

Dre RoCo

Nebelung 2023

„Die Fallen sind gewürfelt“



Dresdner Rollenspiel Convention
17. - 19 November 2023

Herzlich Willkommen auf der Nebelung 2023

Editorial

Je kälter es wird, desto näher sollte man zusammen rücken, um sich gegenseitig zu wärmen. Im November, zum Beispiel, wenn die Tage schon erschreckend kurz sind und es manchmal gar nicht richtig hell werden will. Wenn die Kälte unter die Sachen kriecht und die Nebelschwaden in den Bäumen hängen. Apropos Nebel – wusstet Ihr schon, dass „Nebelung“ der althochdeutsche Name des Monats November ist? Und hättet Ihr gedacht, dass die ersten drei pathetischen Sätze nur dazu dienen, Euch in die richtige Stimmung für die diesjährige Ausgabe unserer **Dresdner Rollenspielconvention** zu versetzen? Nein? Ja? - Ganz egal, denn wir wollen Euch einfach nur Willkommen heißen und Euch sagen: schön, dass Ihr alle wieder da seid und wir gemeinsam ein paar schöne, spannende, lustige, abgedrehte, inspirierende und entspannte Spielstunden mit einander verbringen werden.

Zugegeben - das mit dem „Zusammenrücken“ wird sich voraussichtlich bewahrheiten, denn die DreRoCo Nebelung 2023 hat bisher im Vorverkauf alle Rekorde gesprengt, was angemeldete Spieler und Spielrunden angeht. Wir bitten Euch daher in diesem Jahr noch einmal besonders darum, gut aufeinander aufzupassen, falls es mal etwas enger werden sollte. Wir versuchen, alle Spielrunden unter zu bekommen und mittels Trennwänden und Schallschluckern eine Spielatmosphäre hin zu bekommen. Dennoch wird es sicher laut und trubelig werden. Bitte nehmt aufeinander Rücksicht, damit wir alle ein schönes Wochenende haben.

Auch die Küchencrew wird wieder ihr Bestes geben, um Euch rund um die Uhr zu versorgen und allen Sonderwünschen gerecht zu werden. Leider

mussten wir uns an die gestiegenen Lebensmittelpreise anpassen und die Kosten für die Tavernenkarten deutlich erhöhen. Alles andere ist wie immer:

Tee und Kaffee erhaltet Ihr mit einer Flatratetasse am Tresen neben dem Tresen. Essensbestellungen gebt Ihr am besten per Troll-Telegramm ab. Für uns ist es am einfachsten, wenn Ihr in der Runde die Bestellung für den ganzen Tisch sammelt und diese dann zum Tresen bringt oder unserem Service in die Hand drückt.

Bei Fragen oder Problemen wendet Euch an die Menschen aus der Orga. Ihr erkennt sie an den gelben T-Shirts mit einem großen DreRoCo-Logo. Die Rundenorga und den Verkauf von Tavernenkarten und Tassen übernimmt der Einlass. Für Fragen zu Tagessuppen, Inhaltsstoffen oder vegetarischen Alternativen steht Euch der Tresen jederzeit zur Verfügung. Hier und beim Service kann allerdings nur mit den Ticks auf den Tavernenkarten bezahlt werden. Unverbrauchte Ticks erstatten wir jederzeit zurück. Ihr müsst Eure Karten also nicht auf Zwang aufbrauchen.

Und falls die Frage kommt, wie das alles funktioniert oder warum das Essen so billig oder der Service so einmalig ist: Die DreRoCo Nebelung war schon immer eine Veranstaltung von Rollenspielern für Rollenspieler und sie lebt durch aktive und engagierte Orgamitglieder und eine treue Spielergemeinde, die sich schon längst nicht mehr nur auf Dresden erstreckt.

Deshalb sagen wir Danke und Herzlich Willkommen auf der Nebelung 2023!

Eure Orga der DreRoCo

Programmübersicht

Programm und Infos

Fr 17:00	Einlass
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

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, Babett Hübsch, Hanjo Meinhard, Lukas Mörl, Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach
Illustration:	OonVa
Veranstalter:	Gugelgilde e.V.
Support:	AWO Jugendtreff Check Out, Club Traumtänzer, ReckenEcke



Freitag Abend (18-23 Uhr)

HeXXen 1733	Die Nacht der Hekate
Dadlands RPG	Dadlands RPG
Nauvoo	Dem Ork zu helfen
Glitterhearts	Star Guardians Liberty Collective: Engage!
Cyberwahn-sinn 2222	Radebeul 2222
Fünf Phrasen	Die Märchenhelfer im Zauberwald
Pathfinder (Pathfinder2e)	Pathfinder Society #4-01
Die Schwarze Katze (DSK)	Jenseits des Spiegels

Hogwarts RPG (PBTA)	Einen Schokofrosch für deine Stimme!
Shadowrun (Shadowrun 6)	Die Urban Brawl Meisterschaft zu Gast in Seattle
CaMiSys	Verborgene Begierde
Freeform	Das Verhör
Drawn to Darkness	Die Geheimnisse des Proculus Anwesens
Brett- und Kartenspiele	Brettspieltisch
SME	Seltene Erden aka DADNWZMS2H - Vol 1
Kleos	Warten auf Bogosh

Freitag Nacht (00-10 Uhr)

STURM	Föse Balle
Brett- und Kartenspiele	Brettspieltisch

SME	Seltene Erden aka DADNWZMS2H - Vol 2
------------	--------------------------------------

Samstag Mittag (11-16 Uhr)

Call of Cthulhu	Last Men Standing
HeXXen 1733	Die Nacht der Hekate
Der Eine Ring	Der Eine Ring
LANCER	LANCER - Abschlussprüfung
Call of Cthulhu	Zahntag
Nauvoo	Spaziergang im Wald

Dracheninseln	Die Dracheninseln
Die Schwarze Katze (DSK)	Jenseits des Spiegels
Mystische Welten	Der lange Weg zum Fest
Splittermond	Nacht der tanzenden Toten
Shadowrun 6	Schatzjagd im Protektorat



DreRoCo Nebelung 2023 - Programmübersicht

SPRAWL	Schleichfahrt
Vampire	Eine dunkle und stürmische Nacht
Hillfolk (DramaSystem)	Ravenwood: Der Preis des Friedens

Golden Sky Stories	Der verwaahlteste Schrein
Dread	Kalter Schleier

Samstag Abend (18-23 Uhr)

Monsterhearts	Nachsitzen ist die Hölle!
LANCER	LANCER - Operation Solstice Rain
Nauvoo	Der Rote Bote
Dungeons and Dragons (D&D 5e)	Von Schuppen und Schleiern
Grenzfeste	Die Grenzfeste
Dracheninseln	Die Dracheninseln
Fünf Phrasen	Die Märchenhelfer im Zauberwald
Munchkin 1+2 (Kartenspiel)	Munchkin (Kartenspiel)
Mystische Welten	Der Jagdwettbewerb

Beyond the Wall	Es ist nicht alles Gold, was glänzt
How to be a Hero	Von Segeln und Piraten
Call of Cthulhu	Schatten über Providence
Call of Cthulhu	The voices
SME	Dwarfnapping - Vol 1
Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment Programme	Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment Programme
Kleos	Warten auf Bogosh

Samstag Nacht (00-10 Uhr)

Gammaslayers	Die haben den Kanal voll
---------------------	--------------------------

Brett- und Kartenspiele	Brettspieltisch
SME	Dwarfnapping - Vol 2



Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

LANCER	LANCER - Abschlussprüfung
Nauvoo	Im Dunkeln ist gut munkeln
Mystische Welten	Der lange Weg zum Fest
Munchkin Fellingelinge	Munchkin Fellingelinge (Kartenspiel)
Dungeons and Dragons (D&D 5e)	Mystery Mine: Ein Abenteuer mit Loren (ohne Lore)

Avatar Legends	Die Verbotene Schriftrolle
Lucha Libre Contra	Salta sobre Fuego!
Drawn to Darkness	Die Geheimnisse des Proculus Anwesens
Brett- und Kartenspiele	Brettspieltisch
Call of Cthulhu	Schreie in der Nacht
DSA (DSA 4.1)	Hoffentlich eine ruhige Reise

Studentenclub Traumtänzer e.V.



Traumtänzer

Budapester Strasse 24a
01096 Dresden

Montag - Donnerstag 20-24 Uhr
Freitag + Sonntag Vermietung

www.club-traumtaenzer.de
Facebook: Studentenclub Traumtänzer

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



Freitag Abend (18:00 - 23:00)

HeXXen 1733

Die Nacht der Hekate

Spielleiter: Oonva

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Historisch (5)

Stil: cinematisch (5), actionreich (3), charakterzentriert (1), episch (1), Hack & Slash (2), rätselhaft (1), atmosphärisch (3)

HeXXen 1733 (2E) - Willkommen in einer finsternen Version des barocken Zeitalters! Hier sind Hexen und Werwölfe grausame Realität, ebenso wie Vampire, Dämonen und viele weitere finstere Geschöpfe aus Mythen, Märchen und Sagen. Führe sie ihrer gerechten Strafe zu und wage dich in finsterste Zauberwälder vor.

Dieses kleine Einsteigerabenteuer führt in die aufgefrischte 2. Edition von Hexxen 1733 ein. Euer Weg führt euch nach Rabenau am Wolfswald - aber vielleicht nicht mehr von diesem hinfort ...

Dadlands RPG

Dadlands RPG

Spielleiter: Lukas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (2), Jetztzeit/Modern (3), Mystery (1)

Stil: erzählerisch (4), lustig/scherzhaft (5), actionreich (1), konstruktivistisch (4)

Schon immer war es ruhig im Land der Väter. Die Väter leben friedlich in kleinen Gemeinschaften, wo sie ihren liebsten Tätigkeiten nachgehen können. Die Grilldads haben ihre hausgemachte Marinade nahezu perfektioniert, die Sportdads treffen sich jeden Abend für die Bundesliga, die Autodads nutzen die Zeit den Innenraum zu saugen und die Urlaubsdads überprüfen, ob auch wirklich jeder Sonnencreme aufgetragen hat.

