

Charaktere können am Tisch erstellt oder können mitgebracht werden, zweiteres wäre mit lieber.

Es sind Charaktere aus dem Players Handbook oder Mordekainens Monsters of the Multiverse fürs mitbringen erlaubt, sowie nur subclasses aus PHB, Xanathars und Tashas!

Bitte erstellt fürs mitbringen einen Charakter der Aufträge für die ortsansässige Gilde erledigen würde und nicht evil ist.

Am Tisch werden wir nur das Players Handbook zum erstellen nutzen.

Miniaturen sind gern gesehen, werden aber nicht zwingend benötigt.

Ihr braucht selbst nichts mitbringen außer gute Laune und Kompromissbereitschaft.



### Dresdner Comicladen

Bautzner Strasse 30

01099 Dresden

Tel.: 0351/6557366

<http://dresdner-comicladen.de/>



### Comic Portal Dresden

Ferdinandstr. 12

010969 Dresden

Tel.: 0351/309 645 70

<http://comic-portal.net/>



Louisenstr. 70b/Martin-Luther-Str. 24 - 01099 Dresden - [www.ReckenEcke.de](http://www.ReckenEcke.de)



## Call of Cthulhu

### Was wird hier gespielt?

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (2), Mystery (4)

Stil: rätselhaft (4), atmosphärisch (3)

1969. Der Verkauf soll schnell gehen. Ein heruntergekommenes Kino. Etwas nutzloseres konnte man ja nicht erben.

Fünf Interessenten haben sich für einen Rundgang angemeldet. Mal sehen ob sich einer von ihnen überzeugen lässt. Die ver-

anschlagte Summe ist immerhin nicht wirklich hoch. Danach nur noch schnell raus hier.

Irgend etwas liegt in der Luft und erfüllt mich mit Hoffnungslosigkeit.

Das Szenario ist eher mysteriös, und Puzzlestücke wollen zu einem Bild zusammengesetzt werden. Wer den puren Horror-Slasher erwartet, ist hier leider falsch. Freude am Charakterspiel ist vorteilhaft aber nicht unbedingt verpflichtend.

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



## Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

### **Splittermond**

#### **Wider der Finsternis!**

Spielleiter: Helwidis

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (1), episch (1), atmosphärisch (3)

Unter den Streitern wider der Finsternis gibt es Legenden über Drachen aller Art, aber keine ist so widersprüchlich wie die Legende ihres eigenen Schutzherrn Skalangor, einem Drachen aus altvorderer Zeit. In den Tiefen der verheerten Landen verbirgt sich ein Geheimnis, das einen neuen Blick auf diesen Schutzherrn wirft.



## Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

### Call of Cthulhu

#### Form 6

Spielleiter: Spielspatz

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch (1), Horror (4), Mystery (4)

Stil: actionreich (1), rätselhaft (2), atmosphärisch (4)

Schleierhafte Notrufe und verschollene Einsatzkräfte innerhalb der letzten 24 Stunden! In dem eigentlich unscheinbaren Gebiet um der Kleinstadt Anston in der felsigen Halbwüste Arizonas ergreifen 1968 immer mehr Menschen panisch die Flucht. Nun wird die Region sogar von der Nationalgarde abgeriegelt und ihr als alteingesessene Bewohner seit vom örtlichen Deputy verpflichtet worden, den unerklärlichen Ereignissen auf den Grund zu gehen. Welches Geheimnis verbirgt sich hinter all diesen Vorkommnissen?

Hinweise:

- Mischung aus Investigation und Survival stehen im Vordergrund
- Spieldauer beträgt ca. 4h
- Charaktere sind vorbereitet
- Abhängig vom Spielverlauf kann Bodyhorror vorkommen
- X-Card als Sicherheitsmechanismus ist vorhanden

### Hogwarts RPG (PBTA)

#### Which witch stole the snitch?

Spielleiter: Anton

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (2), Jetztzeit/Modern (3), Mystery (2)

Stil: erzählerisch (5), lustig/scherzhaft (2), cinematisch (2), charakterzentriert (4), rätselhaft (1), atmosphärisch (2)

Das kann doch wohl nicht wahr sein! Direkt vor dem ersten Quidditch-Spiel der Saison verschwindet das alles entscheidende Herzstück dieses sportlichen Großereignisses: der goldene Schnatz! Die Fans aller Häuser sind empört und die Gerüchteküche brodelt wie ein Hexenkessel! Was steht hinter dieser Tat? Versehen, Verbrechen oder Vorsehung?

