

# Dre RoCo

## Nebelung 2024

*„Es ist noch kein Meister ...“*



Dresdner Rollenspiel Convention  
15. - 17 November 2024

# Herzlich Willkommen auf der Nebelung 2024

## Editorial

Kurs Süd-Ost Stadtbahn null sechs  
ich kann's fast nicht mehr erwarten  
In den Räumen des Out-Check's  
wird die Nebelung bald starten.  
Wir sind alle aufgeregt,  
denn wir wollen was erleben.  
Alle Tische sind belegt,  
Es wird tolle Runden geben!

Dank unsrer Meister  
Werden Rätsel wohl grenzenlos sein,  
Diese Schurken immer dreister,  
weiß man  
bleiben still im Verborg'nen,  
doch dann  
wenn es wirklich hoffnungslos scheint,  
fällt die Lösung uns ein.

Science Fiction, Cyberpunk,  
Horror, Pulp oder Piraten.  
Würfel und ein guter Trank,  
Helfen uns bei Heldentaten.  
Wenn der heiße Ofen glüht  
prall gefüllt mit Hefeteilen  
und der Chêf die Bockwurst brüht  
wollen wir dort gern verweilen.

Dank unsrer Meister  
Wird die Stimmung so wunderbar sein,  
Alle Monster, alle Geister,  
weiß man  
bleiben nicht im Verborg'nen  
und dann  
wird was noch unmöglich erscheint,  
plötzlich Wirklichkeit sein.

[nach Reinhard Mey, *Über den Wolken*]

Wir erwarten eine sehr volle Con. Bitte bringt ein wenig Geduld mit und lasst dafür überflüssiges Gepäck zu Hause. Sonderwünsche der Spielleiter für Tische versuchen wir zu berücksichtigen, aber ‚ruhige Ecke für meine Runde‘ ist kaum zu erfüllen – und schon gar nicht für 15 Runden gleichzeitig. Bitte passt auch die Lautstärke eurer Runde entsprechend an.

Bitte nehmt als Mitspieler bei der Verteilung der Plätze in den Runden Rücksicht aufeinander. Es wird nicht jeder in jedem Block seine Lieblingsrunde bekommen. Die DreRoCo ist zum Ausprobieren da und vielleicht findet sich ja zufällig wieder die eine oder andere Gruppe zusammen, die dann außerhalb der Con ein regelmäßiges Treffen zustande bringt. Es würde uns freuen, davon zu hören.

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. Tavernenkarten gibt es beim Einlass und für die Tassen richten wir zu den Stoßzeiten die Fasse-Tasse-Kasse ein; für Nachzahlen oder Geld zurück.

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 2024!**

**Eure Orga der DreRoCo**

## 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, 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)

<b>Nauvoo</b>	Der Meister der Sterne
<b>Call of Cthulhu</b>	Das Grauen im Yoga-camp
<b>Call of Cthulhu</b>	Die Brut
<b>Mausritter</b>	Honig im Gebälk
<b>Slay Engine</b>	Trauma Team
<b>Aliens</b>	Der letzte Tag der Hoffnung
<b>Pathfinder (Pathfinder2e)</b>	The Sandstone Secret
<b>Avatar Legends</b>	Spurlos verschwunden
<b>Brettspiel</b>	Maus und Mystik

<b>Dungeons and Dragons (DnD 5e)</b>	Es ist noch kein Meister bestraft worden
<b>Drawn to Darkness</b>	Unter den Ruinen
<b>Savage Worlds</b>	Mistaken Crossing
<b>CaMiSys</b>	Sie fliegen, um zu siegen...
<b>Pasión de las Pasiones</b>	La Rosa Querida
<b>Lockere Regeln</b>	Zwischen den Sternen
<b>Vergessen im Schnee</b>	Call of Cthulhu

## Freitag Nacht (00-10 Uhr)

<b>Lockere Regeln</b>	Chaos and Cards
<b>Dungeons and Dragons (DnD 5e)</b>	Mysterien von Inco-Manor

<b>Deadlands</b>	Rollender Tod in Dunkler Nacht
------------------	--------------------------------

## Samstag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Nauvoo</b>	Einer ist immer schuld
<b>Call of Cthulhu</b>	Onkel Timothys Erbe
<b>Dracheninseln</b>	Die Dracheninseln
<b>Draw Steel</b>	The Fall of Blackbottom
<b>Mausritter</b>	Honig im Gebälk
<b>How to be a Hero</b>	Der verflixte Schlüssel
<b>Space: 1889</b>	Ein ganz simpler Boten-Dienst...
<b>Brettspiel</b>	Maus und Mystik
<b>Dungeon World</b>	Jenseits des Schwarzen Flusses

<b>Call of Cthulhu</b>	Die Träumer von Kariyama
<b>Battletech Mech-Traveller</b>	High-Noon auf Little Havanna
<b>Fünf Phrasen</b>	Die Märchenhelfer im Zauberwald
<b>Dread</b>	Unter dem Schatten von Innsmouth
<b>Midgard 6</b>	Willkommen auf Damatu! Ab 13:00



## Samstag Abend (18-23 Uhr)

<b>Lockere Regeln</b>	Witch - The Road to Lindisfarne	<b>Pathfinder (Pathfinder2e)</b>	Die Hochzeitstorte
<b>Call of Cthulhu</b>	Der Saturnische Kelch	<b>Brett- und Kartenspiele</b>	Maus und Mystik
<b>Dungeons and Dragons (DnD 5e)</b>	Die Muse	<b>Hillfolk (Drama-System)</b>	Persephone
<b>Call of Cthulhu</b>	Die Nacht der Phantome	<b>Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment Programme</b>	Meister aller Feste?
<b>Night's Black Agents</b>	Das verschollene Meisterwerk	<b>Wrath &amp; Glory (Warhammer 40k)</b>	Mission Impossible-haaaagh!
<b>MMM</b>	Die Boom Box der Panda Ora	<b>Fünf Phrasen</b>	Gangsterjagd in "Mainhattan"
<b>Zombieslayers</b>	Die Seelen der Zombiepiraten		
<b>Dungeons and Dragons (DnD 5e)</b>	House of Death		

## Samstag Nacht (00-10 Uhr)

<b>STURM</b>	Schlachtruf zur Geisterstunde
--------------	-------------------------------

## Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Nauvoo</b>	Wenn sich Meister irren	<b>Jenseits der Blaukrauthecke</b>	Die Festung des Bergkönigs
<b>One Honk Before Midnight</b>	Schnattern im Schatten	<b>CaMiSys</b>	Meister der sieben Weltmeere
<b>World Wide Wrestling</b>	Der Große Sprung	<b>Idee!</b>	Feenhügel
<b>Dialekt</b>	Dialekt	<b>Call of Cthulhu</b>	Jenseits der Realität
<b>Brettspiel</b>	Maus und Mystik	<b>Brett- und Kartenspiele</b>	City of Angels
<b>Drawn to Darkness</b>	Unter den Ruinen		



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

### Nauvoos

#### Der Meister der Sterne

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (4)

Stil: actionreich (3), atmosphärisch (4)

(Stargate) Ihr seid eines der Stargate-teams, ausgezogen, die Galaxis zu erkunden. Auf einem fremden, fernen Planeten treffen sie einen Fremden. Ist er wirklich der "Meister der Sterne"?

### Call of Cthulhu

#### Das Grauen im Yogacamp

Spielleiter: Johannes

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (1), Jetztzeit/Modern (4)

Stil: lustig/scherzhaft (4)

Als befreundete Gruppe Influencer zieht es euch immer wieder zu neuen Orten, man muss ja Content machen. Dieses Mal habt ihr euch für ein kleines Yogacamp in der indonesischen Insel Bali entschieden. Wenig Leute in einer kleinen Anlage, gute Yogalehrer und weit weg von den Touristenkolonnen oder alten Fischern mit ihren Booten - all das wurde euch versprochen und ihr freut euch auf einen Urlaub, der sowohl erholsam ist, als auch Content für eure Kanäle liefert.

Was ist das schlimmste, was da schon passieren kann?