Doch jetzt droht etwas die Idylle zu stören.

Das System ist extrem simpel. Wir erstellen die Charaktere gemeinsam. Ihr könnt euch jedoch im Vorfeld einen Stamm ausdenken, dem euer Charakter angehört. Außerdem hat jeder Vater eine Bauchtasche, also benötigt auch jeder Teilnehmer eine.

Ein Dad zu sein ist übrigens eine Sache der Einstellung und keine des Geschlechts ;)

Nauvoo

Dem Ork zu helfen

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: lustig/scherzhaft (5), cinematisch (2), charakterzentriert (2), atmosphärisch (2)

Was wohl geschieht, wenn ein alter Orkschamane um Hilfe bittet? Seid ihr diejenigen, die helfen? Fallen inklusive ...



Glitterhearts

Star Guardians Liberty Collective: Engage!

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction (5)

Stil: erzählerisch (3), cinematisch (3),
charakterzentriert (3), atmosphärisch (5)

Im 30ten Millennium der Menschheit gibt es keinen Krieg mehr.

Die Menschheit hat auf ihrem Weg zu den Sternen Hass und Vorurteile weit hinter sich gelassen, und der Kontakt mit zunächst fremdartigen Außerirdischen hat uns neue Arten aufgezeigt, das Universum (und uns selbst) zu verstehen.

Allerdings ist sie sich auch bewusst, dass einige Kolonien auf dem Weg zu diesem Utopia verloren gingen. Kolonien die sich durch Naturkatastrophen, toxische Memes und andere Faktoren in eine scheinbar unumkehrbare Abwärtsspirale bewegten, in der Gier und gegenseitiges Misstrauen zu einer solchen Konstante wurden.

Nur wenige Kolonien überlebten diesen selbstzerstörerischen Pfad, brannten aus, als die Ressourcen ihrer Welt sinnlos verprasst wurden. Noch weniger schafften den Sprung ins Weltall, mithilfe von gestohlener Technologie oder schierer Starrköpfigkeit, und brachen in ihrer Gier nach Ressourcen über das Universum herein.

Um sie aufzuhalten braucht es kluge und einfallsreiche Wesen, welche in der Lage sind die hinterhältigen Methoden der Brandweltler zu durchschauen - aber auch solche mit genügend Empathie, um in ihrer Verteidigung den Prinzipien der Neuen Menschheit treu zu bleiben, und zu versu-

chen das Gute in den Angreifern zu sehen, und ihnen zu helfen ihren Irrtum einzusehen...

... ein Job für die Star Guardians!

Cyberwahnsinn 2222

Radebeul 2222

Spielleiter: Sebastian

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (2), Cyberpunk (5), Pulp (2)

Stil: erzählerisch (3), lustig/scherzhaft (5),
actionreich (4)

Radebeul im düsteren Jahr 2222 Gangs regieren die Straßen und der Staat hat diesen finsternen Fleck auf der Landkarte schon längst aufgegeben.

Ein wilder Haufen von Neulingen versucht nun sich hier einen Namen zu machen.

Ein kurzweiliges und unkompliziertes von Shadowrun inspiriertes Cyberpunkabenteuer, voller Magie, Technik und wildem Verbrechen, welches sich selbst nicht besonders ernst nimmt.

Fünf Phrasen

Die Märchenhelfer im Zauberwald

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5), Pulp (5)

Stil: erzählerisch (5), lustig/scherzhaft (5),
konstruktivistisch (5), atmosphärisch (5)

Märchen. Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse. Und die Guten müssen natürlich immer gewinnen. Aber wie soll man das anstellen, wenn die Bösewichte auf der ei-



nen Seite immer fieser werden und die Helden auf der anderen immer unfähiger? - Tja, dafür gibt es dann euch Märchenhelfer, die den Geschichten ein wenig auf die Sprünge helfen. Und auch hier wird euer Einsatz im Zauberwald wieder dringend gebraucht!

Zuerst werden wir ein wenig Weltenbau betreiben, indem wir gemeinsam fünf Fragen zur Handlung beantworten, dann werden wir - ebenfalls anhand von fünf Fragen - zusammen die Charaktere erstellen und dann geht es hoffentlich problemlos zum Happy End. ;)

Pathfinder (Pathfinder2e)

Pathfinder Society #4-01

Spielleiter: Ignatius

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (2), taktisch (1), Hack & Slash (4)

Intro: Year of Boundless Wonder

Überall Wunder! Eine enorme Schatzkammer voller magischer Relikte ist der Pathfinder Society in die Hände gefallen, was sind das nur alles für Dinge und was soll die Society mit ihnen anstellen? Neue Helden braucht das Land, die entdecken, berichten und zusammenarbeiten wollen.

Ein Abenteuer für Helden von Level 1-4.

Die Schwarze Katze (DSK)

Jenseits des Spiegels

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (2)

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

Eine Gruppe von Erwahten Katzen erfährt in der Mäuserennbahn von Havena, dass einem ehemaligen Dachtänzer eine Schatzkarte geraubt wurde.

Scheinbar soll sie auf den Verbleib des legendären Regenbogenknäuels hinweisen. Werden die Charaktere es schaffen das Pergament zu rauben und den Schatz zu finden oder ist es nur ein roter Hering?

Hogwarts RPG (PSTCA)

Einen Schokofrosch für deine Stimme!

Spielleiter: ansgar

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

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

Stil: erzählerisch (5), lustig/scherzhaft (3), charakterzentriert (3), atmosphärisch (2)

Der Wind der Veränderung fegt durch die Korridore von Hogwarts. Zum ersten Mal seit der Gründung Hogwarts werden die Schulsprecher*innen dieser althehrwürdigen Institution von der Schülerschaft selbst gewählt! Eine Stimme pro Person + Todesser vor den Mauern + kein Wahlomat in Sicht = Absolutes Chaos!

Aber was habt ihr mit der ganzen Sache zu tun?

Werft ihr selber euren Hut in den Ring, macht Wahlkampf oder sabotiert für die Kandidat*in eurer Wahl die Konkurrenz? Recherchiert ihr investigativ für die Story des Jahrhunderts oder plant ihr vielleicht einen fulminanten Streich der die Wahl ins Wanken bringt?

Ihr entscheidet!



Shadowrun (Shadowrun 6)

Die Urban Brawl Meisterschaft zu Gast in Seattle

Spielleiter: Adriano

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk (5), Militärisch (4)

Stil: taktisch (3), cinematisch (3), actionreich (5), Hack & Slash (3)

In den Schatten Seattles kommt man als Runner selten zu Ruhm und Anerkennung. Keiner weiß genau, was euch geritten hat, aber jetzt steht ihr kurz davor beides zu bekommen. Ihr habt euch (frei)willig bei den Seattle Slugs als Ersatzspieler gemeldet. Doch jetzt, wo das Hauptteam in der letzten Partie unter dem Jubel der Zuschauer vollständig ausgelöscht wurde, steht ihr in der ersten Reihe. Vielleicht schafft ihr es ja, den Titel, das Geld und euer Leben nach Hause zu bringen. Sicher aber werden auch dieses Mal die Zuschauer wieder frenetisch jubeln, wenn eure Kameraden zu Boden gehen.

CaMiSiSys

Verborgene Begierde

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Historisch (1)

Stil: erzählerisch (5), konstruktivistisch (2), rätselhaft (5)

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: Die Abgaben des Gutes Neuenbach sind nicht angekommen. Ihr werdet gesandt, um zu ermitteln, warum nicht. Der Gutsherr gilt als zuverlässig und war immer pünktlich mit seinen Pflichten. 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.

Freeform

Das Verhör

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (4), Mystery (3)

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

Du bist gerade auf der Arbeit, als plötzlich die Polizei vor dir steht und dich in Handschellen abführt. Mordverdacht. Man führt dich in einen Verhörraum. Deine WG-Mitbewohner sind ebenfalls dort. Alle mit fragenden und zugleich sorgenvollen Gesichtern. Was ist geschehen? Warum wirst du verdächtigt? Was haben deine Mitbewohner damit zu tun?

Es handelt sich um ein Freeform. Verkleidung ist nicht nötig, Charakterspiel steht im Zentrum des Geschehens. Trotzdem ist es nicht allzu komplex und eignet sich deshalb auch besonders für Spieler, die noch keine Erfahrung mit Freeformspielrunden gesammelt haben (alte Hasen sind natürlich trotzdem gerne gesehen ;)) Spieldauer ist im Durchschnitt etwa 2 Stunden.



ACHTUNG! Die Runde ist nicht für Menschen geeignet, die mit flackernden/blitzenden Lichtern, Dunkelheit, Stress, Körperkontakt oder plötzlichen lauten Geräuschen ein Problem haben.

Drawn to Darkness

Die Geheimnisse des Proculus Anwesens

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Endzeit (4), Historisch (1), Horror (1), Mystery (3), Brett- und Kartenspiele (1)

Stil: erzählerisch (1), taktisch (4), atmosphärisch (3)

Ein altes Anwesen kann euch Schutz vor einem Unwetter bieten, doch ist nichts wie es zunächst scheint. Werdet ihr die Geheimnisse entdecken die den Fluch dieses Anwesens aus der Alten Welt überdauern lassen?