Und was habt ihr mit der ganzen Sache zu tun? Ihr entscheidet!

Wollt ihr euch auf eine detektivistische Schnitzeljagd quer durch Hogwarts begeben oder wollt ihr versuchen eure Spuren zu verwischen und einen kleinen geflügelten Ball zu verstecken? Vielleicht wollt Ihr das Vorkommnis auch irgendwie anders zu eurem Vorteil nutzen?

Wer ins Regelwerk schnuppern möchte findet die deutsche Übersetzung unter: <https://pen-and-paper.info/systeme/hogwarts-rpg/>

### RaccoonSkyPirates

#### RaccoonSkyPirates

Spielleiter: Basti

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Steampunk (1), Jetztzeit/Modern (3), Pulp (5)



Stil: cinematisch (5), actionreich (4)

Wilde Abenteurer erwarten von einer Gruppe von Waschbären mit ihrem Luftschiff der "Dumpsterfire".

In diesem spielleiterlosen Erzählspiel, werden wir uns gemeinsam mit einer Truppe wagemutiger Waschbären auf die Jagd nach wunderschönem Müll auf einen Raubzug durch die Stadt begeben und das ganze mit Luftschiff.

Es wird wild, chaotisch und absolut episch.

## CaMiSys

### Vermisst

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (2)

Stil: erzählerisch (5), cinematisch (5), konstruktivistisch (3), rätselhaft (3)

Ihr seid Gardisten, eingeschworen auf die Grafschaft. Eure Aufgabe: durch das Land reisen, die örtlichen Obrigkeiten unterstützen und die Augen nach Feinden der Krone offen halten.

Euer Auftrag: Patrouille, reine Routine. Doch eben der alltägliche Ablauf scheint dieses Mal mehr zu ergeben, als ihr das Gut Heidehofen erreicht. Ihr geratet mitten in eine Streit zwischen den Anwohnern. Herausbekommen, was eigentlich los ist und wie die Lage beruhigt werden kann, ist dann wohl euer Job. Ein Krimi im (low-)Fantasygewand.

In dieser Runde geht es um Ermittlungsarbeit, Diplomatie und eventuell auch Action. Das System ist schlank und dezent, damit die Handlung im Vordergrund steht. Dabei ist Mitgestaltung von Spielerhand mehr als erwünscht, also eher für Leute die sich

kreativ entfalten wollen und weniger für Leute die sich zurücklehnen und berieseln lassen wollen.

## Mystische Welten

### Der lange Weg zum Fest

Spielleiter: Schu

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4), Jetztzeit/Modern (1), Mystery (1)

Stil: taktisch (1), lustig/scherzhaft (1), actionreich (2), atmosphärisch (4)

Ihr seid mittlerweile in der 5ten Klasse des Avalon Institutes, dem Besten Internat für Magier.

Zwar stehen am Ende diesen Jahres die Zwischenprüfungen bevor welch entscheiden ob ihr einen höheren Abschluss ablegen dürft oder nicht, doch da ihr endlich über 16 seid ist das bevorstehende Herbstfest wesentlich interessanter.

Also macht ihr euch, nach einem verkürzten Freitagsunterricht und eventuell in gespannter Erwartung auf ein lang ersehntes Date, am Samstag auf den Weg und erlebt ein schönes Fest mit gutem Essen, abwechslungsreicher Unterhaltung und leckeren Getränken.

Denn was soll den schon auf dem 20 Minütigen Fußweg von der Burg des Institutes zu dem Dörfchen Wineryard passieren? Es ist ja nicht so, dass ihr Helden seid.

## Dracheninseln

### Die Dracheninseln

Spielleiter: MadViper

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt



Setting: Fantasy (5), Mystery (1), Brett- und Kartenspiele (2)

Stil: taktisch (3), lustig/scherzhaft (2), actionreich (2), charakterzentriert (1), episch (3), Hack & Slash (2), konstruktivistisch (4), atmosphärisch (3)

Erkundet, erobert und besiedelt die Dracheninseln. Baut Außenposten, sammelt Ressourcen, entwickelt Helden, die die Erkundungsarmeen anführen.