### Call of Cthulhu

#### Die Brut

Spielleiter: Lukas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit (5), Horror (4)

Stil: actionreich (3), episch (4), atmosphärisch (5)

Mailand im August 1928

Ihr seid gerade im Urlaub als sich eine fremdartige Seuche blitzschnell in der ganzen Stadt ausbreitet. Da Verstecken keine Option mehr ist, bleibt euch nur die Flucht. Doch wohin? Und könnt ihr diesen Leuten, die vor weniger als einer Woche noch komplette Fremde waren, wirklich vertrauen? Was, wenn einer von euch bereits infiziert ist?

In dieser Runde gibt es einige Triggerthemen. Wenn ihr nicht gut mit Body Horror, Misstrauen und Verrat oder Autounfällen klarkommt, dann ist diese Runde vermutlich nichts für euch. Ebenfalls solltet ihr wissen, dass ein Happy End für euren Charakter ziemlich unwahrscheinlich ist.

### Mausritter

#### Honig im Gebäck

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (2)

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



Ihr seid abenteuerlustige Mäuse vom Landsitz Senkenfurt und euer Bekannter, der Katograph Aloe Markig, ist seit Tagen verschwunden.

Zuletzt wurde er in der Nähe eines Sonnenblumenfeldes gesehen, und es ist an euch ihn zu finden und vielleicht auch etwas wertvolles aus der gefährlichen Wildnis nach Hause zu bringen.

## Slay Engine

### Trauma Team

Spielleiter: das Berstl

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk (5)

Stil: taktisch (2), actionreich (2), Hack & Slash (1)

In der ebenso bunten, wie brutalen Welt von Cyberpunk 2077 arbeitet ihr für Trauma Team International. Als Teile einer waffenstarken Rettungseinheit holt ihr Klienten aus gefährlichen Situationen und versorgt sie medizinisch.

## Aliens

### Der letzte Tag der Hoffnung

Spielleiter: Atom-Erik

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (3), Horror (5)

Stil: actionreich (3), charakterzentriert (2), atmosphärisch (5)

Hadley's Hope auf dem Mond LV-426 besteht nun seit 22 Jahren. Manche waren der Ansicht, dass der Bau der Kolonie nicht besonders klug war. Man hatte den Mond bei seiner Besiedlung noch nicht einmal kartographiert. Doch irgendjemand bei Weyland-Yutani bewilligte die Mittel und es

dauerte nicht lange, bis die Kolonisten das aussichtslos erscheinende Projekt zu einem Erfolg machten.

Aber jetzt ist hier dicke Luft. So ein Wey-Yu-Schlipsträger macht gerade Stress und Russ Jordan, ein Prospektor, hat sich draussen etwas eingefangen. Vielleicht ist es doch an der Zeit, der Kolonie Lebewohl zu sagen?

## Pathfinder (Pathfinder2e)

### The Sandstone Secret

Spielleiter: Soukali

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5)

Stil: taktisch (3), actionreich (3), charakterzentriert (3)

The PCs (fresh recruits from the Pathfinder Society) arrive at the Sandswept Hall in Osirion to receive a new mission. They're sent to a recently discovered archaeological site in the desert. However, upon their arrival, they find that another group of Pathfinders has already begun their excavation. The PCs must decide how to proceed and deal with the unexpected presence of these other explorers.

Die PCs (frisch rekrutierte Mitglieder der Pathfinder Society) kommen in der Sandswept Hall in Osirion an, um eine neue Mission zu erhalten. Sie werden zu einer neu entdeckten archäologischen Stätte in der Wüste geschickt. Bei ihrer Ankunft müssen sie jedoch feststellen, dass eine andere Gruppe von Pathfindern bereits mit den Ausgrabungen begonnen hat. Die PC müssen entscheiden, wie sie weiter vorgehen und mit der unerwarteten Anwesenheit der anderen Forscher umgehen.



## Avatar Legends

### Spurlos verschwunden

Spielleiter: Adriano

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3)

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

Spurlos verschwunden spielt nach dem 100-jährigen Krieg in Ba Sing Se, der Hauptstadt des Erdkönigreichs. Bei einem Besuch des legendären Fliegenden Koi-Zirkus verschwindet Rose, die Tochter einer prominenten Diplomatin. Hat ihr Verschwinden etwas mit dem Zirkus zu tun? Können unsere Helden Rose finden, bevor es zu spät ist? Vielleicht ist unter der majestätischen Zeltkuppel des Fliegenden Koi-Zirkus nicht alles so, wie es scheint...

Das ist Avatar wie Aang, der Luftbändiger. Nix blaue Aliens!

## Brettspiel

### Maus und Mystik

Spielleiter: Fulgur

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

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

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

Trauer und Erinnerung: Flucht nach Borkeheim.

Geleitet den tapferen Prinzen Collin und sein treues Gefolge durch einen Mäuschen Tabletop-Dungeon-Crawler, begleitet von

einem Cinematischen Hörspiel, um seinen Vater König Andan und das Königreich zu retten.

## Dungeons and Dragons (DnD 5e)

### Es ist noch kein Meister bestraft worden

Spielleiter: loneWolf238

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

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

In dem kleinen Dorf Brintrift hat sich plötzlich der Himmel verdunkelt und die Werkstatt des Meisters wurde mehrfach von Blitzen getroffen. Ein göttliches Zeichen, dass der Meister seine Würde verloren hat?

Es wird nach den normalen DnD-5e regelnb gespielt, Homebrew Regeln werden am Tisch geklärt.

Charaktere können mitgebracht werden aber auch am Tisch erst erstellt werden.

## Drawn to Darkness

### Unter den Ruinen

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (2), Endzeit (2), Horror (1), Mystery (1)

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

Wildland ist gefährlich. Da ist es nur recht das euch der Priester einen Goldbarren für die Wiederbeschaffung einer Reliquie bie-





tet, die in den Wirren des Großen Kollapses verloren gegangen ist. In den Ruinen des Tempels der Amaree soll sie liegen, doch es braucht welche wie Euch, die die Seuche bereits überlebt haben, wenn die Chance bestehen soll, dass man auch lebend zurückkehrt.

## Savage Worlds

### Mistaken Crossing

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch (4), Horror (5), Jetztzeit/Modern (5)

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

Ein heißer Sommer im Jahre 1971. Ein paar junge Erwachsene, von denen einige vor Kurzem ihre Einberufung nach Vietnam erhalten haben, versuchen sich mit einem gestohlenem Auto nach Kanada abzusetzen. Auf einer abgelegenen Nebenstraße, tief in den Sümpfen von Louisiana, gibt ihr Auto auf einmal den Geist auf. Vielleicht gibt es bei dieser einsamen Farm ja Hilfe?

Klassischer Slasher-Horror, bei dem es gilt, möglichst lange zu überleben (jede Spielende hat mehrere Charaktere, so dass auch beim plötzlichen Tod - wie er in Slasher-Geschichten hinter jeder Ecke lauert - weitergespielt werden kann).

## CaMISys

### Sie fliegen, um zu siegen...

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (1), Militärisch (1), Pulp (5)

Stil: lustig/scherzhaft (5), cinematisch (5), actionreich (5), konstruktivistisch (5)

...fliegen Fracht und fliegen Ziegen, fliegen bis die Fetzen fliegen. Sie sind Sieger, wenn sie fliegen.

Als freischaffende Piloten hat man es in Kap Suzette nicht immer leicht. Aber ein Auftrag von Kahn Industries wird immer gut belohnt - WENN man den Job erfolgreich abschließen kann. Und letztlich ist man am Himmel frei wie ein Vogel. Diesel in der Nase, Wind im Fell und gelegentlich mal ein paar Luftpiraten vor dem Bug, was will ein Meister der Lüfte mehr?

In dieser actionlastigen Runde geht es miten in die Welt von TaleSpin aka Käpt'n Balu und seiner tollkühnen Crew. 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.

## Pasión de las Pasiones

### La Rosa Querida

Spielleiter: Ansgar

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch (1), Jetztzeit/Modern (5)

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

Ein luxuriöses Hotel am azurblauen Atlantik, eine verschwundene Besitzer\*in, Liebe, Verrat, Drama! Erhebt ihr Anspruch auf dieses wunderschöne Etablissement, verschenkt euer Herz und euer Erbe an jemanden oder zieht aus den Schatten heraus an den Fäden?



Zusammen stürzen wir uns in unsere eigene kleine lateinamerikanische Telenovela und erleben eine Geschichte voller Leidenschaft und Emotionen!