Brett- und Kartenspiele

Brettspieltisch

Spielleiter: Muhme

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Brett- und Kartenspiele (5)

Von der Spiele-Offensive, Asmodee, Pegasus und der ReckenEcke werden einige Brett- und Kartenspiele zur Verfügung gestellt. Für alle, die gerne auch mal ein neues Spiel ausprobieren wollen, für alle, deren Rollenspielrunde ein frühes Ende hatte, für alle die nicht mehr in eine passende Rollenspielrunde gefunden haben ...

SIE

Seltene Erden aka DADNWZMS2H - Vol 1

Spielleiter: Mr.Renfield

Spielerzahl: 7

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (4), Cyberpunk (3), Endzeit (1), Western (3), Historisch (3), Horror (1), Jetztzeit/Modern (1), Mystery (2), Militärisch (1)

Stil: erzählerisch (2), lustig/scherzhaft (1), cinematisch (2), actionreich (1), charakterzentriert (3), episch (3), konstruktivistisch (3), atmosphärisch (4)

ACHTUNG

Runde geht über 2 Blöcke "abends" und "nachts" - aber vermutlich nicht bis 10 Uhr morgens!

Ende des drolfundzwanzigsten Jahrhunderts reisen einige Leute aus jeweils eigenen Gründen zu einer abgelegenen Bergbau-/Strafkolonie im Asteroidengürtel.

Hard-SF (meint keine Aliens, kein FTL, keine EMW-Technologie, keine echten KIs, keine Psi-Kräfte... wobei den Charakteren natürlich freisteht zu glauben, all dies werde den menschlichen Schlafschafen nur durch SIE verborgen gehalten)

WildWestSpaceKleinstadtVerschwörungswirtschaftsKrimiMysterySandbox für 2-7 Spieler*innen, 7 vorgefertigte Charaktere vorhanden, Erstellung eigener bedingt möglich (das System ist einfach, aber die Anforderungen an die Charaktere komplex: sie müssen Mittel und Motivation zur Anreise haben aber dennoch vor Ort Fremde sein).

Dauer 8-14 h - da für jeden der vorgefertigten Chars andere Plothooks zum drauf-treten ausliegen, gehts mit mehr leuten tatsächlich oft schneller als mit wenigen.



Es werden mehrfach Einzelszenen mit nur einem oder wenigen Chars gespielt werden, idR. jedoch öffentlich und normalerweise langweilen sich diejenigen, die gerade nicht im Spotlight stehen, dabei nicht.

Hinweis: Wer zwingend epische Raumschlachten kommandieren oder mit Lichtschwertern rumfuchteln will ist in dieser Runde falsch.

Spoiler/Triggerwarnungen:

Politik, Religion; Kapitalismus; Prostitution; Gewalt und da es dort eine Strafkolonie gibt könnten auch alle möglichen anderen Schwerverbrechen (resp. das was in einzelnen Jurisdiktionen als solches gilt) erwähnt werden

Kleos

Warten auf Bogosh

Spielleiter: plumjam

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Endzeit (1), Historisch (2), Mystery (2)

Stil: erzählerisch (5), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (2), rätselhaft (3), atmosphärisch (3)

Euer Nomadenstamm streift durch eine Wüste, in der es geschmolzenes Kupfer regnet. Ein hartes, rauhes Leben. Doch endlich ergibt sich eine Gelegenheit, zum größten aller Stämme aufzusteigen. Als Würdenträger eures Stammes liegt es in euren Händen, diese Gelegenheit wahrzunehmen und seine Zukunft nach euren Vorstellungen zu formen. Teilt jeder von euch dieselbe Vision? Und wie weit würdet ihr gehen, um eure eigene durchzusetzen?

Ein erzählerisches Abenteuer mit Fokus auf Spielerinteraktion und Intrigen.

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



Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

STURM

Föse Balle

Spielleiter: Lars Hitzing

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (2), taktisch (4), lustig/scherzhaft (5), rätselhaft (5)

Föse Balle

„Das kann doch nur eine Wechstabenverbuchstelung“ sein, denkst Du Dir, als Ihr endlich das heilige Mergapent in den Händen haltet und wein Kort entziffern könnt. Genauer gesagt hält Haudrauf das stostbare Kück. Mit allen hier Vänden gleichzeitig. Und er kann wosieso nicht lesen. Eine dunkle Orvahnung befällt Dich, was nächstes passieren wird. Das fliegende Hacht-nemd neben Dir wird schahrweinlich versuchen, ein Klaues Bristall zu sprechen, und dabei servehentlich alles in Sand brezen. Der Gamsche auf der anderen Seite wird den Gelementeott des Wasser zu Rilfuhufen und dabei alles schwüberemmen und zu luter Getzt an Kränfteftung sterben. Die Einzige, die das ohne Schaden stüberehen wird ist diese heinumliche Tzake, die sich immer in Deinem Rücken haufält und bestimmt die Riftschrolle schon längst in ihr Dünbel gesteckt hat – zu Deinen Waffen und Deinem Beldgeutel.

Eine föse Balle, in die Du da getappt bist! Das kann ja weiter herden! Und wo in Todts Namen kommt dieser schebeuerte Fachsprehler auf einmal her?!

Freut Euch auf ein kurzweiliges Einführungsabenteuer im kleinen Autorensystem STURM. Mehr Infos unter: <http://schleppi.net/sturm>

Brett- und Kartenspiele

Brettspieltisch

Spielleiter: Muhme

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Brett- und Kartenspiele (5)

Von der Spiele-Offensive, Asmodee, Pegasus und der ReckenEcke werden einige Brett- und Kartenspiele zur Verfügung gestellt. Für alle, die gerne auch mal ein neues Spiel ausprobieren wollen, für alle, deren Rollenspielrunde ein frühes Ende hatte, für alle die nicht mehr in eine passende Rollenspielrunde gefunden haben ...

SDNE

Seltene Erden aka DADNWZMS2H - Vol 2

Fortsetzung der Runde aus dem Abendblock



Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

Call of Cthulhu

Last Men Standing

Spielleiter: Lukas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Western (1), Historisch (3), Mystery (3), Pulp (4)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (2), cinematic (4), actionreich (5), atmosphärisch (3)

Amerika zur Zeit der großen Depression - Ihr seid abgebrühte Gangster, die aufgrund einer Meinungsverschiedenheit mit ihrem Boss die Flucht quer durch die USA angetreten haben. Seit Chicago habt ihr in keinem vernünftigen Bett mehr geschlafen, jetzt steht ihr in der Wüste Arizonas und seid bereit euch hinter der mexikanischen Grenze ein neues Leben aufzubauen. Doch woher das nötige Kleingeld nehmen? Da erhält Brain einen Tipp: Eine Bank ganz in der Nähe lagert mehr Geld als die lächerlichen Sicherheitsvorkehrungen erwarten lassen würden.

Ein eher untypisches Cthulhu-Abenteuer bei dem durchaus auch geballert werden darf.

HexXen 1733

Die Nacht der Hekate

Spielleiter: Oonva

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (2), Historisch (5)

Stil: cinematisch (5), actionreich (3), charakterzentriert (1), episch (1), Hack & Slash (2), rätselhaft (1), atmosphärisch (3)

HexXen 1733 (2E) - Willkommen in einer finsternen Version des barocken

Zeitalters! Hier sind Hexen und Werwölfe grausame Realität, ebenso wie Vampire, Dämonen und viele weitere finstere Geschöpfe aus Mythen, Märchen und Sagen. Führe sie ihrer gerechten Strafe zu und wage dich in finsterste Zauberwälder vor.

Dieses kleine Einsteigerabenteuer führt in die aufgefrischte 2. Edition von Hexxen 1733 ein. Euer Weg führt euch nach Rabenau am Wolfswald - aber vielleicht nicht mehr von diesem hinfort...

Das Abenteuer ist komplett Einsteigerfreundlich, die Charaktere werden gestellt, die Regeln am Tisch erläutert / im Spiel beigebracht.

Der Eine Ring

Der Eine Ring

Spielleiter: Drachi

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Historisch (1), Horror (2)

Stil: erzählerisch (2), lustig/scherzhaft (2), actionreich (1), charakterzentriert (2), rätselhaft (3), atmosphärisch (4)

Ihr habt euch getroffen um euch einen Archet-Bogen zu verdienen. Um ihn zu verdienen, müsst ihr in 3 Tagen einen Hirschbock jagen.

Archet liegt nordöstlich von Bree im Chetwald.



Mit Der Eine Ring™, dem offiziellen Rollenspiel nach den Werken von J.R.R. Tolkien, macht ihr euch auf den Weg nach Mittelerde. Das Spiel wurde geschaffen, um die besondere Stimmung aus Der Hobbit™ und Der Herr der Ringe™ hervorzurufen, und es enthält Regeln, um Helden zu erschaffen und sie auf Abenteuer auszusenden, in einem Land, das von einem anwachsenden Schatten bedroht wird.

LANCER

LANCER - Abschlussprüfung

Spielleiter: Bakga

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction (5), Cyberpunk (4), Militärisch (4)

Stil: taktisch (5), actionreich (4)

Als Kadetten der Euren Bertelis Militärakademie Akademie habt den letzten Schwung der Abschlussprüfungen verpasst. Ein Unfall beim letzten EVA Training hat euch und mehrere Mitschüler eures Jahrgangs außer Gefecht gesetzt.

Mit Verspätung ist nun euer großer Tag gekommen. Könnt ihr euch in einer Gefechtsübung gegen eure Mitschüler behaupten? Baut euren eigenen Mech und zeigt was ihr die letzten Jahre gelernt habt. Beweist das ihr das Zeug habt ein LANCER zu sein.

LANCER ist ein taktisches Rollenspielsystem mit Fokus auf Mechs. Die namensgebenden Lancer sind dabei Elitepiloten ähnlich den Fliegerassen des 20. Jahrhunderts. Neben taktischen Kämpfen bietet LANCER auch freies, erzählerisches Spiel.