Die Dracheninseln ist ein selbst erstelltes Aufbau Strategiespiel, welches unter anderem Spielelemente dieser Spiele beinhaltet:

Heroes of Might & Magic (ähnliches Spielprinzip)

Siedler von Catan (Spielfeld, Ressourcenkarten)

DragonDice (Armee-Einheiten, Kampfsystem)

## How to be a Hero

### Ein Hangover auf Malta

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern (4), Mystery (3)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (2), lustig/scherzhaft (3), cinematisch (3), actionreich (3), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (2), rätselhaft (3), atmosphärisch (4)

Mit euren deutschen Schulkollegen wolltet ihr eigentlich nur eine schöne Zeit auf der Mittelmeerinsel Malta verbringen in den ausgehenden Sommerferien.

Der Preis der Unterkunft für eine Woche, sowie die beiden Flüge waren verlockend und am Anfang lief alles gut. Doch dann kam der Samstagmorgen.

Ihr habt den Kater eures Lebens und einen Filmriss bekommen, befindet euch in einem fremden Raum und hört ein Bellen aus dem Nebenraum.

## Scion (2.ed)

### Der Beginn der ewigen Nacht

Spielleiter: kalanni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Endzeit (1), Horror (3), Jetztzeit/Modern (4), Mystery (4)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (1), cinematisch (3), actionreich (4), charakterzentriert (2), episch (3), konstruktivistisch (1), rätselhaft (3), atmosphärisch (1)

Seid Tagen habt ihr Visionen und Tagträume und kaum ein anderer kann es erkennen, sie halten euch für irre und es nehmen alle Abstand von euch, dann kommt ihr an einen Platz und eine Person die eine rote Aura hat läuft vor einen Bus

Dann scheint es, als würde die Zeit still stehen und nur einige in in der Menge können sich noch bewegen

## Nauvoo

### Hafenchaos

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (1)

Stil: lustig/scherzhaft (4), actionreich (2), charakterzentriert (1)

ihr seid in einer Hafenstadt. macht etwas daraus...



## 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, dem Zeitpunkt der Anmeldung; und danach, ob das Motto „Ich war's nicht“ eingebaut wurde. Jeder SL kann natürlich nur einen Preis gewinnen.

### Tombola

Dieses Jahr war es schwierig, genügend nette Preise für die Tombola zu sammeln. Wir konnten dennoch ein paar ergattern, um die allseits beliebte Tombola durchführen zu können.

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.

### Die Orga der DreRoCo Nebelung dankt:

- allen Spielleitern, denn ohne ihr Engagement gäbe es diese Con nicht!  
**Danke Leute!**
- Felix für die Grafiken in diesem Programmheft und auf dem Flyer
- dem Club Traumtänzer für die Unterstützung mit Veranstaltungsmaterial
- dem Team vom „check out“, die uns ihren Club immer komplett umräumen lassen.
- allen treuen und neuen Besuchern!
- den Helfern beim Auf- und Abbau und für diverse Dienste auf der Con





## Samstag Abend (18:00 - 23:00)

### **DnD 5e**

#### **Alexander - Geist des Schöpfers**

Spielleiter: Thorim

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: eher nicht

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (4)

Stil: lustig/scherzhaft (1), actionreich (3), Hack & Slash (2)

Bitte Stufe 19 Charaktere mitbringen, alles offiziell von WotC veröffentlichte ist gestattet. Kein homebrew. Der Char darf 6 Magische Gegenstände euer Wahl halten.

Kleine Backstory: Ihr habt Idylshire von der anrückenden Goblinhorde der Indigo-hand Verteidigt und bereits 2 Flügel der Festungsbibliothek Alexander erklommen auf der Suche nach Midas, dem Anführer der Indigo-hand. Hier im letzten Flügel, dem Kontrollzentrum der Festungsbibliothek, hofft ihr den Goblin endlich zu stellen und zur Strecke zu bringen.

### **DSA (DSA 5)**

#### **Zu wem die Eidechse spricht**

Spielleiter: Jannek

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (2), lustig/scherzhaft (3), actionreich (2), charakterzentriert (2), rätselhaft (1), atmosphärisch (3)

Im südaventurischen Großemirat Mengbilla schuften unzählige Sklaven auf den Plantagen, in den Manufakturen und auf den Ga-

leeren -- meist ohne Hoffnung, ihrem Los je entkommen zu können. Doch nicht alle Bewohner Meridianas nehmen die Sklaverei als göttergewollt und gerecht hin: im Verborgenen gründete sich eine Gruppe, die im Namen der ewigjungen Göttin TSA mit Gewalt gegen die Sklaverei und ihre Vertreter vorgeht – die Eidechsenkrieger. Manche von ihnen sind freie Waldmenschen, andere befreite Sklaven oder tsafromme Idealisten, aber ihnen allen ist fast jedes Mittel recht, um ihr Ziel zu erreichen. Während einer Reise im Großemirat geraten die Helden in einen ihrer Pläne hinein und schon bald zwischen die Fronten eines beginnenden Sklavenaufstands. Mit einem Mal bestimmen ihre Entscheidungen nicht nur über ihr eigenes Leben und die eigene Freiheit.