Wir erstellen gemeinsam Charaktere am Tisch und knüpfen dabei ein dramatisches Beziehungsnetz. Es sind keine Vorerfahrungen bezüglich Telenovelas oder Erzählrollenspielen notwendig.

## Lockere Regeln

### Zwischen den Sternen

Spielleiter: Nani

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (4), Mystery (1), Militärisch (2), Brett- und Kartenspiele (1)

Stil: erzählerisch (3), cinematisch (3), actionreich (1), charakterzentriert (5), konstruktivistisch (5), atmosphärisch (5)

Space . the final frontier. Jahre in der Zukunft und die Menschheit hat das Weltall besiedelt auf mächtigen sich selbstversorgenden Kolonien die sich vor 100 Jahren von der Erde losgelöst haben.

Ihr seid Teil einer Raumstation die Handel und Diplomatie zwischen den Kolonien und anderen nicht menschlichen Völkern fördern soll, und eure Aufgaben führen euch

als fest eingespieltes Team auf verschiedene Monde, Planeten und Schiffe in der Umgebung.

Was passiert in der Stille des Weltalls und was steht zwischen den Sternen geschrieben?

Bringt gern Ideen aus eurem Lieblings Sci Fi Fandom mit: Ob eine Kultur, eine Szene oder ein Name. Das Grobe Setting ist eine Mischung aus Gundam und Babylon 5

## Call of Cthulhu

### Vergessen im Schnee

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (3), Mystery (5)

Stil: charakterzentriert (4), rätselhaft (4), atmosphärisch (4)

Ihr erwacht an einem fremden Ort. Als ihr durch das Fenster schaut seht ihr nichts außer rasendes Weiß. Es tobt ein Schneesturm und das seltsamste ist, es ist Hochsommer. Wie kamt ihr hier her? Warum tragt ihr Kleidung die für eure Zeit so untypisch ist und warum zur Hölle könnt ihr euch nicht mehr an die vergangenen Tage erinnern?

Die Runde ist mehr rätselhaft und atmosphärisch als actionreich ausgelegt

Pegasus Spiele  
Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH  
Straßheimer Str. 2

61169 Friedberg



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

### Lockere Regeln

#### Chaos and Cards

Spielleiter: Linn

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern (5), Brett- und Kartenspiele (1)

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

Gott ist nicht immer ganz so göttlich aber möchte es natürlich gerne wieder sein!

Kämpft mit Karten um das Gewissen von Gott und schafft es genug "böse" oder "gute" Taten zu tun.

Dabei dürft ihr natürlich so viel wie möglich selbst bestimmen.

Die Regeln sind sehr einfach und ich versuche auf alle Wünsche einzugehen.

WARNUNG: Es wird vielleicht viel diskutiert.

### Dungeons and Dragons (DnD 5e)

#### Mysterien von Incor-Manor

Spielleiter: Hörnchen

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

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

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

Dir und deinen Freunden wurde endlich der heiß erwartete Brief zugeschickt.

Die Einladung darin führt euch in das kleine Dorf Incor und zu dem verlassenen Herrenhaus dahinter, was wie ein uralter Schatten über dem Dorf thront.

Doch so richtig wie die Verleihungszeremonie eurer lang ersehnten Rang 2 Abenteuerer Lizenzen wirkt es nicht, wie der Brief versprach...

Vielleicht eine Art Einweihungsritual der Kollegen?

Aber was für Abenteuerer wärt ihr nun umzukehren?

Los gehts Freunde, wir haben ein Geheimnis zu lüften!

### Deadlands

#### Rollender Tod in dunkler Nacht

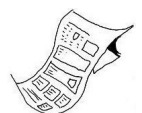
Spielleiter: Merlin

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Deadlands - Ihr seid mit einer Gruppe von Abenteuerern per Zug auf dem Weg gen Westen. Was euch erwartet ist ungewiss.



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

### Nauvoo

#### Einer ist immer schuld

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3)

Stil: erzählerisch (3), charakterzentriert (3)

(Gothic) Ihr seid Gefangene in der grössten Erzmine des Reiches. Niemand kann die Mine verlassen. Heute wird ein Neuer hereingeworfen. Dann verschwindet eine Erzlieferung. Irgendjemand muss schuld sein, aber wer?

### Call of Cthulhu

#### Onkel Timothys Erbe

Spielleiter: Johannes

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (3), Mystery (2)

Stil: erzählerisch (4), charakterzentriert (4), atmosphärisch (3)

Die traurigen Nachrichten zuerst: Euer lieber Onkel Timothy ist tot. Und ihr habt alle große Geldprobleme. Die gute Nachricht: Er hat ein beträchtliches Vermögen hinterlassen und ihr steht im Erbe. Pflichtbewusst wie ihr seid (und nur aus Liebe zu Timothy), macht ihr euch wie in seinem Testament gewünscht zu seinem Anwesen in Vermont auf, um am 23. April 1928 der Testamentseröffnung beizuwohnen. Jeder von Euch könnte das Geld wirklich gut gebrauchen... und der übrigen Verwandtschaft wird da nicht so viel gönnt.

Die Testamentsvollstreckung findet in Onkel Timothys Anwesen, weit weg von der Zivilisation statt...

Das Abenteuer ist lose an die alten zweitklassigen Horror-Filme angelehnt.

### Dracheninseln

#### Die Dracheninseln

Spielleiter: MadViper

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

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

Stil: taktisch (4), Hack & Slash (2), konstruktivistisch (3)

Erobert die Dracheninseln und findet die legendären Artefakte.

Ein Strategiespiel mit Elementen von:

Siedler von Catan und Risiko

DragonDice

Heroes of Might&Magic

### Draw Steel

#### The Fall of Blackbottom

Spielleiter: Sebastian Eick

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Science-Fiction (2), Cyberpunk (1), Steampunk (1), Horror (1), Militärisch (1), Pulp (3), Brett- und Kartenspiele (2)

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



Draw Steel ist MCDMs Hauseigenes PnP RPG-System. 2023 wurde das Projekt finanziert und jetzt gibt es das erste Playtestpaket für die Unterstützer. Das möchte ich mit euch ausprobieren.

Vier Worte um Draw Steel zu beschreiben: tactical, heroic, cinematic, fantasy

Setting:

Ajax the Invincible, also known as the Overlord and the Iron Saint, is the human leader of Vasloria. With the help of his lieutenant, a powerful mage named Mortum, he has waged war across Orden from a floating fortress known as the Chrysoopolis, conquering the world piece by piece.

Two groups rose up in an attempt to stop him: the Lady of Brass and the Iron Tower of Dis. Both those factions' own flying fortresses were readily struck from the heavens, with the Lady of Brass crashing in the barony of Oil and the Iron Tower of Dis's flying pyramid smashing into the endless marsh of the Grey Wastes. On the heels of victory, Ajax waged a years-long war against Khemhara, the Infinite Desert to the East of Vasloria—until his attention was drawn to Blackbottom, Vasloria's largest city.

Ajax's wrath is inevitable, and the fall of Blackbottom with it. But a hand full of heroes might be a ripple in a raging tide, saving as many innocent civilians as they can while fleeing Blackbottom with their lives.

## Mausritter

### Honig im Gebäck

Spielleiter: Jakomo vom Dach

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit (5), Mystery (2)

Stil: erzählerisch (4), cinematisch (2), actionreich (2), charakterzentriert (4), episch (2), atmosphärisch (4)

Ihr seid abenteuerlustige Mäuse vom Landsitz Senkenfurt und euer Bekannter, der Katograph Aloe Markig, ist seit Tagen verschwunden.

Zuletzt wurde er in der Nähe eines Sonnenblumenfeldes gesehen, und es ist an euch ihn zu finden und vielleicht auch etwas wertvolles aus der gefährlichen Wildnis nach Hause zu bringen.

## How to be a Hero

### Der verflixte Schlüssel

Spielleiter: Anki

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4), Mystery (1)

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

Die Abenteurer befinden sich in einer fantastischen, magischen Welt, in der alte Magie und Mysterien allgegenwärtig sind. Sie haben den Auftrag erhalten, einen mächtigen Schlüssel zu finden, der ein uraltes Artefakt aktiviert und angeblich das Schicksal des gesamten Landes verändern kann. Allerdings gibt es ein kleines Problem: Die Gruppe hat am Vorabend einen ausgelassenen Tavernenbesuch hinter sich, der sie nun mit einigen Hindernissen konfrontiert.