Englischkenntnisse und ein Smartphone sind empfehlenswert.

Call of Cthulhu

Zahltag

Spielleiter: Johannes

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (3), Mystery (5)

Stil: erzählerisch (2), rätselhaft (5), atmosphärisch (3)

Ihr spielt einige Jungkriminellen in Arkham 1922, die O'Leary, dem Boss der irischen Kriminellen in der Stadt dienen. Schon länger wartet ihr auf eine Möglichkeit euch zu beweisen, als O'Leary euch alle zu sich ruft ...

Nauvoo

Spaziergang im Wald

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: lustig/scherzhaft (4), atmosphärisch (4)

Wie kommt's das nur geschehen? Eigentlich wolltet ihr für das alte Mütterlein sein Enkelkind aus dem Wald holen. Und dann das. Was? Kommt vorbei und findet es heraus!

Dracheninseln

Die Dracheninseln

Spielleiter: MadViper

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (2), Militärisch (3), Brett- und Kartenspiele (5)



Stil: taktisch (5), actionreich (1), episch (1), Hack & Slash (1), konstruktivistisch (5), rätselhaft (1), atmosphärisch (2)

Baut Armeen auf, erobert die Drachensinseln und findet Gold und mächtige Artefakte.

Es ist ein selbst erstelltes rundenbasiertes Strategiespiel mit Spielelementen angelehnt an:

Siedler von Catan

Risiko

Dragon Dice

Heroes of Might&Magic

Die Schwarze Katze (DSK)

Jenseits des Spiegels

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (2)

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

Eine Gruppe von Erwachten Katzen erfährt in der Mäuserennbahn von Havena, dass einem ehemaligen Dachtänzer eine Schatzkarte geraubt wurde.

Scheinbar soll sie auf den Verbleib des legendären Regenbogenknäuls hinweisen. Werden die Charaktere es schaffen das Pergament zu rauben und den Schatz zu finden oder ist es nur ein roter Hering?

Mystische Welten

Der lange Weg zum Fest

Spielleiter: Schuldig

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Jetztzeit/Modern (1)

Stil: lustig/scherzhaft (1), rätselhaft (1), atmosphärisch (3)

Bei diesem Abenteuer schlüpfen die Spieler in die Rolle von ca. 17 Jahre alten Zauberschülern des Avalon Institute, welche sich zum beliebtesten Fest des Jahres in das angrenzende Dorf begeben möchten.

Der Weg ist nicht einmal eine halbe Stunde lang, das Gelände sicher und friedlich und das Wetter angenehm und sonnig. Doch echten Helden können überall auf ungeahnte Abenteuer treffen und heute wird sich Zeigen ob es sich bei diesen jungen Magiern um solche handelt, wenn sie vor der Entscheidung stehen einfach ihren Weg fort zu setzen oder die uralten Geheimnisse einer alten Ruine zu erkunden und ein paar Menschenleben zu retten.

Splittermond

Nacht der tanzenden Toten

Spielleiter: Arronax

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (5), actionreich (2), charakterzentriert (2), atmosphärisch (5)

Samhein steht vor der Tür und in Tir Durg-hachan bereitet man sich ehrfürchtig auf die Schrecken der langen Nacht vor. Wird es den Held*innen gelingen, sich der Dunkelheit zu stellen und das Licht des Morgens zu schauen?

Shadowrun (Shadowrun 6)

Schatzjagd im Protektorat

Spielleiter: Adriano

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so



Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (2), Cyberpunk (4)

Stil: taktisch (3), actionreich (5), episch (2), atmosphärisch (2)

Seit die Seelie den magisch erzeugten Wald in Tacoma zu ihrem Protektorat ernannt haben, gibt es viele Grüchte um ihre Beweggründe. Noch viel interessanter sind die Spekulationen über die Artefakte, welche sie von ihrer Heimatebene mitgebracht haben. Viele haben sich bereits daran versucht, den Seelie etwas von Wert abzunehmen. Erfolgreich waren die Wenigsten. Doch als ein gewisser Arkanearchäologe namens Elijah euch so viel anbietet, dass bei euch der Verstand aussetzt, wagt auch ihr das Risiko. Sterben kann in den Schatten jeder, aber vielleicht werdet ihr (kurz) davor wenigstens reich!

Charaktere sind selbst mitzubringen. Eventuell habe ich aber noch Beispielcharaktere übrig.

In Erinnerung an Uwe

SPRAWL

Schleichfahrt

Spielleiter: Peter

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction (3), Cyberpunk (5), Endzeit (3), Militärisch (1), Pulp (1)

Stil: erzählerisch (5), taktisch (1), lustig/scherzhaft (2), cinematisch (4), actionreich (3), charakterzentriert (1), episch (1), konstruktivistisch (5), rätselhaft (1), atmosphärisch (2)

Der Sprawl ist laut, der Sprawl ist dreckig und einfach jeder scheint verchromt zu sein.

Zum Glück auch die Runner. Und die werden angeheuert, die Pläne für einen neuartigen U-Boot-Antrieb zu beschaffen.

Vampire

Eine dunkle und stürmische Nacht

Spielleiter: Sebastian Eick

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4), Horror (2), Jetztzeit/Modern (3), Mystery (1)

Stil: erzählerisch (4), actionreich (3), charakterzentriert (2), episch (2)

Während des Blitz Krieges in London hat euer Souverän Mithras euch auserkoren seine neuen Herolde der Sonne zu werden. Ihr unterzieht euch dem Ritual und legt euch in den präparierten Srkophargen schlafen um auf seine Befehle zu warten. Jetzt, ihr wisst nicht wie lang später, erwacht ihr mit dem Geschmack von Blut im Mund.

Wir spielen das Einführungsabenteuer aus der Chronik „Der Fall Londons“ wenn noch Zeit ist, können wir auch noch in das zweite Abenteuer „Dämmerung in Flammen“ hineinschauen.

Hillfolk (DramaSystem)

Ravenwood: Der Preis des Friedens

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (5)

Stil: erzählerisch (4), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (4)

Das Kolonisierungs-Unterstützungs-Büro (KUB) baut von der Erde aus überall im bekannten Universum Kolonien auf, um von deren Ressourcen zu profitieren. Doch auf einer dieser Kolonien ist das zuletzt schwierig geworden. Unruhen sind auf Ra-



DreRoCo Nebelung 2023 - Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

venwood ausgebrochen, Bestrebungen nach Unabhängigkeit, bei denen der Administrator des KUB zu Tode kam.

Nun schickt das Büro einen neuen Administrator und eine Sicherheitstruppe, um Ordnung zu schaffen. Werden die Kolonisten sich beugen? Wird alles in offenem Konflikt eskalieren? oder gibt es noch eine Chance auf Frieden?

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.

Golden Sky Stories

Der verwaahlteste Schrein

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5), Eastern (5), Jetztzeit/Modern (5)

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

Es sollte nur eine einfache Mutprobe werden, doch als eines der Kinder aus Hitotsuna verschwindet, müssen die Schutzgeister des Ortes aktiv werden.

Dread

Kalter Schleier

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch (2), Horror (4), Mystery (2)

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

Ihr seid eine (leider erfolglose) wissenschaftliche Gruppe von paranormalen Ermittlern die Vorfälle in der ehemaligen Chirurgie der Beelitzer Heilstätten untersuchen. Es gab einen Toten und einen Verletzten. Alles durch Kälte. Doch es ist Juli und es herrscht eine Hitzewelle. Sind hier etwa endlich Geister am Werk?

Die Besonderheit von DREAD ist, dass für Proben nicht gewürfelt wird, sondern ein Stein aus einem JENGA-Turm gezogen wird. Fällt er, so ist man tot oder auf eine andere Weise aus dem Spiel ausgeschieden.

Dreroco Pfingstcon 2024

Du liebst Pen and Paper und möchtest hinter die Kulissen einer Convention schauen? Dann werde Teil des Teams! Die Pfingst-DreRoCo sucht tatkräftige Unterstützung, um Rollenspielern und solchen, die es werden wollen, ein Wochenende voller spannender Abenteuer zu beschern. Das **Wochenende nach Pfingsten** haben wir dafür ausserkoren und wenn du dich angesprochen fühlst, dann melde dich gern bei uns unter:

dreroco.pfingstcon@gmail.com

oder auf unserem Discord-Server

<https://discord.gg/nkY8Q6pQ>



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!
- Oonva 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)

Monsterhearts

Nachsitzen ist die Hölle!

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Horror (3), Jetztzeit/Modern (5), Mystery (5)

Stil: erzählerisch (4), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (2), atmosphärisch (3)

Es ist Freitagabend, fast alle von euren Klassenkameraden hängen auf irgendwelchen coolen Partys ab, nur ihr wurdet zu verpflichtenden Nachhilfestunden verdonnert. Womit habt ihr das nur verdient?

Doch damit nicht genug, ihr versucht gleichzeitig auch irgendwie damit klarzukommen, dass ihr keine Menschen mehr seid, sondern verdammte Kreaturen der Nacht. Aber deswegen eine Party verpassen? Es ist eine Falle, euer Leben ist wirklich zu Ende!

Monsterhearts ist ein Spiel über Teenager, Cliques und Schule; im Widerstreit zwischen aufrichtigen Gefühlen und scheinbarer Oberflächlichkeit. Über das Gefühl, nirgendwo wirklich zugehörig zu sein, das Gefühl das "Monster" unter den "Normalos" zu sein.

LANCER

LANCER - Operation Solstice Rain

Spielleiter: Bakga

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction (5), Cyberpunk (4), Militärisch (5)

Stil: taktisch (5), actionreich (4)

Schiffsweter Alarm auf der Rio Grande, im Orbit um Cressidium.