Anmerkung: Es ist möglich und als eine offizielle Lösungsoption vorgesehen, das Abenteuer ohne einen einzigen Kampf erfolgreich zu absolvieren. Es ist aber auch genauso möglich und legitim, das Abenteuer kampflastiger anzugehen.

Wir spielen maximal bis 22.00 Uhr!

### **Hillfolk (DramaSystem)**

#### **Familienangelegenheiten**

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Jetztzeit/Modern (5)

Stil: erzählerisch (5), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (5)

Seit langer Zeit hält die Familie Moretti die Zügel der Macht in der Stadt in ihren Händen. Nicht die offizielle politische Macht, sondern die über die Unterwelt. Mit ge-



schickter Hand hat Emilio Moretti, der Kopf der Familie, die Geschäfte geführt. Niemand konnte der Familie etwas anhaben, ob es Konkurrenten waren oder der lange Arm des Gesetzes. Der Zusammenhalt der Familie war stets die Grundlage ihres Erfolges.

Nun hat der alte Herr die Familie zu sich gerufen und jeder geht davon aus, dass Don Emilio seinen Nachfolger benennen will. Nun muss sich zeigen, ob das Vermächtnis hält oder ob der Schein der Einigkeit trügerisch ist.

Dieses Spiel ist für Leute die die Handlung einer Spielrunde und charakterzentriertes Spiel mögen. Keine Würfel, keine Werte, just Story. Hillfolk treibt zum dramatischen Spiel untereinander an und lässt dabei viele Möglichkeiten, die Handlung durch Spielerhand mitzugestalten. Anders als in klassischen Rollenspielrunden ist keine äußere Bedrohung der dramaturgische Antrieb, sondern die Beziehungen der Spielerfiguren untereinander.

## **Pathfinder (Pathfinder2e)**

### **Kleine Queste für die Society**

Spielleiter: ennok

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: taktisch (2), Hack & Slash (3), atmosphärisch (1)

Neue Helden streifen durchs Land auf der Suche nach Ruhm und Reichtum.

Von Absalom aus (der größten Stadt überhaupt und sowieso), werden sie in alle Himmelsrichtungen und überall hin geschickt um die Pathfinder Logen der fremden Länder kennen zu lernen. Jeder fängt mal klein an, und wenn einem dafür auch noch die Überfahrt zu fremden Häfen bezahlt wird, umso besser.



**Pegasus Spiele**

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

Wir sehen uns wieder auf der ...

**DreRoCo – Primavera: „Die Büchse der Pandora“  
02.-04. Juni 2023**

Und auch das könnt Ihr Euch schon mal mit Bleistift in den Kalender schreiben ...

**DreRoCo – Nebelung 2023  
P&P Rollenspiel und mehr  
Termin: 17.-19. November 2020**



Denn überall gibt es etwas zu entdecken, zu berichten, und wird Zusammenarbeit groß geschrieben.

## ReXXen 1733

### Eine gute Partie

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Historisch (5), Horror (3), Mystery (5), Militärisch (2)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (1), actionreich (1), charakterzentriert (1), rätselhaft (2), atmosphärisch (5)

Höret, höret!

Nach langer Suche führt nun endlich der Erbe des hochgeborenen Herrn Herzogs eine würdige Braut zum Altar, um mit ihr unter Gottes Gnade den Bund für die Ewigkeit zu beschließen! Zu diesem Freudentag läd unser gnädigster Herr zu einer großen Festlichkeit ein - auch das einfache Volk wird in den Genuss seiner grenzenlosen Gutherzigkeit kommen dürfen, auf dass dem jungen Paar aller nur erdenklicher Segen zuteil werde!

Zu diesem Zwecke ist wackeres Söldnervolk, welches entsprechende Nachweise bereits erfolgter Tätigkeiten für ehrbare Dienstherren vorzulegen hat, aufgerufen, beim Hauptmann der herzoglichen Wache vorstellig zu werden! Unter dessen strengen Auge werden die Besten erwählt, um für Recht und Ordnung am Hofe des allerdurchlauchtigsten Herzogs an jenem Festtage Sorge zu tragen!