## Space: 1889

### Ein ganz simpler Boten-Dienst...

Spielleiter: Duckistopheles

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt



Setting: Fantasy (1), Science-Fiction (1), Steampunk (4), Historisch (1)

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

Ihr seid nicht die Meister eures Fachs, eher das Gegenteil. Die letzte Mission für euren Arbeitgeber, einen reichen britischen Unternehmer im „Import-Export“ Geschäft, habt ihr so richtig vermasselt. Doch weil er so ein gutherziger und edler Arbeitgeber ist, gibt er euch noch eine letzte Chance, bevor er euch allesamt fristlos entlässt. Ihr sollt eine „Lieferung“ abholen und sie fristgerecht zu ihm nach Parhoon bringen. Ein ganz simpler Boten-Dienst also.... Sogar so Gaschant-Köpfe und Sandhirne wie ihr solltet das doch auf die Reihe kriegen.

P.S. Gespielt wird - wahrscheinlich - mit SWADE (+ Red Sands) und nicht mit dem Ubiquity-System, aber das Setting (in wie weit auch immer ich mich daran halte/ es sich zwischen den beiden Versionen unterscheidet) wird der Ubiquity Version entsprechen. Verwirrt? Ich auch!

## Brettspiel

### Maus und Mystik

Spielleiter: Fulgur

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

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

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

Trauer und Erinnerung: In der Klemme

Geleitet den tapferen Prinzen Collin und sein treues Gefolge durch einen Mäusichen Tabletop-Dungeon-Crawler, begleitet von einem Cinematischen Hörspiel, um seinen Vater König Andan und das Königreich zu retten.

## Dungeon World

### Jenseits des Schwarzen Flusses

Spielleiter: Makenyo

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

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

Am Rande der Zivilisation, wo der Schwarze Fluss die Wildnis von den Grenzdörfern des Reiches trennt, lauert eine Gefahr, die selbst die tapfersten Krieger erzittern lässt. Wilde Barbaren – uralte und gnadenlose Krieger des Waldes – versammeln sich in großer Zahl, angeführt von schattenhaften Schamanen, die eine Magie der Wildnis und des Blutes beschwören. Die Flammen ihres Hasses leuchten jenseits des Flusses, und der Frieden, den die Siedler in den Grenzdörfern wähten, droht, in Blut zu ertrinken.

Euer Auftrag führt euch durch die tiefen, undurchdringlichen Wälder, entlang der dunklen, reißenden Strömung des Schwarzen Flusses. Ihr müsst Verbündete finden, die Pläne der Barbaren vereiteln und Geheimnisse lüften, die besser im Schatten geblieben wären. Auf diesem Weg stehen euch nicht nur feindliche Krieger, sondern auch die Geister des Landes und die Kreaturen des Waldes entgegen.

Die Dunkelheit rückt näher, das Heulen der Wölfe durchdringt die Nacht, und eure Waffen mögen die letzte Hoffnung der Grenzdörfer sein. Seid ihr bereit, das Schwarze Flussland zu betreten und euch dem tödlichen Ruf der Wildnis zu stellen?

Info: An Playbooks möchte ich die von Homebrew World verwenden.



## Call of Cthulhu

### Die Träumer von Kaliyama

Spielleiter: Kolja

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

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

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

Die Träumer von Kaliyama wiegen im Japan der 1890er-Jahre eine Gruppe von deutschen Reisenden in einen Schlaf, aus dem es vielleicht kein Erwachen mehr gibt.

## Battletech Mech-Traveller

### High-Noon auf Little Havana

Spielleiter: Pappa Bear

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (4), Western (1), Militärisch (4)

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

Die Geschichten, die ihr von Little Havana gehört hattet, kangen sooo gut. Die kleine Welt im Grenzgebiet zwischen den Vereinigten Sonnen und der Conföderation Capella hatte in den letzten Jahrzehnten mehr Aufmerksamkeit auf sich gezogen als für einen solchen Hinterweltlerplaneten üblich. Das Geld sollte geradezu auf der Straße liegen. Und wenn schon nicht Bares dann doch zumindest als Plündergut. Doch die Wahrheit ähnelt mehr dem Ball aus Weidengestrüpp der vom Wind vor euch über die Straße geweht wird.

## 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), charakterzentriert (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. ;)

## Dread

### Unter den Schatten von Innsmouth

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

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

Stil: actionreich (3), charakterzentriert (1), atmosphärisch (4)

Eine kryptische kurze Nachricht und ein un gutes Gefühl. Das ist es, was euch auf den Weg nach Innsmouth brachte. Eine



nach Fisch stinkende Küstenstadt, in die man nur einen Fuß setzt, wenn man sein Leben hasst.

Ihr werden bereits beobachtet.

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.

## Midgard 6

### Willkommen auf Damatu!

Spielleiter: Muhme

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Ein Kurzabenteuer zum Kennenlernen der neuesten Ausgabe von Midgard. Die Beta Version sollte zum Zeitpunkt der Con zur Verfügung stehen.

Die Runde startet gegen 13:00



Comic Portal  
Peschelstr. 33  
01139 Dresden

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

## Dreroco Pfingstcon 2025

Endlich ist es wieder so weit, die DreRoCo Pfingstcon findet wieder am Spieltisch statt. In der Waldschenke Hellerau vom 30.05.-01.06.2025.

Hä? Pfingstcon? Waldschenke Hellerau? Ja, die Primavera hat einen neuen Namen und eine neue Location! Der Spiel- und Community-Spaß bleibt der Alte, aber mit viel mehr Platz. Also Bleistifte spitzen, Charaktere steigern, Termin vormerken und eure Lieblingsmenschen mitbringen! Wir bekommen alle unter! Die Anmeldung für Spieler und Spielleiter startet voraussichtlich ab Dezember 2024 unter <https://dreroco.de>

Wer als Helfer oder Orga gern unterstützen möchte, kann sich gern per Discord oder [dreroco.pfingstcon@gmail.de](mailto:dreroco.pfingstcon@gmail.de) bei uns melden.

[dreroco.pfingstcon@gmail.com](mailto:dreroco.pfingstcon@gmail.com)





## 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)

### Lockere Regeln

#### Witch - The Road to Lindisfarne

Spielleiter: Lukas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit (1), Historisch (4), Horror (2), Mystery (2)

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

London im Jahre 1350

Die Pest geht um. Jeder Dritte ist ihr bereits zum Opfer gefallen. Eltern müssen ihre Kinder begraben. Säuglinge schreien neben den aufgeblähten Leichen ihrer Familien. Dieser schreckliche Zustand hält schon viel zu lang an.

Endlich haben die Kirchenobersten die Ursache für all dieses Unheil gefunden. Eine junge Frau wurde festgenommen und nach dreitägigem Verhör als Hexe enttarnt. Es ist klar, was geschehen muss. Die Hexe soll auf die heilige Insel Lindisfarne gebracht und dort verbrannt werden.

Es ist an uns diese Angelegenheit auszuführen. Einer der Teilnehmenden übernimmt die vermeintliche Hexe, die anderen spielen ihre Eskorte. Das gesamte Spiel läuft konstruktivistisch, was heißen soll, dass es keinen Spielleiter gibt. Dieses Rollenspiel kommt zudem ohne Werte, Würfel, Stifte und diesen ganzen anderen Schnickschnack aus.

Zentrale Themen sind Verlust und Schuld. Demzufolge sind erwachsene Themen unumgänglich. Es wird entsprechende Sicherheitsmechanismen am Tisch geben.

### Call of Cthulhu

#### Der Saturnische Kelch

Spielleiter: Spielspatz

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (4), Mystery (4)

Stil: rätselhaft (5), atmosphärisch (4)

Wochenlang fahrt ihr im Frühjahr 1927 immer wieder durch die idyllisch anmutenden Ländereien Massachusetts, um ein inspirierendes Haus für einen erfolgreichen Horrorautor zu finden. Auch die Besichtigung dieses Nachmittags war eine komplette Enttäuschung und ihr kehrt über eine Abkürzung nach Hause zurück. Doch mitten im Wald gibt euer Motor den Geist auf. Zum Glück täuschte nur die Benzinnadel einen vollen Tank vor und etwas abseits entdeckt ihr ein schleierhaftes Anwesen auf einem lichten Hügel, wo beim heutigen Dinner die Haustochter begeistert gewürdigt wird. Ihr würdet schon vom Glauben abfallen, wenn die betuchten Bewohner nicht etwas Benzin haben oder zumindest Hilfe rufen können.