"Seit 1400 Uhr besteht Gefechtsalarm. Vor wenigen Stunden erhielten wir eine Übertragung von Botschafter Bannerjee das der Zivilverteidigungsalarm in ganz Nov Elysia ertönt. Danach brach alle Kommunikation mit der Oberfläche zusammen und wir können weder den Botschafter, den Captain noch die lokale Regierung erreichen.

Basierend auf Orbitalaufnahmen der Rio Grande, scheint es als wäre Nov Elysia unter Beschuss durch Truppen der Vestan Sovereignty mit erheblicher Anzahl an mechanisierter Kräfte in und um der Stadt.

Cressidium ist offiziell kein Mitglied der Union. Militärisch können wir nicht für die LSA Partei ergreifen. Aber nach Rücksprache mit den anderen Offizieren an Bord, haben wir entschieden eine Rettungsmission zu starten um Botschafter Bannerjee und ihr Team, sowie den Captain aus Nov Elysia zu holen.

Bringen Sie unsere Leute nach Hause!"

Nauvoo

Der Rote Bote

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: lustig/scherzhaft (3), actionreich (3), charakterzentriert (3)



Immer das selbe, ständig will einer oder in dem Fall eine was von euch. Was genau? Findet es heraus.

Dungeons and Dragons **(D&D 5e)**

Von Schuppen und Schleiern

Spielleiter: Schapka

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

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

Der junge Magiernovize, vor Furcht zitternd und mit schweißigem Gesicht, blickt euch angsterfüllt an...

"Wir konnte nicht anders...Wesen wie diese sollten nicht in Gefangenschaft leben...sie sollten frei sein!

Wir waren so kurz davor...wie konnten wir ahnen, dass sie uns auflauern würden! Ich kann mich glücklich schätzen, dass ich entkommen konnte. Die anderen...sie sind fort...alle. Verschleppt in diesen Turm, der nichts als Bösartigkeit ausstrahlt..."

Ein Level 2 Oneshot: lasst uns zusammen Dungeons and Dragons spielen!

Grenzfeste

Die Grenzfeste

Spielleiter: Sebastian

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

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

Die westfront des menschlichen Imperiums ist ein stark vom Krieg zerüttetes Gebiet des Grenzen nur durch die berüchtigten Grenzfesten vor den einfallenden Horden der Orks & Trolle geschützt wird.

Doch das Militär ist knapp, deshalb entsendet das Imperium nun Straftäter zu den Grenzen mit dem Versprechen auf Rehabilitation. Willkommen auf der Grenzfeste zum Moderbruch eine alte und verfallene Festung, und von nun an euer Heim. Baut sie auf und beschützt die Grenze.

Für das Imperium

Dracheninseln

Die Dracheninseln

Spielleiter: MadViper

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (1), Militärisch (3), Brett- und Kartenspiele (5)

Stil: taktisch (5), actionreich (3), Hack & Slash (1), konstruktivistisch (5)

Baut Armeen auf, erobert die Dracheninseln und findet Gold und mächtige Artefakte.

Es ist ein selbst erstelltes rundenbasiertes Strategiespiel mit Spielelementen angelehnt an:

Siedler von Catan

Risiko

Dragon Dice

Heroes of Might&Magic



Fünf Phrasen

Die Märchenhelfer im Zauberwald

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5), Pulp (5)

Stil: erzählerisch (5), lustig/scherzhaft (5), konstruktivistisch (5), atmosphärisch (5)

Märchen. Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse. Und die Guten müssen natürlich immer gewinnen. Aber wie soll man das anstellen, wenn die Bösewichte auf der einen Seite immer fieser werden und die Helden auf der anderen immer unfähiger? - Tja, dafür gibt es dann euch Märchenhelfer, die den Geschichten ein wenig auf die Sprünge helfen. Und auch hier wird euer Einsatz im Zauberwald wieder dringend gebraucht!

Zuerst werden wir ein wenig Weltenbau betreiben, indem wir gemeinsam fünf Fragen zur Handlung beantworten, dann werden wir - ebenfalls anhand von fünf Fragen - zusammen die Charaktere erstellen und dann geht es hoffentlich problemlos zum Happy End. ;)

Munchkin 1+2 (Kartenspiel)

Munchkin (Kartenspiel)

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (4), Brett- und Kartenspiele (5)

Stil: taktisch (3), lustig/scherzhaft (5), cinematisch (3), actionreich (4), charakterzentriert (4), episch (4), Hack & Slash (5), atmosphärisch (2)

Munchkin ist ein Kartenspiel aus dem Jahr 2003, welches mit den Grundspiel eine Parodie auf das Fantasy-Pen&Paper darstellt. Wir spielen das Grundspiel mit der ersten Erweiterung (Orks sind verfügbar).

3 bis zu 6 Spieler fangen als normale Menschen der Stufe 1 an. Ziel ist es sich mit Rassen (Elfen, Halblinge, Orks, Zwerge usw.) und Klassen (Dieb, Magier usw.), Ausrüstung und Sonderkarten immer stärkeren Monster hinter eingetretenen Türen zu stellen. Jedes besiegte Monster bringt eine Stufe und der erste Spieler, der Stufe 10 erreicht gewinnt. Das klappt nur durch Kooperation und Verrat zur richtigen Zeit ist wichtig für den eigenen Sieg.

Alternativ kann an den Abend auch die Version "Munchkin Felling" gespielt werden, welches nur kleine Änderungen und andere Illustrationen hat, da man dort intelligente Tiere spielt. Es gibt eine Menge Ableger und wir werden viel Spaß haben.

Mystische Welten

Der Jagdwettbewerb

Spielleiter: Schuldig

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Jetztzeit/Modern (1)

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

In diesem Abenteuer schlüpfen die Spieler in die Rollen von ca. 17 Jahre alten Jägerschülern des Collegium Custos Orbis und nehmen an einem Jagd-Wettbewerb teil. Es gilt innerhalb von acht Stunden vier verschiedene Kreaturen zu fangen oder zu erlegen und dabei selbst nicht verletzt zu werden oder sich zu verlaufen.



Dabei liegt es an den jungen Säkirt (Lehr-lingen) zu entscheiden welche Gefahren sie eingehen oder ob sie lieber harmlose Kreaturen suchen, ob sie die anderen Teams unterstützen oder diesen lieber Steine in den Weg legen, ob sie bis zur letzten Sekunde alles geben oder sich lieber rechtzeitig auf den Heimweg machen.

Beyond the Wall

Es ist nicht alles Gold, was glänzt

Spielleiter: makenyo

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch (5)

Stil: erzählerisch (2), actionreich (2), cha-
rakterzentriert (4), atmosphärisch (4)

Hört, hört. Der Burgherr gibt sich die Ehre, anlässlich seines 50. Geburtstages ein großes Turnier auszurufen.

Ritter und Streiter aus aller Herren Länder seien aufgerufen, sich vom 12. bis zum 14. Juli auf der großen Wiese vor der Burg einzufinden, wo sie um Ruhm und Ehre gegeneinander antreten können. Auf die Sieger wartet neben einem Tanz mit der lieblichen Tochter des Burgherrn auch manch anderer wertvoller Preis.

Doch auch, wer nicht der Kriegskunst mächtig ist, möge an den großen Feierlichkeiten teilnehmen, denn das Turnier findet zeitgleich mit dem alljährlichen Volksfest statt. Es warten Gaukler und Spielleute, und sogar ein Jahrmarkt mit Händlern aus aller Herren Länder wird abgehalten.

Also strömet herbei, ihr edlen Recken, eilet heran, ihr schönen Maiden, denn auf der Burg gibt es allerlei zu feiern!

How to be a Hero

Von Segeln und Piraten

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch (1)

Stil: erzählerisch (1), cinematisch (2),
actionreich (1), atmosphärisch (2)

1690, Karibisches Meer. Genauer gesagt Havanna. Seitdem es die Seefahrt gab, gab es auch jene, die sich an diesem Handel bereichern wollen. Piraten. Männer, die sich darauf spezialisiert haben, blitzschnell aus dem Hinterhalt arglose Handelsschiffe zu kapern. Durch die Entdeckung der neuen Welt und der Möglichkeit weiteste Entfernungen mit dem Schiff über Ozeane zu überwinden, befindet sich die Piraterie auf ihrem Höhepunkt. Es ist ein Zeitalter, indem auf den langen Seereisen ein erhebliches Risiko besteht entweder seine Habe oder sein Leben zu verlieren. Es ist eine Zeit, indem Gewalt und das Gesetz des Stärkeren vorherrschen. Schmuggler und Plünderer, die sich die Situation der nicht zu beherrschenden Weite des Meeres zu Nutze machen. Ein Zeitalter voller Mysterien und Gerüchte, sowie gewaltigen Legenden. Geschichten, welche noch in Jahrhunderten erzählt werden. Von Schätzen, Raubzügen und Entdeckungen, die sich keine Menschenseele vorstellen kann. Orte, die noch kein Mensch jemals betreten und wieder verlassen hat. Männer, die auf der Suche nach dem Glück ihres längst verwirrt haben. Männer, die auf der Suche nach dem schnellen Geld sich für ewig der See versprochen. Manchmal auch arme Seelen, die dem unglücklichen Umständen entsprechend sich einen Platz in der Welt suchen. Dennoch immer getrieben von ihrer ungesättigten Habgier und königlichen Piraten-Jägern, die versuchen Ordnung in die noch neue Welt zu bringen. Ein manch einer kann sich als Freibeuter verkaufen, doch zu welchem Preis? Der Preis ist die Freiheit und dies lässt sich euer Kapitän



nur aus den toten Händen entreißen. Ihr seid Teil der Crew des berühmtesten Kapitäns Dotterbart. Der gefährlichste Pirat in der Karibik, wenn nicht sogar auf der ganzen Welt. Euer Schiff „das heulende Huhn“ ist nach einer erfolgreichen Kaperfahrt voller Gewürze, Materialien und Versorgungsgüter, die nun unter der Hand verkauft werden müssen. Doch für Männer, die niemals den Hals voll bekommen, erschließt sich eine waghalsige Mission, die euch den vorläufigen Ruhestand bringen könnte oder eine Chance auf ein freies Leben.