Bewerber sollten geübt an Waffen und Sinnen sein und in der Lage, sich sowohl in den Kreisen der geladenen Gäste von Stand angemessen zu betragen, als auch jegliches Übel von der Feier fern zu halten. Hochstapler werden an den Pranger ge-

stellt, Anwärter von zweifelhafter Herkunft oder gar üblem Ruf mit sengendem Spieß davongejagt!

Schenkt nicht dem Gerede des neidvollen Pöbels Glauben, glaubt nicht den geflüsterten Lügen von Fluch und Finsternis! Auf der herzoglichen Familie liegt seit Angebinen ihres Daseins der Segen des Herrn höchstselbst! Lasst euch nicht vom Scheitern des drohenden Weltenendes trügen - es wird ein wahrer Freudentag, unvergleichlich und unbeschreiblich, ein selig gleißendes Licht in dieser düsteren Zeit.

Höret, höret!

## Zombieslayers

### Die Schwestern der Barmherzigkeit

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit (5), Jetztzeit/Modern (4)

Stil: lustig/scherzhaft (5), actionreich (3), Hack & Slash (5)

Die Zombiapokalypse tut viele Abgründe auf, stellt Fragen und prangert alte und neue Probleme an. Gleichberechtigung schien bis jetzt nicht zu diesen Problemen zu gehören... bis jetzt...

## Dracheninseln

### Die Dracheninseln

Spielleiter: MadViper

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (1), Brett- und Kartenspiele (2)

Stil: taktisch (4), lustig/scherzhaft (2), actionreich (2), Hack & Slash (2), konstruktivistisch (1), atmosphärisch (2)



Erkundet, erobert und besiedelt die Dracheninseln. Baut Außenposten, sammelt Ressourcen, entwickelt Helden, die die Erkundungsarmeen anführen. Die Dracheninseln ist ein selbst erstelltes Aufbau Strategiespiel, welches unter anderem Spiel-elemente dieser Spiele beinhaltet:

Heroes of Might & Magic (ähnliches Spielprinzip)

Siedler von Catan (Spielfeld, Ressourcenkarten)

DragonDice (Armee-Einheiten, Kampfsystem)

## **Dungeon World**

### **Die Turmruine von Drazhu**

Spielleiter: Makenyo

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: actionreich (3), Hack & Slash (3), atmosphärisch (4)

Ein magischer Fluch verdirbt das Land und seine Quelle könnte die längst vergessene Festung des Lich Drazhu sein. Wird deine Gruppe dunkler Magie und den Dienern des Spinnengottes Ungu trotzen, um das

Geheimnis zu lüften, welches sich in der Spitze des Turms verbirgt? Wird es helfen, sie zu überzeugen, wenn du erwähnst, dass sich im Inneren des Turms mit Sicherheit eine Menge Schätze befinden?! Spiele Die Turmruine von Drazhu, und finde es heraus!

An Charakterbögen werde ich die der Regelvariante von Homebrew World verwenden, die es auch auf der Webseite von System Matters kostenlos zu downloaden gibt. Splittermond

### **Wider der Finsternis!**

Spielleiter: Helwidis

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (1), episch (1), atmosphärisch (3)

Unter den Streitern wider der Finsternis gibt es Legenden über Drachen aller Art, aber keine ist so widersprüchlich wie die Legende ihres eigenen Schutzherrn Skalangor, einem Drachen aus altvorderer Zeit. In den Tiefen der verheerten Landen verbirgt sich ein Geheimnis, das einen neuen Blick auf diesen Schutzherrn wirft.



## Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

Keine Runde vorangemeldet für diesen  
Block



## Sonntag Mittag (11:00 - 16:00)

### **DnD 5e**

#### **Ein Licht geht auf**

Spielleiter: OrkischeHorde

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (1)

Stil: lustig/scherzhaft (2), actionreich (3), rätselhaft (3), atmosphärisch (5)

Vor der Küste von Grävenstadt liegt eine kleine felsige Insel, bebaut mit einem uralten Leuchtturm, der seit Urzeiten die Schiffe sicher in den Hafen einlaufen lässt. Doch vor einiger Zeit hat sich ein Sturm um die Insel erhoben, und das Licht ist erloschen.

Eure Aufgabe ist es, zum Leuchtturm zu reisen, dem Mysterium auf die Spur zu kommen, und - wichtig! - am Ende lebend heimzukehren.