Es stehen folgende vorbereitete, geschlechtsneutrale Charaktere zur Auswahl: Abergläubischer Schriftsteller auf Haussuche; Adelskundiger Exorzist; Autovernarrter Taxifahrer; Pedantischer Bauinspektor und Kunstliebhaber; Diskreter, tollpatschiger Detektiv

### DnD 5e

#### Die Muse

Spielleiter: Schapka

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet



Charaktere: werden geerstellt oder können mitgebracht werden (Level 3)

Ihr seid nicht die gewöhnliche Gruppe an Abenteurern. Ihr seid vereint im Blute... denn ihr alle teilt euch den selbigen Vater - Lysander Silverstrings. Berühmter Barde, Wanderer...und Charmeur. Loyalität ist allerdings keine seiner Stärken. Ihr wurdet von verschiedenen Müttern aufgezogen, ihre Herzen gebrochen, ihre Lebensfreude geraubt.

Jeder von euch kennt von euren Müttern eine ähnliche Geschichte über einen betörenden Elfenbarden, gekommen aus dem Feywild, sein Markenzeichen eine silberne Strähne im Haar...es dauerte nicht lange, bis ihr die Puzzleteile zusammensetztet und die Wahrheit über euren gemeinsamen Vater herausfandet.

Heute könnte der Tag der Vergeltung sein. Ihr habt die Spur des Barden verfolgt - sein nächster Auftritt findet in der Villa eines einflussreichen Edelmannes statt, zum 21. Geburtstag seiner lieblichen Tochter. Die perfekte Gelegenheit, Lysanders Karriere ein für alle Mal zu ruinieren. Er hat seinen Gästen eine unvergessliche Nacht versprochen... und vielleicht wird es genau das werden.

## Call of Cthulhu

### Die Nacht der Phantome

Spielleiter: Johannes

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (4), Mystery (2)

Stil: atmosphärisch (3)

Wir befinden uns im Jahr 1104 im tiefsten Mittelalter. Der erste Kreuzzug ist gerade zu Ende, doch hat er den Bewohnern Europas leider keine ewige Heil gebracht.

Die Spieler müssen in einem verregneten Oktober als Gruppe noch den Taunus durchqueren, genauer gesagt von Mainz nach Limburg.

Hinweis: Ein komplettes Happy End (alle überleben und der Mythos wurde besiegt) ist unwahrscheinlich.

## Night's Black Agents

### Das verschollene Meisterwerk

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch (5), Horror (4), Jetztzeit/Modern (3), Mystery (4)

Stil: taktisch (3), rätselhaft (5), atmosphärisch (5)

November 1989: erste Risse im Regime von Nicolae Ceausescu beginnen sich zu zeigen, der lange mit unmenschlicher Härte unterdrückte Widerstand im Land gewinnt an Boden gegenüber der Armee und der Geheimpolizei Securitate. Doch letztere schlägt erbarmungslos zurück und stürzt das Land in ein Blutbad.

Als Agent\*innen ausländischer Geheimdienste, die - koordiniert von euren Handlern in Odessa aus - im östlichen Rumänien aktiv sind, kommt ihr kaum hinterher, ihren Vorgesetzten die neuen Entwicklungen zu berichten: kaum habt ihr einen Bericht geschrieben und deponiert, da sind ein Großteil der Informationen welche ihr mühevoll beschafft habt schon wieder veraltet.

Und jetzt seid ihr auch noch auf ein paar Infos gestoßen, welche so gar nicht in das vertraute Bild der rumänischen Politik passen, Hinweise die darauf hindeuten, dass noch jemand anderes (ein anderer Geheimdienst? das organisierte Verbrechen? ein skrupelloses Unternehmen?) aktive As-



sets in der Stadt hat, und in diesem Wespennest unklarer Agenden herumstochert. Wenn das hier nicht eskalieren soll, dann solltet ihr schnell etwas unternehmen, der Eindruck liegt nahe, dass euch die Zeit davonläuft...

Nights Black Agents ist ein Horror-Rollenspiel mit einem Fokus auf Ermittlungsarbeit (die Grundlage der Regeln ist das GUMSHOE-System). Die Spielendencharaktere sind alle Agenten von Geheimdiensten.

Triggerwarnungen: die Runde kann Themen wie Folter, Kriegsverbrechen, psychische und physische Gewalt, Rassismus (besonders Antiziganismus), Nationalismus, Unterdrückung demokratischer Grundwerte (freie Meinungsäußerung, Versammlungsfreiheit, Recht auf Privatsphäre, u.v.m.) und andere Abscheulichkeiten des Ceausescu-Regimes enthalten. Teilnahme ab 18 Jahren.

Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils



### Die Boom Box der Panda Ora

Spielleiter: Oheim

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (1), Jetztzeit/Modern (4), Pulp (5)

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

Das Nachtleben im angesagtesten Viertel der Stadt brummt. Nur langsam könnt ihr euch vorwärts schieben. Wohin eigentlich? Zu den Studios der Plushed Singers Show, wo angebliche heute Abend eine Stell-Probe stattfinden soll und noch Plätze frei sind für Statisten? Oder vielleicht steht ihr ja auch schon in der Schlange für den Club

Echstasy. Hier soll heute mal wieder eine gemeinsame Show der DJs Dino und Jurassic stattfinden. Es sind ja nur noch ein paar hundert Füßchen bis dorthin. War es eigentlich heute oder morgen, dass Night-Plüsch and the Slaves ihr neues Album vorstellen wollten? Normal machen sie das spontan und open air.

Und der Sound von da hinten. ... na ja ... irgendwas ist immer. Da singt die typische Südamerika-Poncho Band irgendwas von einem Condor, der vorbeifliegt. Hier ist sicher kein Meister vom Himmel gefallen.

Alles egal. Die Leute sind gut drauf, das Wetter ist, wie man es sich nicht besser wünschen kann an einem lauen Sommerabend und ein paar Straßenkünstler sorgen für beste Stimmung. Eigentlich wollt ihr gar nicht woanders hin.

Bitte Plüschtiere mitbringen, sie werden - falls noch nicht geschehen - am Tisch besetzt.

## Zombieslayers

### Die Seelen der Zombiepiloten

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit (4), Historisch (1), Pulp (1)

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

Seit vielen Monden schon reist ihr gemeinsam, aber eine gute Brise liegt in weiter Ferne. Ihr erhaltet ein geheimnisvolles Manuskript, das auf den Schatz der legendären Piratenkapitänin "Blutige Anne" hinweist. Es erzählt von ihrem verfluchten Schicksal und den Untoten, die sie bewachen.



## Dungeons and Dragons (DnD 5e)

### House of Death

Spielleiter: Arronax

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Horror (5), Mystery (3)

Stil: actionreich (5), rätselhaft (3), atmosphärisch (3)

Müde nach der Reise und auf der Suche nach Unterkunft erhalten wir das freundliche Angebot, uns in einem malerischen Häuschen über Nacht zu erholen. Endlich wieder in einem echten Bett schlafen und dann gut erholt in den neuen Tag starten! Was kann da schon schiefgehen...

## Pathfinder (Pathfinder2e)

### Die Hochzeitstorte

Spielleiter: Oonva

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (2), taktisch (2), lustig/scherzhaft (5), actionreich (2), charakterzentriert (4), episch (1)

Was gibt es schöneres als eine Hochzeit? Die Torte natürlich. Ihr seid Gäste dieser wundervollen Feier - also zumindest habt ihr eine Einladung ...

## Brett- und Kartenspiele

### Maus und Mystik

Spielleiter: Fulgur

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

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

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

Trauer und Erinnerung: Mit Käse fängt man Ratten

Geleitet den tapferen Prinzen Collin und sein treues Gefolge durch einen Mäusichen Tabletop-Dungeon-Crawler, begleitet von einem Cinematischen Hörspiel, um seinen Vater König Andan und das Königreich zu retten.