Call of Cthulhu

Schatten über Providence

Spielleiter: Spielspatz

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch (2), Horror (4), Mystery (5)

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

Im höchsten Stock des Luxushotels "Milton" logiert in einem Ballsaal im Sommer 1928 Dr. Caitlin Bronsons ägyptische Wanderausstellung "Königreich des Feuers". Die Gratiskarten, die ihr als Gäste und Angestellte des edlen, innerstädtisch gelegenen Hochhauses erhalten, sowie eure Neugier verlocken euch zu einer abendlichen Besichtigung. Höhepunkt der Veranstaltung ist die Enthüllung der Kanope des Wesirs "Ibnhotep der Irre" durch die adelige Kuratorin höchstpersönlich. Ein Höhepunkt, der antike Geschichte erlebbarer macht, als manchen lieb sein dürfte!

Das Abenteuer stellt folgende vorbereitete Charaktere zur Auswahl:

- Psychiater mit Gastprofessur
- Grundschullehrerin & enttäuschte Hochzeitsgästin

- Ambitionierter Reporter

- Weltenbummelnde Malerin aus Marokko

- Concierge & Empfangschefin

- "Mann für alles" im Hotel

Verwendete Safety-Tools: Lines & Veils, X-Card

Call of Cthulhu

The voices

Spielleiter: Anton Schirlitz

Spielerzahl: 3

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting:

Stil: erzählerisch (2), rätselhaft (1), atmosphärisch (1)

Ihr seid eine kleine Gruppe von Studenten, die aufgrund ihrer Studienreise durch Osteuropa auf einem kleinen Bauernhof angekommen sind.

Ihr wollt mehr zu den Gebräuchen und Gewohnheiten der Einwohner herausfinden.

Bisher verlief eure Reise ziemlich ruhig und es gab keine bedeutenden Auffälligkeiten.

Bisher...

Bis in der zweiten Nacht auf dem Hof die Stimmen kamen.

SND

Dwarfknapping - Vol 1

Spielleiter: Mr.Renfield

Spielerzahl: 7

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Steampunk (1), Historisch (4), Horror (1), Mystery (1), Militärisch (2), Pulp (2)



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

ACHTUNG

Runde geht über 2 Blöcke "abends" und "nachts" aber hoffentlich nicht bis 10 Uhr morgens.

späterer Einstieg problemlos möglich: das Schiff legt unterwegs des öfteren an. früherer Ausstieg kann SL-seitig natürlich auch nur bedauert, nicht verhindert werden.

Unsere... nennen wir sie mal "Helden (mwd)" .. reisen per Flußschiff von A nach B... Brummhilda ebenso!

nicht allzu ernste Charade vor generischem SpätEDOfantelalterlichem Hintergrund für 3-7 Spieler*innen.

7 vorgefertigte Chars vorhanden.

Erstellung eigener problemlos möglich.

Dauer 8-14 h - auch hier kann es zeitweise zu Einzelszenen/Gruppentrennungen kommen, insgesamt spielt es sich aber durchaus als klassisches "Heldengruppen"-szenario.

Aus produktionsbedingten Gründen kann das Produkt Spuren von Railroading enthalten.

Spoiler/Triggerwarnungen:

Gewalt, Religion, Politik, Genderkras, und all das andere Zeugs, das eine Welt weniger schön zum drin leben aber spannend zum drin Geschichten erzählen macht.

Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment

Programme

Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment Programme

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 4

Anfängergerecht: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (1), Historisch (3)

Stil: erzählerisch (3), lustig/scherzhaft (5), actionreich (1)

Willkommen beim Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment Programme

Ihre Möglichkeit in eine lehrreiche historische Figur des Mittelalters zu schlüpfen, lehrreiche historische Ereignisse nachzuerleben und lehrreiche Erkenntnisse daraus zu ziehen. Das Ganze wird lehrreiche vor einem Publikum der BBC live im Land ausgestrahlt und lehrreich vom HoLE (Head of Light Entertainment) begleitet.

Wir hoffen, dass sie sich noch heute für das Programm bewerben und daraus als klügerer Mensch hervorgehen können. Lehrreich versteht sich.

Achtung, bei diesem System ist Spielfreudigkeit klar im Vorteil und wird auch belohnt. Zurückhaltende Spielernaturen werden es hier deutlich schwieriger haben ... und werden auch bestraft. Das System und das Setting sind albern, dumm, verkommen, sehr bekömmlich und vor allem albern.

Lehrreich, nicht wahr?

Kleos

Warten auf Bogosh

Spielleiter: Jakob Franke

Spielerzahl: 5



Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Endzeit (1), Historisch (2), Mystery (2)

Stil: erzählerisch (5), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (2), rätselhaft (3), atmosphärisch (3)

Euer Nomadenstamm streift durch eine Wüste, in der es geschmolzenes Kupfer regnet. Ein hartes, rauhes Leben. Doch

endlich ergibt sich eine Gelegenheit, zum größten aller Stämme aufzusteigen. Als Würdenträger eures Stammes liegt es in euren Händen, diese Gelegenheit wahrzunehmen und seine Zukunft nach euren Vorstellungen zu formen. Teilt jeder von euch dieselbe Vision? Und wie weit würdet ihr gehen, um eure eigene durchzusetzen?

Ein erzählerisches Abenteuer mit Fokus auf Spielerinteraktion und Intrigen.



**SPIELE-
OFFENSIVE.de**

Deutschlands größtes Sortiment aus Gesellschaftsspielen



Louisenstr. 70b/Martin-Luther-Str. 24 - 01099 Dresden - www.ReckenEcke.de



Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

Cammaslayers

Die haben den Kanal voll

Spielleiter: Peter

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (3), Cyberpunk (2), Endzeit (5), Militärisch (3), Pulp (2)

Stil: erzählerisch (1), taktisch (2), lustig/scherzhaft (4), actionreich (3), episch (1), Hack & Slash (5), atmosphärisch (1)

Keiner weiß mehr, was das Ende der Welt ausgelöst hat. Es ist auch egal und würde nichts ändern. Jetzt liegt alles in Trümmern, zwischen denen sich Mutationen, amoklaufende Roboter und Energiewesen bewegen. Der Durchschnittsbewohner hofft auf die nächste Wasserration und etwas zu essen.

Oder man nimmt das Schicksal in die Hand und versucht in den vielen Bunkern, Festungen und Höhlen die Überreste des Gestern zu finden und ein Leben in Luxus und Ruhm zu genießen.

Brett- und Kartenspiele

Brettspieltisch

Spielleiter: Muhme

Spielerzahl: 16

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Brett- und Kartenspiele (5)

Stil:

Von der Spiele-Offensive, Asmodee, Pegasus und der ReckenEcke werden einige Brett- und Kartenspiele zur Verfügung gestellt. Für alle, die gerne auch mal ein neues Spiel ausprobieren wollen, für alle, deren Rollenspielrunde ein frühes Ende hatte, für alle die nicht mehr in eine passende Rollenspielrunde gefunden haben ...

SND

Dwarfknapping - Vol 2

Spielleiter: Mr.Renfield

Spielerzahl: 7

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden gestellt

Setting:

Stil:

ACHTUNG

Runde geht über 2 Blöcke "abends" und "nachts" aber hoffentlich nicht bis 10 Uhr morgens.

Einstieg zum zweiten Block möglich (jene Chars kommen dann mit dem anderen Schiff aus der anderen Richtung)

Weiteres siehe Vol 1.

Das könnt Ihr Euch schon wieder mit Bleistift in den Kalender schreiben ...

DreRoCo – Nebelung 2024
P&P Rollenspiel und mehr
Termin: 15.-17. November 2024



Sonntag Mittag (11:00 - 16:00)

Workshop

Die Kunst des Improvisierens

Dauer: 120 Minuten

Workshopleiter: Captain

Maximale Teilnehmerzahl: 99

Schon wieder machen die SC völligen Blödsinn? Und nun musst du irgendwas drehen, damit der Plot nicht zusammenbricht? Und du hast erstmal keine Idee, was du dir jetzt spontan aus den Fingern saugen sollst?

Jetzt ist Improvisation gefragt. Von vielen als das Lohnendste im Rollenspiel betrachtet, macht es doch das Spiel erst richtig interaktiv. Aber gleichzeitig ist es auch eine der herausforderndsten Aufgaben eines SLs.

Dieser Workshop soll einige Herangehensweisen aufzeigen, die das Improvisieren am Spieltisch leichter machen sollen. Auch Stolpersteine und gängige Hilfsmittel werden beleuchtet. Besonders geeignet für Spielleiter (und solche die es werden wollen) aber auch für alte Hasen, die ihre eigenen Erfahrungen teilen möchten.

Dadlands RPG

Dadlands RPG

Spielleiter: Lukas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (2), Jetztzeit/Modern (3), Mystery (1)

Stil: erzählerisch (4), lustig/scherzhaft (5), actionreich (1), konstruktivistisch (4)

Schon immer war es ruhig im Land der Väter. Die Väter leben friedlich in kleinen Gemeinschaften, wo sie ihren liebsten Tätigkeiten nachgehen können. Die Grilldads haben ihre hausgemachte Marinade nahezu perfektioniert, die Sportdads treffen sich jeden Abend für die Bundesliga, die Autodads nutzen die Zeit den Innenraum zu saugen und die Urlaubsdads überprüfen, ob auch wirklich jeder Sonnencreme aufgetragen hat.