### **Call of Cthulhu**

#### **Ein neues Bild**

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Histor. (1), Horror (3), Myst. (3)

Stil: erzählerisch (1), actionreich (2), charakterzentriert (1), atmosphärisch (4)

Emilia Copeland ist eine aufstrebende Malerin in England. Dunkel, mystisch und mitunter leicht verstörend sind ihre Gemälde.

Ihr seid mit ihr gut befreundet oder sogar verwandt und macht euch langsam Sorgen. Nur ein, zwei Tage ist sie normaler-

weise unterwegs, um neue Inspirationen an verschiedenen Orten der Insel zu suchen. Orte voller Geschichten und Legenden. Aus diesen paar Tagen sind nun aber schon über eine Woche geworden.

Da stimmt etwas nicht.

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

### **CaMISys**

#### **Ravenwoods Schicksal**

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction (5)

Stil: erzählerisch (5), cinematisch (5)

Ravenwood ist eine Kolonie, die die Gründungsphase hinter sich gebracht hat. Nun tritt für die Kolonisten der Wunsch nach Unabhängigkeit ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Doch das Kolonisierungs-Unterstützungs-Büro, welches die Kolonie einst aufgebaut hat, ist an der Ausbeutung der Ressourcen des Planeten interessiert. Allerdings ist die gute alte Erde weit weg.

Zuletzt waren Vertreter der größten Siedlungen übereingekommen, stärker zusammen zu wirken, um mit Einigkeit dem KUB entgegenzutreten zu können. Nun stellt sich die Frage, können die Siedler von Ravenwood lernen erfolgreich zusammenzuhalten, oder trügt der Schein der Einigkeit?

Dies ist eine klassische Abenteuerrunde mit etwas Ermittlungsarbeit und eventuell auch Action. Das System ist schlank und dezent, damit die Handlung im Vordergrund steht. Dabei ist Mitgestaltung von



Spielerhand mehr als erwünscht, also eher für Leute die sich kreativ entfalten wollen und weniger für Leute die sich zurücklehnen und berieseln lassen wollen.

## **Mystische Welten**

### **Der lange Weg zum Fest**

Spielleiter: Schu

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4), Jetztzeit/Modern (1), Mystery (2)

Stil: lustig/scherzhaft (1), actionreich (2), atmosphärisch (4)

Ihr seid mittlerweile in der 5ten Klasse des Avalon Institutes, dem Besten Internat für Magier.

Zwar stehen am Ende diesen Jahres die Zwischenprüfungen bevor, welche entscheiden ob ihr einen höheren Abschluss ablegen dürft oder nicht, doch da ihr endlich über 16 seid ist das bevorstehende Herbstfest wesentlich interessanter.

Also macht ihr euch, nach einem verkürzten Freitagsunterricht und eventuell in gespannter Erwartung auf ein lang ersehntes Date, am Samstag auf den Weg und erlebt ein schönes Fest mit gutem Essen, abwechslungsreicher Unterhaltung und leckeren Getränken.

Denn was soll den schon auf dem 20 Minütigen Fußweg von der Burg des Institutes zu dem Dörfchen Wineyard passieren? Es ist ja nicht so, dass ihr Helden seid.

## **Mystische Welten**

### **Der lange Weg zum Fest**

Spielleiter: Jani

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4), Jetztzeit/Modern (1), Mystery (2)

Stil: lustig/scherzhaft (1), actionreich (2), atmosphärisch (4)

Ihr seid mittlerweile in der 5ten Klasse des Avalon Institutes, dem Besten Internat für Magier.

Zwar stehen am Ende diesen Jahres die Zwischenprüfungen bevor, welche entscheiden, ob ihr einen höheren Abschluss ablegen dürft oder nicht, doch da ihr endlich über 16 seid, ist das bevorstehende Herbstfest wesentlich interessanter.

Also macht ihr euch, nach einem verkürzten Freitagsunterricht und eventuell in gespannter Erwartung auf ein lang ersehntes Date, am Samstag auf den Weg und erlebt ein schönes Fest mit gutem Essen, abwechslungsreicher Unterhaltung und leckeren Getränken.

Denn was soll den schon auf dem 20 Minütigen Fußweg von der Burg des Institutes zu dem Dörfchen Wineyard passieren? Es ist ja nicht so, dass ihr Helden seid.

## **Heroquest**

### **Heroquest**

Spielleiter: Basti

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5), Brett- und Kartenspiele (5)

Stil: actionreich (2), episch (5), Hack & Slash (3), atmosphärisch (2)

Eine Runde old-school Heroquest für alle alten Hasen oder auch Neueinsteiger.