## Hillfolk (DramaSystem)

### Persephone

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (5)

Stil: erzählerisch (5), charakterz. (5)

Persephone ist eine kleine Raumstation am Rande eines Asteroidenfeldes. Sie dient der Versorgung der Bergbauschiffe, die in einem nahe gelegenen Asteroidenfeld seltene Mineralien abbauen, als Kommunikationsrelais und als Beobachtungsplattform für einen nahen Stern, der kurz vor seinem Wandel zum roten Riesen steht. Das Leben der kleinen Besatzung ist geprägt von Routineaufgaben, der nächste menschliche Außenposten Wochen entfernt. Doch dann spielen plötzlich die Systeme der Station verrückt und ein Systemausfall jagt den nächsten. Kann die Besatzung in dieser gefährlichen Situation zusammenwachsen oder ist sich jeder selbst der nächste?

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 vie-



le Möglichkeiten, die Handlung durch Spielerhand mitzugestalten. Anders als in klassischen Rollenspielrunden ist keine äußere Bedrohung der dramaturgische Antrieb, sondern die Beziehungen der Spielerfiguren untereinander.

## Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment Programme

### Meister aller Feste?

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (2), Historisch (1)

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

Ihr seid unterwegs um tapfere Heldentaten zu begehen, den ungläubigen Pöbel den Hintern zu versohlen oder um einfach einen Volksaufstand gegen das aristokratische Establishment anzuzetteln. Oder eben halt das Fest der Feste auf die Beine zu stellen. Da heiratet jemand großes, also muss das krachen. Auch mit extrem beschränkten Mitteln. Ganz normaler Heldenalltag halt.

Achja, nebenbei soll das Publikum dieser BBC Liveshow ja noch was lernen. Immerhin ist das hier ja ein Historikkurs.

Wird schon werden ... oder auch nicht. Sagts dann bitte nicht weiter.

## Wrath & Glory (Warhammer 40k)

### Mission Impossiwhaaaagh!

Spielleiter: Schaaal

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Stil: erzählerisch (1), lustig/scherzhaft (4), actionreich (3)

Oi! der Boss will euch sehen, irgendwas wegen geheimer Mission, wenn ihr es schafft soll es sogar ne Beförderung zum Lootenant drin sein.

Eine lustige Runde wo ihr eine Truppe von Blutaxt Orks spielt die ihre erste Kommando Mission vollbringen (oder es wenigstens versuchen). Vorwissen vom 40k Universum ist nicht benötigt.

## Fünf Phrasen

### Gangsterjagd in "Mainhattan"

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern (5), Pulp (5)

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

Ein schickes Bankenviertel, schillernde Wolkenkratzer mit Rooftop-Bars und der Main als Lebensader mittendrin. Doch "Mainhattan" hat auch seine Schattenseiten. Ihr kennt sie nur zu gut und versucht als Privatdetektive immer wieder Licht ins Dunkel und Dunkles ans Licht zu bringen. Welche schmutzige Affäre wird als Nächstes auf euch warten?

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 zur Lösung des Falles. ;)



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

### STURM

#### Schlachtruf zur Geisterstunde

Spielleiter: Lars Hitzing

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

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

Bett oder Battle ist die Frage vor jedem Nachtblock. Und dieses Abenteuer ist die Antwort darauf. Erlebt die magisch-chaoti-

sche und archaische Welt des kleinen Autorensystems STURM. Dieses Einführungsabenteuer bringt Euch das Land, seine Geschichte, seine Bewohner und ihr Können näher. Nach dieser Runde solltet Ihr wissen, warum Sphärenwesen manchmal mit Kiemen durch den Wald rennen, Gamschen latent suizidgefährdet sind und ihre Meister gelegentlich vom Himmel fallen, wie man einen dreiarmligen Kampfstab benutzt und wieso der grinsende Katzenmensch auf einmal Eure Sachen an hat.

Infos, Regelwerke, Karten und alles weitere findet Ihr unter:

<http://schleppi.net/sturm>



## Astorias Kreativbox



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



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

### Nauvoo

#### Wenn sich Meister irren

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (3)

Stil: actionreich (3), charakterzentriert (3) (Star Wars) Irgendwo im Outer Rim. Eine fast vergessene Gasmine. Ein fieser Hutte. Ausgebeutete Arbeiter. Und ihr. Macht etwas daraus.

### One Honk Before Midnight

#### Schnattern im Schatten

Spielleiter: Lukas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern (5)

Stil: lustig/scherzhaft (5)

In diesem Rollenspiel übernehmt ihr mutige Krieger, die schon lange unter dem grausamen Joch der Vormundschaft einer niederen, fremdartigen Rasse leben müssen.

Die Rede ist natürlich von Gänsen.

Der gefiederte Gott hat euch mit mächtigen Fähigkeiten ausgestattet, die euch helfen sollen, euch endlich aus der Knechtschaft zu befreien und der Gansheit Ruhe und Sicherheit zu bringen. Leider hat er nicht damit gerechnet, dass euch der köstliche Geruch von Brot von eurem Auftrag ablenken könnte.

### World Wide Wrestling

#### Der Große Sprung

Spielleiter: das Berstl

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern (5)

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

Endlich! Nachdem ihr lange darauf hingearbeitet habt, ist eine der ganz großen Promotions auf euch aufmerksam geworden und hat euch unter Vertrag genommen.

Sind die harten Jahre, in denen ihr in Turnhallen und Hinterhöfen aufgetreten seid, im Auto schlafen musstet oder neben dem Wrestling in zwei Jobs arbeiten, damit ihr nicht hungrig ins Bett gehen müsst, endlich vorbei?

### Dialekt

#### Dialekt

Spielleiter: LeXXer

Spielerzahl: 3

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Studentenclub Traumtänzer e.V.



Budapester Strasse 24a  
01096 Dresden

Montag - Donnerstag 20-24 Uhr  
Freitag + Sonntag Vermietung

www.club-traumtaenzer.de  
Facebook: Studentenclub Traumtänzer





Setting: Science-Fiction (2), Endzeit (3), Jetztzeit/Modern (5)

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

Dialekt ist ein SL-loses Erzählrollenspiel, bei dem ihr in die Rolle von Personen einer isolierten Gemeinschaft schlüpft, die ihre eigene Sprache entwickelt. Wir begleiten unsere Charaktere durch 3 Zeitalter und erfahren dabei, wie sich Sprache verändert und wie sie letztendlich vergeht und ihre Spuren hinterlässt.

Wir werden ein Szenario auf einer Mars-Station spielen, die keinen Kontakt zur Erde mehr hat.

Im Fokus des Spiels liegt die Veränderung der Sprache in der Isolation. Wir werden neue Begriffe bilden und Teile unserer eigenen Sprache neu definieren.

## Brettspiel

### Maus und Mystik

Spielleiter: Fulgur

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

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

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

Trauer und Erinnerung: Feuer und Stahl

Geleitet den tapferen Prinzen Collin und sein treues Gefolge durch einen Mäusichen Tabletop-Dungeon-Crawler, begleitet von einem Cinematischen Hörspiel, um seinen Vater König Andan und das Königreich zu retten.

## Drawn to Darkness

### Unter den Ruinen

Spielleiter: Clemens

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (2), Endzeit (2), Horror (1), Mystery (1)

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

Wildland ist gefährlich. Da ist es nur recht das euch der Priester einen Goldbarren für die Wiederbeschaffung einer Reliquie bietet, die in den Wirren des Großen Kollapses verloren gegangen ist. In den Ruinen des Tempels der Amaree soll sie liegen, doch es braucht welche wie Euch, die die Seuche bereits überlebt haben, wenn die Chance bestehen soll, dass man auch lebend zurückkehrt.

## Jenseits der Blaukrauthecke

### Die Festung des Bergkönigs

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5)

Stil: taktisch (5), rätselhaft (5)

Vor mehr als 20 Jahren zog eine Gesandtschaft des Zwergenreiches los, um eine Festung auf einem handelswichtigen Gebirgspfad zu errichten.

Vor Kurzem ist der Kontakt zu dieser Zollstation abgerissen, während gleichzeitig Gerüchte die Runde machen, dass ein selbsternannter "Bergkönig" mit ein paar Briganten die Gehöfte in der Umgebung terrorisiert, und nichts als rauchende Trümmer übrig lässt.