Doch jetzt droht etwas die Idylle zu stören.

Das System ist extrem simpel. Wir erstellen die Charaktere gemeinsam. Ihr könnt euch jedoch im Vorfeld einen Stamm ausdenken, dem euer Charakter angehört. Außerdem hat jeder Vater eine Bauchtasche, also benötigt auch jeder Teilnehmer eine.

Ein Dad zu sein ist übrigens eine Sache der Einstellung und keine des Geschlechts ;)

LANCER

LANCER - Abschlussprüfung

Spielleiter: Bakga

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction (5), Cyberpunk (4), Militärisch (4)

Stil: taktisch (5), actionreich (4)

Als Kadetten der Euren Bertelis Militärakademie Akademie habt den letzten Schwung der Abschlussprüfungen verpasst. Ein Unfall beim letzten EVA Training hat euch und mehrere Mitschüler eures Jahrgangs außer Gefecht gesetzt.



Mit Verspätung ist nun euer großer Tag gekommen. Könnt ihr euch in einer Gefechtsübung gegen eure Mitschüler behaupten? Baut euren eigenen Mech und zeigt was ihr die letzten Jahre gelernt habt. Beweist das ihr das Zeug habt ein LANCER zu sein.

LANCER ist ein taktisches Rollenspielsystem mit Fokus auf Mechs. Die namensgebenden Lancer sind dabei Elitepiloten ähnlich den Fliegerassen des 20. Jahrhunderts. Neben taktischen Kämpfen bietet LANCER auch freies, erzählerisches Spiel.

Englischkenntnisse und ein Smartphone sind empfehlenswert.

Nauvoo

Im Dunkeln ist gut munkeln

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: lustig/scherzhaft (3), actionreich (3), charakterzentriert (3), episch (1)

Haltet eure Hosen fest! Es wird gruselig.

Mystische Welten

Der lange Weg zum Fest

Spielleiter: Schuldig

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Jetztzeit/Modern (1)

Stil: lustig/scherzhaft (1), rätselhaft (1), atmosphärisch (3)

Bei diesem Abenteuer schlüpfen die Spieler in die Rolle von ca. 17 Jahre alten Zauberschülern des Avalon Institute, welche sich zum beliebtesten Fest des Jahres in das angrenzende Dorf begeben möchten.

Der Weg ist nicht einmal eine halbe Stunde lang, das Gelände sicher und friedlich und das Wetter angenehm und sonnig. Doch echten Helden können überall auf ungeahnte Abenteuer treffen und heute wird sich Zeigen ob es sich bei diesen jungen Magiern um solche handelt, wenn sie vor der Entscheidung stehen einfach ihren Weg fort zu setzen oder die uralten Geheimnisse einer alten Ruine zu erkunden und ein paar Menschenleben zu retten.

Munchkin Felling

Munchkin Felling (Kartenspiel)

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (4), Brett- und Kartenspiele (5)

Stil: taktisch (3), lustig/scherzhaft (5), cinematisch (3), actionreich (4), charakterzentriert (4), episch (4), Hack & Slash (5), atmosphärisch (2)

Munchkin ist ein Kartenspiel aus dem Jahr 2003, welches mit den Grundspiel eine Parodie auf das Fantasy-Pen&Paper-Genre darstellt. Wir spielen die deutsche Fassung von Munchkin: Tails.

3 bis zu 6 Spieler fangen als normale Menschen der Stufe 1 an. Ziel ist es sich mit Rassen (Hund, Fuchs, Maus und Pony) und Klassen (Barde, Dieb, Krieger und Zauberer), Ausrüstung und Sonderkarten immer stärkeren Monster hinter eingetretenen Türen zu stellen. Jedes besiegte Monster bringt eine Stufe und der erste Spieler, der Stufe 10 erreicht gewinnt. Das klappt nur durch Kooperation und Verrat zur richtigen Zeit ist wichtig für den eigenen Sieg.

Von den Spielregeln hat es die gleichen Grundregeln wie das Grundspiel mit teilweise anderen Rassen und Klassen und wir



spielen Anthromorphe Tiere. Die Detailregeln unterscheiden sich nur minimal durch das was auf gefundene Karten steht.

Dungeons and Dragons

(D&D 5e)

Mystery Mine: Ein Abenteuer mit Loren (ohne Lore)

Spielleiter: Johanna

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4)

Stil: taktisch (1), lustig/scherzhaft (2), cinematisch (1), actionreich (5), atmosphärisch (1)

Als bunt zusammengewürfelte Gruppe x-beliebiger Abenteurer wurde es euch zur Aufgabe gemacht, eine Schwefelmine zu untersuchen, aus der seit einiger Zeit nichts zu hören ist.

Das war es auch schon an Geschichte - eigentlich geht es nur darum, erfolgreich / lebendig auf Schienen in einem Mini-Spiel (im DnD-System) improvisierend zum Ziel zu kommen, und am Ende große Monster zu kloppen.

Keine Idee ist zu doof, keine Physik zu unplausibel, kein Spruch so unterirdisch wie die Mine!

Ihr könnt gerne eigene Charaktere des 5. Levels mitbringen (spoiler alert: Charisma wird eher nicht gebraucht): Attribute Standard-Array oder 4d6 drop the lowest, HP würfeln oder Durchschnittswert.

Avatar Legends

Die Verbotene Schriftrolle

Spielleiter: Pu

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Eastern (3)

Stil: erzählerisch (3), lustig/scherzhaft (3), cinematisch (4), actionreich (4), charakterzentriert (4), atmosphärisch (3)

Das Fest zur Krönung von Feuerlord Ozai ist im vollen Gange. Die Gunst der Stunde nutzend versucht ihr eine Schriftrolle mit verbotenem Wissen über die Geschichte der Feuernation aus Hari Bulkan zu schmuggeln, um sie für die Nachwelt zu bewahren.

Lucha Libre Contra

Salta sobre Fuego!

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern (3)

Stil: lustig/scherzhaft (3), cinematisch (3), actionreich (3), charakterzentriert (3), konstruktivistisch (3)

Maskierte Recken treten gegeneinander an, um ihre Ehre im Ring zu verteidigen.

Seid ihr ein ehrenvoller Técnico, ein hinterhältiger Rudo, oder vielleicht gar ein undurchschaubarer Exótico? Wie auch immer, im Ring sind alle gleich.

Drawn to Darkness

Die Geheimnisse des Proculus Anwesens

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Endzeit (4), Historisch (1), Horror (1), Mystery (3), Brett- und Kartenspiele (2)



Stil: erzählerisch (1), taktisch (4), atmosphärisch (3)

Ein altes Anwesen kann euch Schutz vor einem Unwetter bieten, doch ist nichts wie es zunächst den scheint. Werdet ihr die Geheimnisse entdecken die den Fluch dieses Anwesens aus der Alten Welt überdauern lassen?

Brett- und Kartenspiele

Brettspieltisch

Spielleiter: Muhme

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Brett- und Kartenspiele (5)

Stil:

Von der Spiele-Offensive, Asmodee, Pegasus und der ReckenEcke werden einige Brett- und Kartenspiele zur Verfügung gestellt. Für alle, die gerne auch mal ein neues Spiel ausprobieren wollen, für alle, deren Rollenspielrunde ein frühes Ende hatte, für alle die nicht mehr in eine passende Rollenspielrunde gefunden haben ...

Call of Cthulhu

Schreie in der Nacht

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (3), Jetztzeit/Modern (4), Mystery (2)

Stil: actionreich (2), charakterzentriert (1), atmosphärisch (3)

Dieses Jahr soll eine alte Tradition aus eurer Collegezeit nochmal neu aufleben. Damals verbrachtet ihr immer die Feiertage nach Weihnachten ein in einer Hütte im Wald. Das ist schon eine Weile her und

auch die Anderen hast du lange nicht gesehen. Diesmal wird es aber anders als früher. Düstere Geheimnisse werfen ihre Schatten auf die Hütte.

Es sind keine Kenntnisse des Cthulhu Regelwerks nötig. Du bekommst alles, was du wissen musst, im Spiel erklärt. Charaktere werden gestellt. Es wird mit der X-Card gespielt.

Mehr Infos zur X-Card findest du hier: <https://rb.gy/thlmmu>

DSA (DSA 4.1)

Hoffentlich eine ruhige Reise

Spielleiter: Barlet von Vierlinden

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5)

Stil: actionreich (3), rätselhaft (3), atmosphärisch (4)

Thorwaler. Piraten. Krieger. Seefahrer, die den Elementen trotzen. Geschichten über sie sind in ganz Aventurien verbreitet.

Aber die Realität ist eben doch eine ganz Andere. Abenteuerlustig seid ihr zu den Thorwalern aufgebrochen, aber der Umgang mit diesen rauen, raufstigen und versoffenen Gesellen ist nicht immer ganz einfach, und so habt ihr euch nie ganz dazugehörig gefühlt, habt euch als Fremde zu einer Gruppe zusammengefunden und letztlich beschlossen, nach Hause zurückzukehren. Endlich mal wieder ganz ohne Thorwaler. Ohne Piraten. Und Walwütige. Und Kneipenschlägereien zum Frühstück. Und Seeschlangen. Und Stürme.

Mal ganz altmodisch auf dem Landweg. Weg aus diesem Land voller Bekloppter.

Wird eine ganz ruhige Reise. Hoffentlich.

Charaktere können mitgebracht, aber auch Vorhandene gewählt werden.



Systemvorstellungen

Avatar Legends

Für dieses System liegt uns leider keine Beschreibung vor.

Beyond the Wall

Bei Beyond the Wall erschaffen die Spieler zusammen nicht nur die Charaktere, sondern auch ihr unmittelbares Umfeld. Normalerweise ist das ein kleines Dorf.