Schleicht in die Legendären Katakomben um Sir Ragnar zu retten und Ulag den Feldherren der Orks aufzuhalten.



## Systemvorstellungen

### Call of Cthulhu

Call of Cthulhu entführt die Spieler in die Welt der H. P. Lovecraft Romane. Es hat viele

Elemente des subtilen Horrors und zeichnet die Grenze zwischen menschlichen Schwächen

und dem lauernden Grauen des Übernatürlichen nach.

### CaMiSys

CaMiSys ist ein settingfreies Regelwerk für Pen&Paper Rollenspiele. Es soll mechanische Unterstützung für typische Spielsituationen bieten, ohne die Spielregeln in den Mittelpunkt zu stellen. Ziel dabei ist, die Handlung in den Vordergrund zu stellen und Spielerkreativität aktiv einzubinden.

Das System ist eine Sammlung von Regeln, die für verschiedene Story-Genres das Erzählerische fördern sollen.

### CyberWahnsinn 2222

Eigenentwicklung basierend auf Shadowrun

### DnD 5e

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

Fünfte Edition des Klassikers

### Dracheninseln

Die Dracheninseln ist ein selbst erstelltes Aufbau Strategiespiel, welches unter anderem Spielelemente dieser Spiele beinhaltet:

Heroes of Might & Magic (ähnliches Spielprinzip)

Siedler von Catan (Spielfeld, Ressourcenkarten)

DragonDice (Armee-Einheiten, Kampfsystem)

### DSA 5

Fünfte Inkarnation des DSA Regelsystems

### Dungeon World

Dungeon World ist ein regelleichtes Spielsystem, welches Spielern größtmögliche Handlungsfreiheit lässt und es ermöglicht, ohne große Vorbereitung sofort loszuspielen.

### Fünf Phrasen

Fünf Phrasen bestimmen den Plot und jeweils fünf Phrasen bestimmen einen Charakter.

'Fünf Phrasen' ist ein minimalistisches Rollenspielsystem, dem kein bestimmtes Setting zugeordnet ist. Es basiert stark auf Improvisation und Vorstellungskraft sowohl von Spieler- als auch von Spielleiterseite. Es gibt keine Werte und keine Proben. Die grundlegende Improvisationshilfe für den Spielleiter sind die Antworten der Spieler auf die fünf plotbestimmenden Fragen. Als weitere Improvisationshilfen kann man während der Spielrunde zum Beispiel Tarot- oder Inrahkarten verwenden.





## Feroquest

Klassisches Fantasy-Dungeoncrawler Brettspiel aus dem letzten Jahrtausend.

## ReXXen 1733

Hexenjäger unterwegs auf der Jagd nach dem Bösen (Hexen, Dämonen und was sonst alles nicht in den Kram passt). Spielt in einer alternativen Vergangenheit Europas im 18. Jahrhundert.

## Hillfolk (DramaSystem)

Ein Spiel aus der Feder von Robin D. Laws, das auf charakterzentriertes Erzählspiel ausgerichtet ist.

Dieses Spiel ist für Leute die die Handlung einer Spielrunde und charakterzentriertes Spiel mögen. Keine Würfel, keine Werte, just Story. Hillfolk treibt zum dramatischen Spiel untereinander an und lässt dabei viele Möglichkeiten, die Handlung durch Spielerhand mitzugestalten. Anders als in klassischen Rollenspielrunden ist keine äußere Bedrohung der dramaturgische Antrieb, sondern die Beziehungen der Spielerfiguren untereinander.

Szenen werden davon angetrieben, dass ein Charakter von einem anderen etwas will, das für ihn Bedeutung hat. Der andere muss nun anhand der eigenen Motivationen prüfen, ob und inwieweit er dem Anliegen statt gibt. Auf diese Weise entsteht eine Handlung, die sich direkt aus den Zielen und Wünschen der Spielercharaktäre ergibt.

Ein SRD (System Reference Document - also die reinen Regeln ohne Erläuterungen, Beispiele und Settings) gibt es auf der Seite des Verlags zum kostenlosen Download.

## Hogwarts RPG (PBTA)

Hogwarts RPG ist mit 17 Seiten ein sehr regelleichtes System mit viel Platz für spielerische Mitgestaltung und komplett kostenlos zugänglich (da nicht offiziell).

## How to be a Hero

How to be a Hero ist ein universelles Regelwerk. Es wurde bekannt durch die Rocketbeans und wird durch sie und die Community immer weiter entwickelt. Es legt vor allem Wert auf atmosphärisches Spiel.