Ist einer der Zwerge von damals abtrünnig und zum Tyrannen geworden? Oder wurden sie entmachtet und jemand anderes herrscht nun in der Zwergenfestung? Wie auch immer die Situation sein mag, das Zwergenreich hat großes Interesse an eine Aufklärung, weswegen sie wieder tapfere



Recken aus ihren Reihen losschickt, um diesen Bergkönig in seine Schranken zu verweisen. Erneut müsst ihr Hoch Hinaus!

Ein knackiger Dungeoncrawl zum Abschluss der Con, Zusammenarbeit und um die Ecke denken sind wichtiger, als Charakterwerte und Würfelkampf.

## CaMiSys

### Meister der sieben Weltmeere

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch (5), Militärisch (1)

Stil: taktisch (1), cinematisch (5), actionreich (5), konstruktivistisch (5)

Im 17. Jahrhundert wird die karibische See hauptsächlich von Spaniern beherrscht, deren Galleonen Monat für Monat, Jahr um Jahr die Erträge aus den Erzminen Mittel- & Südamerikas nach Spanien bringen. Doch auch der Dreieckshandel mit Tand/Sklaven/Baumwolle floriert. Vor allem die Niederländer, Engländer und Franzosen suchen hier ihr Glück.

Doch die Seemacht der Spanischen Armada wurde empfindlich erschüttert, als sie an der Küste Englands geschlagen wurde. Nun dämmt die Stunde der Royal Navy. Vor allen Freifahrer, die mit kleinen und leicht bewaffneten, aber schnellen und wendigen Schiffen unterwegs sind versuchen, ausgestattet mit Kaperbriefen der englischen Krone, ihr Glück in diesem inoffiziellen Seekrieg. Die Grenzen zwischen Seekrieg und Plünderi verschimmen zunehmend. Dies ist das goldene Zeitalter der Piraterie.

Ihr seid die Crew des Freihändlerschiffes Morningstar, das in diesen Gewässern segelt. Immer auf der Suche nach Gelegenheiten und immer auf der Hut vor der spanischen Marine und vor Beutejägern.

In dieser Runde geht es um Action auf hoher See. 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.

## Idee!

### Feenhügel

Spielleiter: Nani

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (2), Steampunk (5), Historisch (3), Mystery (4)

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

London 1887. Ihr seid auf den Weg zum Großen Fest auf dem Hügel. Die Sommerkönigin hat eingeladen in ihren Hof. Der Eingang ist irgendwo im Regents Park. Ihr hab die eleganteste Krawatte und das neuste Abendkleid aufgetragen auf den Weg zu Londons neuester Attraktion. Denn seit wenigen Jahren wisst ihr: Magie existiert und die Feen haben den Schleier gelüftet.

## Call of Cthulhu

### Jenseits der Relativität

Spielleiter: Spielspatz

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt



Setting: Science-Fiction (2), Historisch (1), Horror (4), Mystery (5)

Stil: rätselhaft (3), atmosphärisch (5)

Der renommierte Nobelpreisträger Albert Einstein experimentiert in seinem schicken Sonnenobservatorium mit einer neuen Idee basierend auf seiner aufgestellten allgemeinen Relativitätstheorie. Hierfür werdet ihr vom Mathematiker Marcel Grossmann im Mai 1928 als Vertraute und Koryphäen auf dem Telegrafenberg bei Potsdam zusammengezogen. Neben der gravierenden Eile zur Experimentdurchführung wurmt ihm der zunehmend zermürbende Geist des Genies. Nachdem ihr ihm im Turm mit neugierig formulierten Fragen gelöchert habt, ist es Zeit auf engstem Raum die nächste wissenschaftlich bahnbrechende Delle ins Universum zu schlagen.

Folgende vorbereitete Charaktere mit frei wählbarem Geschlecht stehen zur Auswahl: Doktorand der Mathematik, Ladendetektiv, Psychoanalytiker, Pfarrer, Sekretär

## Brett- und Kartenspiele

### City of Angels

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Brett- und Kartenspiele (3)

Stil: rätselhaft (5), atmosphärisch (3)

City of Angels spielt in den 1940er Jahren im dunklen und gewalttätigen Los Angeles. Die Spieler sind Ermittler des Morddezernats, im Range von „Detectives“. Sie sind ehrgeizig, sodass sie alles tun, um den Fall erfolgreich abzuschließen.

Wer dieses Brettspiel schon kennt, weiß, dass man normalerweise gegeneinander arbeitet und versucht, den Fall als erster zu lösen.

Wir spielen aber den Duellmodus, da ihr darin den Fall gemeinsam löst und hier die Spielleitung als Verkörperung für die befragten Verdächtigen fungiert. Es entstehen so mitunter intime Befragungen mit kniffligen Ergebnissen.

Also eine mehr dem Rollenspiel (und dem Videospiel LA Noire) nahekommendere Spielvariante.

Welcher Fall gespielt wird? Lasst euch überraschen. Er wird sicher nicht leicht, das könnt ihr glauben.

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

DreRoCo – Nebelung 2025  
P&P Rollenspiel und mehr  
Termin: 14.-16. November 2025



## Systemvorstellungen

### Aliens

Atmosphärisches Spiel das in Ridley Scotts Alienuniversum spielt. Ihr seid Charaktere auf der Kolonie Acheron, der selben Kolonie aus dem Film 'Aliens die Rückkehr'. Dieses Spiel ist für Erwachsene gedacht, da es hier um Angst, Horror, Verstümmelung und Tod geht.

### Avatar Legends

Wir haben leider keine Beschreibung

### Battletech Mech-Traveller

Wir haben leider keine Beschreibung

### 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 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 spielen befördern sollen.

### Deadlands

Western Rollenspiel - und doch etwas anders. Es ist eine Alternativwelt, in der nicht nur die Geschichte ein klein wenig anders verlaufen ist, auch die Toten neigen dazu, sich aus ihren Gräbern wieder zu erheben.

Verschiedene Regelumsetzungen u.a. für D20, GURPS und Savage Worlds.

### Dialekt

SL-loses Erzählrollenspiel, bei dem ihr in die Rolle von Personen einer isolierten Gemeinschaft schlüpft, die ihre eigene Sprache entwickelt.

### DnD 5e

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)

### Draw Steel

Vier Worte um Draw Steel zu beschreiben: taktisch, heroisch, cinematisch, fantasy



"Ajax the Invincible", auch bekannt als "The Overlord and the Iron Saint", ist der menschliche Anführer von Vasloria. Mit der Hilfe seines Leutnants, eines mächtigen Magiers namens Mortum, hat er von einer schwimmenden Festung namens Chryso-polis aus Krieg auf ganz Orden geführt und die Welt Stück für Stück erobert. Drawn to Darkness

### 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.

### Dungeon World

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.

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.

### Hillfolk (DramaSystem)

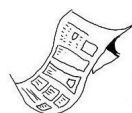
Ein Spiel aus der Feder von Robin D. Laws, das auf charakterzentriertes Erzählspiel ausgerichtet ist. Dieses Spiel ist für Leute die die Handlung einer Spielrunde und charakterzentriertes Spiel mögen. Keine Würfel, keine Werte, just Story. Hillfolk treibt zum dramatischen Spiel untereinander an und lässt dabei viele Möglichkeiten, die Handlung durch Spielerhand mitzugestalten. Anders als in klassischen Rollenspielen 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.

### How to be a Hero

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.

### Idee!

Das Idee! Kartendeck ist vieles: eine Inspirationshilfe für SLs, Spieler, und ein vollständiges, universelles Spielsystem, welches mit unterschiedlicher Verwendung die Karten unmittelbar in die Erzählung einbezieht. Es kann muss aber nicht vollkommen ohne Würfel gespielt werden. Die Karten fungieren dabei als Ideenfunke und In-



spiration und so ziemlich alles ist dabei möglich. Ob man sie rein als Schicksalskarte verwenden möchte, oder aber die komplette Welt damit zu bauen versucht, sei erst einmal zweitens. Im Mittelpunkt stehen die Ideen der Spieler und das recht freie Rollenspiel so ganz ohne Werte und Würfel und wahrscheinlich ein Spielplatz für jeden, der gern mit erzählt und gestaltet.

### Jenseits der Blaukrauthecke

Wir haben leider keine Beschreibung

### Mausritter

Ein regelarmes Rollenspiel, wo ihr süße Mäuse spielt, die von einer großen gefährlichen Welt umgeben sind, die aber auch viele Schätze hat.