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 der H. P. Lovecraft Romane. Es hat viele Elemente des subtilen Horrors und zeichnet die Grenze zwischen menschlichen Schwächen und dem lauerten 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 spielen befördern sollen.

Cyberwahnsinn 2222

Eine humoristisch überspitzte Cyberpunkwelt im Stil von Shadowrun.

Gefüllt mit Magie, Technologie und Gewalt.

Ein simples und wahnwitziges RPG

Cyberwahnsinn 2222 bringt den Punk zurück in Cyberpunk.

D&D 5e

Fünfte Edition des Klassikers Dungeons und Dragons

Dadlands RPG

Für dieses System liegt uns leider keine Beschreibung vor.

Der Eine Ring

Mit Der Eine Ring™, dem offiziellen Rollenspiel nach den Werken von J.R.R. Tolkien, macht ihr euch auf den Weg nach Mittelerde. Das Spiel wurde geschaffen, um die besondere Stimmung aus Der Hobbit™ und Der Herr der Ringe™ hervorzurufen, und es enthält Regeln, um Helden zu erschaffen und sie auf Abenteuer auszusenden, in einem Land, das von einem anwachsenden Schatten bedroht wird.

Die Schwarze Katze (DSK)

Im Universum von DSA spielt ihr erwachte Katzen, welche im nächtlichen Havena ihren eigenen Vergnügungen und Geschäf-



ten nachgehen. Am Tag sind sie allen Bewohnern nur als faule Stubentiger bekannt.

Die Regeln lehnen sich stark an die von DSA an, wobei die Fertigkeiten natürlich auf Katzen angepasst sind.

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)

Drawn to Darkness

Für dieses System liegt uns leider keine Beschreibung vor.

Dread

Universelles Rollenspielsystem, bei dem nicht mit dem Würfel das Gelingen einer Probe bestimmt wird, sondern mit einem Jenga-Turm. Wer den Turm zum Einsturz bringt, kann am Rest der Spielrunde leider nur noch als Geist teilnehmen. Eignet sich natürlich besonders für Cthulhu-eske Horrorszenarien.

DSA 4.1

Überarbeitete vierte Version des deutschen Fantasy-Rollenspiel-Klassikers

Freeform

Freeform ist in etwa vergleichbar mit einem LARP welches aber nur in einem Raum, mit nur wenigen Requisiten und meistens ohne Kostümierung gespielt wird.

Also mehr in Richtung Improtheater. Eine gewisse Freude am Schauspielen ist hier also sehr vorteilhaft.

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.

Gammaslayers

Glitterhearts

Glitterhearts ist ein Spiel in dem man Magical Girls (und Boys, und Enbys, und Synthetics, und ...) spielt, die mit viel Enthusiasmus und langen Verwandlungsszenen gegen die Mächte des Bösen(TM) antreten.

Golden Sky Stories

Golden Sky Stories ist ein würfelloses Rollenspiel, welches von einigen Filmen des japanischen "Studio Ghibli" (besonders PomPoko und Kikis kleiner Lieferservice) inspiriert sein könnte. Die Spielenden übernehmen die Rolle von Tiergeistern, welche versuchen den Bewohnern eines kleinen japanischen Dorfes bei ihren alltäglichen (und nicht so alltäglichen) Problemen zu helfen.



Grenzfeste

Für dieses System liegt uns leider keine Beschreibung vor.

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.

Kleos

Kleos ist ein universelles Würfel basiertes System. Spielerkreativität und Erzählfluss stehen im Mittelpunkt.

Die Regeln sind einfach zu verstehen und sollen für Struktur sorgen ohne die Spieler durch Komplexität zu behindern.

Das ganze Design ist durchgehend modular, sodass jeder seine eigenen Modifikationen vornehmen kann. Dadurch eignet es sich besonders für alle die selbst gern Abenteuer erschaffen.

LANCER

LANCER ist ein taktisches Rollenspielsystem mit Fokus auf Mechs. Die namensgebenden Lancer sind dabei Elitepiloten ähnlich den Fliegerassen des 20. Jahrhunderts. Neben taktischen Kämpfen bietet LANCER auch freies, erzählerisches Spiel.

Lucha Libre Contra

Lucha Libre Contra ist ein PbtA-basiertes Rollenspiel in der wilden Welt des mexikanischen Wrestling. Beeindruckende Aktionen und Ring und schillernde Persönlichkeiten stehen auf dem Programm.



Monsterhearts

Monsterhearts ist ein Spiel über Teenager, Cliquen und Schule; im Widerstreit zwischen aufrichtigen Gefühlen und scheinbarer Oberflächlichkeit. Über das Gefühl, nirgendwo wirklich zugehörig zu sein, das Gefühl das "Monster" unter den "Normalos" zu sein.

Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment

Programme

Für dieses System liegt uns leider keine Beschreibung vor.

Munchkin

Töte die Monster - Klau den Schatz - Erstich deine Kumpel. Geh in den Dungeon. Töte alles was sich bewegt. Fall deinen Freunden in den Rücken und klau ihr Zeug. Greif dir den Schatz und dann RENN! Gib's zu, du liebst es.

Dieses Kartenspiel fängt die Erfahrungen eines Dungeons ein ... ohne das nervige Rollenspiel.

(aus dem offiziellen Teaser des Verlags)

Mystische Welten

Mystische Welten ist ein High-Fantasy-Jetztzeit-System. In diesem Spielt man einen Charakter von der Schulzeit an und erlebt Abenteuer in einer fantastischen Welt voller Monster und Mysterien, welche inmitten der Unseren 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

Zweite Edition von Pathfinder. Würfel, Fantasy, ... einer der Klassiker.

Shadowrun 6

Regelversion Nummer sechs des Klassikers

S&ME

Für dieses System liegt uns leider keine Beschreibung vor.

Splittermund

"Unter dem zersplitterten Mond von Lorakis müssen sich die Spieler zahlreichen

Herausforderungen stellen: Gefährliche Bestien durchstreifen die Firnweite, Intrigen und Rivalitäten halten den Mertalischen 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.



SPRAWL

SPRAWL ist das Cyberpunk Setting für die Powered by the Apocalypse Regeln. So wie Dungeon Worlds, Monster of the Week und andere. Die Stadt, die Konzerne und alles andere wird gemeinsam erschaffen. Der Spielleiter würfelt nie, sondern hat immer dann die Gelegenheit den Spielern das Leben schwerer zu machen, wenn deren Wurf misslingt.

STURM

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

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



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 17. bis 19. November 2023.

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

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 Thekenrolle geben gern Auskunft.

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

Am Einlass erhältlich

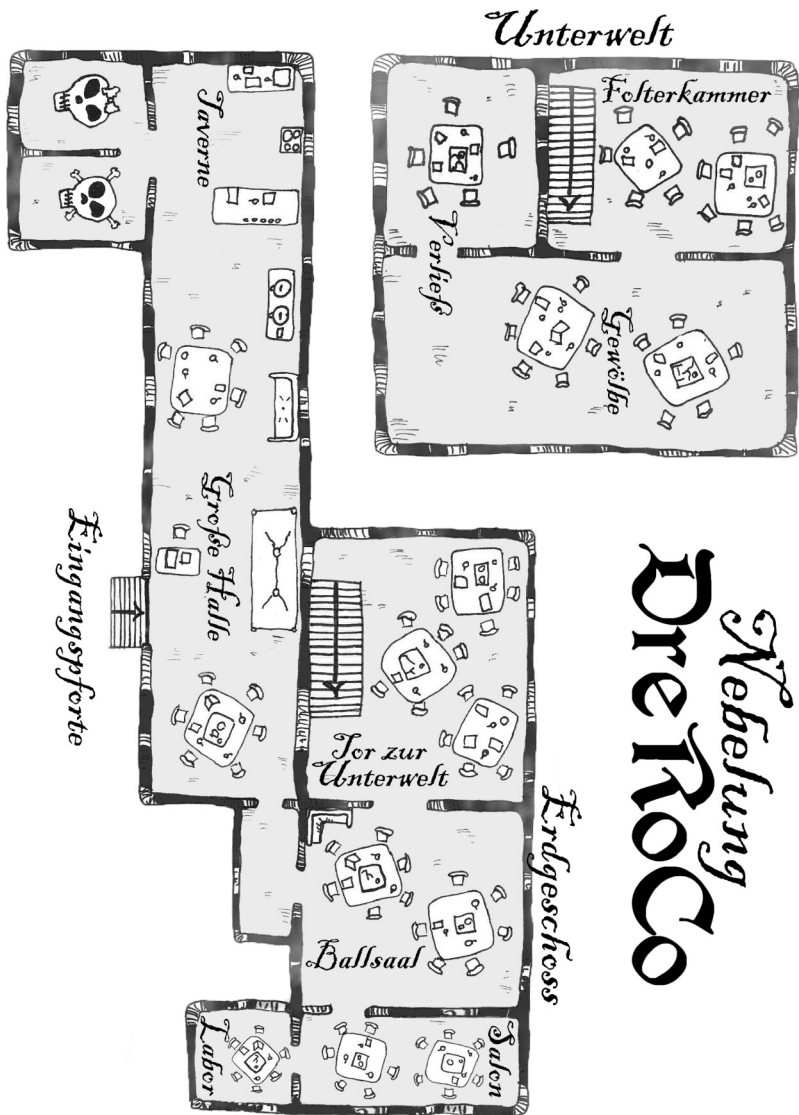
Unbenutzte Kästchen werden am Ende der Con wieder ausbezahlt.

kleine Tavernenkarte (10 Kästchen)	8,00 Euro
große Tavernenkarte (20 Kästchen)	16,00 Euro
Con-Tasse (inkl. Tee/Kaffee-Flatrate)	6,00 Euro

* auf Wunsch auch vegetarisch



Raumplan



Nebelung
DreRoco