## Mystische Welten

Mystische Welten ist ein High-Fantasy-Jetztzeit-System.

In diesem Spiel man einen Charakter von der Schulzeit an und erlebt Abenteuer in einer fantastischen Welt voller Monster und Mysterien, welche inmitten der Unsen liegen.

## Nauvoo

Was ist 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.



## Pathfinder2e

Das Pathfinder-Rollenspiel ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, welches von Paizo Publishing entwickelt wurde. Es basiert auf der Open Game License des Dungeons & Dragons-Regelwerks (Version 3.5).

Als Herzstück des Pathfinder-Rollenspiels gelten in erster Linie die Abenteuer (die so genannten Module) und die Adventure Paths (zu dt. Abenteuerpfade; siehe unten). Die Abenteuerpfade sind eine eng miteinander verwobene Kampagne aus sechs Bänden, welche die Spieler immer über einen längeren Stufenaufstieg begleitet. Diese Bände erscheinen im Monatsrhythmus; im Original gibt es zur Zeit den neunten AP.

## RaccoonSky Pirates

Spielleiterloses Erzählspiel bei dem die Helden die Rolle von Waschbären übernehmen, um mit einem Luftschiff die Stadt unsicher zu machen.

## Scion 2.ed

In der Welt von Scion übernimmt die Helden die Rolle eines göttlichen Nachkommen mit überirdischen Eigenschaften und Kräften. Die größte Aufgabe ist es, gegen die Titanen, die sich aus ihren Kerkern befreit haben, zu kämpfen und diese zurück zu schicken.

## Shadowrun

Shadowrun ist der Archetyp eines Cyberpunk Rollenspiels. Die vorgezeichnete Zukunft wird beherrscht von mächtigen Konzernen, die um die Macht über die riesigen Städte buhlen.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Shadowrunnern, modernen Söldnern, die für Geld gegen die Konzerne oder deren Gegner in den Einsatz ziehen.

## Splittermond

"Unter dem zersplitterten Mond von Lorakis müssen sich die Spieler zahlreichen Herausforderungen stellen: Gefährliche Bestien durchstreifen die Firnweite, Intrigen und Rivalitäten halten den Mercialischen Städtebund in Atem, in den Verheerten Landen warten uralte Gewölbe und finstere Ruinen auf Erkundung.

Aber auch große Entdeckungen und erhabene Erlebnisse warten auf mutige Abenteurer: Es heißt, wer einmal zwischen den uralten Bauwerken der Orakelstadt Ioria gewandert ist oder der Pracht des Reiches des Himmlischen Kranichs ansichtig wurde, erinnert sich sein Leben lang daran."

(Beschreibung auf der offiziellen Webseite)

High Fantasy in einem relativ großen Universum mit sehr unterschiedlichen spielbaren Rassen.

## Zombieslayers

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



# 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 weltumspannende 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.

## Knack & 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 usw. an die Regeln eines geordneten und verständnisvollen Miteinanders. Hierzu zählen vor allem gegenseitiger Respekt, Höflichkeit, Toleranz und Rücksichtnahme im Umgang mit den anderen Teilnehmern.

## Zutrittsberechtigung

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

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

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

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

## Minderjährige unter 14 Jahren

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

## Aufsicht und Hausrecht

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

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

## Lautstärke

Unter Berücksichtigung nachbarschaftlicher Interessen vermeiden alle Besucher die Verursachung unangemessenen Lärms. Ab 22 Uhr bis 9 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 un-



mittelbar 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 11. bis 13. November 2022.

Der Besucher erklärt sich durch das Betreten und Verweilen innerhalb 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.



## Angebote und Preise der Taverne

### Speisen

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

Bockwurst oder 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
Muffin	1 Kästchen
Kuchen	2 Kästchen

### Getränke

Flaschenbier (Pils, Schwarzbier, Mixbier, Alkoholfrei)	2 Kästchen
Flasche Cola, Limo, Saft	3 Kästchen
Becher Cola, Limo, Saft	1 Kästchen
Club Mate	2 Kästchen
Becher heißer Glühwein	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 Nebelung

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

Hack&Slash (Tagessuppe)*	2-4 Kästchen
Lavagebräunte Hefeteilchen *	2 Kästchen
Frühstücksbuffet	4 Kästchen

### Am Einlass erhältlich

*Unbenutzte Kästchen werden am Ende der Con wieder ausbezahlt.*

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

\* auf Wunsch auch vegetarisch



# Raumplan