### Midgard 6

Die sechste und deutlich vereinfachte Version des ersten deutschen Rollenspielsystems. Bespielt wird eine neue Fantasy-Welt namens Damatu.

### MMX

Die Spieler führen ein reales Plüschtier durch ein Abenteuer. Anstatt Würfeln werden Karten als Zufallsmechanismus verwendet, die jeweils von einem für jeden Charakter individuell zusammengestellten Deck gezogen werden. Mit dem Deck werden auch Verletzungen und Ermüdung simuliert. Das Setting ist eher weniger ernst zu nehmen und ist auf Chaos und Spaß haben ausgerichtet.

### Monty Python's Cocurricular Mediaeval Reenactment Programme

In diesem Rollenspiel geht es mit relativ simplen Regeln in die verrückt surreale Welt von Monty Python. Grundsätzlich erst

einmal in einem mittelalterlichen Setting angesiedelt, kann und wird alles Mögliche geschehen, um die Geschichte auf den Kopf zu stellen. 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.

### Night's Black Agents

"Vampire Spy Thriller". Als Spieler schlüpfst du in die Rollen extrem kompetenter (Ex-)Geheimagenten à la Jason Bourne, die einer weltweiten, von Vampiren orchestrierten Verschwörung auf den Fersen sind. Regelseitig sorgt das Gumshoe-System für einen abwechslungsreichen Mix aus Action und Ermittlung.

### One Honk Before Midnight

Tabletop-Rollenspiel, bei dem die Spieler Gänse steuern und in einer Stadt für Ärger sorgen

### Pasión de las Pasiones

Einfach aufgebautes Powered by the Apocalypse-System das auf das gemeinsame Erzählen und cinematische Szenenwechsel setzt und viel Platz für Spieler\*innen bietet ihre eigenen Ideen einzubringen. Pathfinder2e



### Savage Worlds

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

### Slay Engine

Wir haben leider keine Beschreibung

### Space: 1889

Steampunk Rollenspiel, das in seiner neuesten deutschen Version auf Ubiquity-Regeln basiert. Es spielt in einem alternativen viktorianischen Zeitalter, in welchem Forscherdrang und Kolonialismus die Menschen weit über die Erde hinausbrachten. Abenteuer in nebligen Londoner Gassen sind genauso möglich, wie riskante Flüge in Ätherschiffen, das Erkunden alter marsianischer Städte, oder Expeditionen in den tiefen venusischen Urwald.

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

### World Wide Wrestling

Setting ist die Welt des Wrestling. Die Charaktere werden durch 4 Attribute (Look, Power, Real, Work), sowie einer Auswahl an speziellen Regeln ("Moves") beschrieben. Ein Move könnte zum Beispiel so lauten: "Wenn du in einem Match die Regeln brichst, würfle + Look". Das Spiel nutzt als grundlegende Würfelmechanik die sogenannte Apocalypse Engine, 2W6+ein Attribut

Fans ersetzen Erfahrungspunkte. Starke Beziehungen der Wrestler untereinander – Rivalität oder Freundschaft - sind wichtig für das Interesse der Fans.

Man spielt praktisch zwei Charaktere - den extrem übertriebenen Wrestling-Charakter, aber auch die reale Person, die diesen Charakter jeden Abend im Ring darstellt.

Ganz wichtig: Man braucht *\*keine\** Vorkenntnisse, was Wrestling angeht!

### Wrath & Glory (Warhammer 40k)

Die 2018 erschienene Variante der Games-Workshop Rollenspiele im Warhammer 40k Universum bekannt aus der Tabletop-Welt. Wie bei dem Setting nicht anders zu erwarten, stehen Schlachten und schnelle Action im Vordergrund.

### 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 Verfolgungsjagen 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.

## Rack & Slash

Story? Hintergrund? Hier geht's ums Schnetzeln!

## konstruktivistisch

Spieler sind dazu angehalten, die Spielumgebung aktiv mitzugestalten. Es darf jeder Spielteilnehmer Fakten einbringen, die dadurch zum gemeinsamen Vorstellungsbild hinzugefügt werden.

Dies steht im Kontrast zu Spielrunden, in denen nur der SL die Umgebung gestaltet.

## rätselhaft

Puzzlearbeit und das Knacken von Rätseln steht hier im Vordergrund. Auch schnitzeljagdartige Detektivarbeit gehört hier dazu.

## atmosphärisch

Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.





# Hausordnung

Im Interesse einer gelungenen Veranstaltung halten sich alle Besucher 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 Verantwortlichen, 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 15. bis 17. November 2024.

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 *	1 Kästchen
(Schinken, Salami, auch ohne Schwein)	
Nudelsalat/Kartoffelsalat *	2 Kästchen
Nudelsalat mit Wurst	3 Kästchen
Muffin	1 Kästchen
Kuchen	2 Kästchen

### Getränke

Flaschenbier	2 Kästchen
(Pils, Schwarzbier, Mixbier, Alkoholfrei)	
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	2 Kästchen
(gesalzen, pikant, im Teigmantel)	
Tafel Schokolade	2 Kästchen
(verschiedene Sorten – fragt nach!)	

### Spezialitäten der Nebelung

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

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

### Am Einlass erhältlich

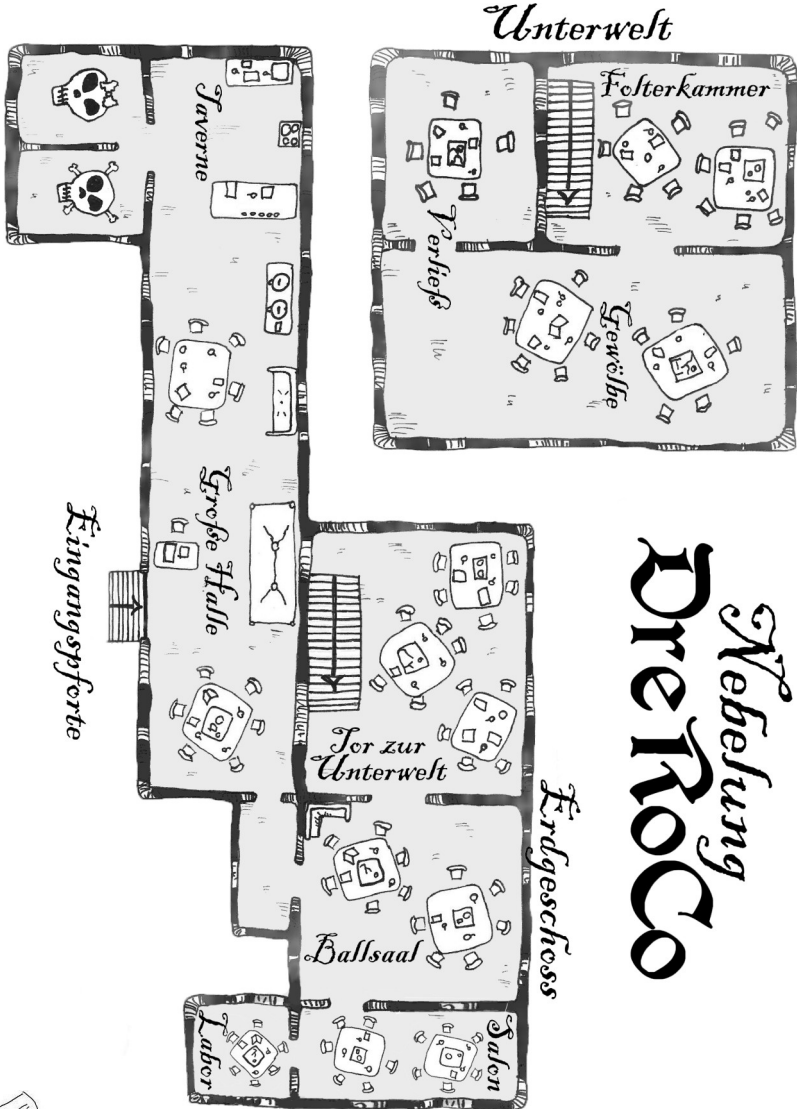
*Unbenutzte Kästchen werden am Ende der Con wieder ausbezahlt.*

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

\* auf Wunsch auch vegetarisch



# Raumplan









**SPIELE-  
OFFENSIVE.de**

Deutschlands größtes Sortiment aus Gesellschaftsspielen

