

# Dre RoCo

## Nebelung 2016

*„Verraten und Verkauft!“*



Dresdner Rollenspiel Convention  
11. - 13. November 2016



## Programmübersicht

### Herzlich Willkommen!

Graue Nebel wallen über dem **Bahnhof von Niedersedlitz**. Es ist wieder Zeit, die Würfel zu schwingen und drei Tage und zwei Nächte lang in fremde Rollen zu schlüpfen und faszinierende Welten zu entdecken.

Kurz gesagt – es ist wieder **DreRoCo**, zum nunmehr **9. Mal** im Jugendtreff checkout.

Und weil die Novembernebel und atmosphärisches Rollenspiel so gut zusammenpassen, haben wir uns gleich noch einen neuen Namen gegeben.

**Nebelung** – das klingt nicht nur nach düsteren Mooren, Dampfmaschinen oder urbanen Straßenschluchten. Nebelung ist auch der altdeutsche Name für den Monat November. Was lag also näher, als unsere Con mit diesem Namen zu schmücken.

Das Motto dieses Jahres lautet: **“Verraten und Verkauft”**. Einige Spielleiter haben sich daran orientiert und so könnt ihr Euch auf spannende Runden voller Intrigen, Misstrauen und Verrat freuen.

Für Fragen, Wünsche und Auskünfte aller Art wendet Euch einfach an die Leute in den gelben T-Shirts mit dem DreRoCo-Logo.

Habt Spaß und lasst Euch begeistern von **48h nonstop Rollenspiel** an diesem magischen Ort.

**Eure Orga der DreRoCo Nebelung**

Die DreRoCo-Nebelung ist eine Veranstaltung des



### Programm und Infos

<b>Fr 17:00</b>	offizieller Beginn
<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

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.

Zwischen den Blöcken könnt ihr in unserer "Lounge" schwatzen, etwas Essen und/oder Trinken oder am Samstag auch im Angebot der ReckenEcke stöbern.

Am Samstag Vormittag wird es einen Workshop-Block und die Möglichkeit zum Spielen kürzerer Spiele geben.

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

Das Küchenteam wird Euch wieder rund um die Uhr versorgen. In den Stoßzeiten 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 werden.



## Freitag Abend (18-23 Uhr)

<b>Ruh dich nicht aus</b>	Razzia
<b>DSA 5</b>	Eine neue Welt
<b>Scion</b>	Cave Canem
<b>Sagas of the Icelanders</b>	Vikingerehre
<b>Call of Cthulhu</b>	Vergessen im Schnee

<b>Finsterland</b>	Kleines Finsterland Abenteuer
<b>Freies System</b>	Die Götter müssen verrückt sein
<b>DSA 4.1</b>	Beifang
<b>Star Trek</b>	To Boldly Go Where no Man has Gone Before

## Freitag Nacht (00-10 Uhr)

<b>Shadowrun 5</b>	London Bridge is Falling Down, ...
<b>DSA 5</b>	Mord an der Reichstraße
<b>Delta Green</b>	Last Things Last
<b>DSA 4.1</b>	Verrat im Sichelwald

<b>Savage Worlds – Wildes Aventurien</b>	Die Braut des Bronnjarren
<b>DSA 4.1</b>	Hinterhalt im Dornestrüpp
<b>Pathfinder</b>	In Strange Eons

## Samstag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Workshop</b>	Ad Hoc RPG – einfache Wege zu gutem Rollenspiel
<b>Shadowrun 5</b>	London Bridge is Falling Down, ...

<b>Nauvoo</b>	Heißes Blut und Drachenher
<b>Zombieslayers</b>	Du dachst, du wärest sicher



## DreRoCo Nebelung 2016 - Programmübersicht

<b>Scion</b>	Die Nebel von Avalon
<b>PDQ</b>	Grondheim
<b>Zipango</b>	Die Jagd nach dem Stein der Wunder
<b>Finsterland</b>	Kleines Finsterland Abenteuer
<b>Brett und Kartenspiele</b>	Orkensturm und Anno Bosporans Fall
<b>Call of Cthulhu</b>	Der Gaukler von Jusa

<b>Symbaroum</b>	Ein Schatten von Korruption
<b>Beyond the Wall</b>	Blood will Tell
<b>Freies System</b>	Die Götter müssen verrückt sein
<b>Savage Worlds – Wildes Aventurien</b>	Die Einsiedlerin

### Samstag Abend (18-23 Uhr)

<b>DSA 5</b>	Eine Neue Welt
<b>DSA 4.1</b>	Ein Hauch von Schicksal
<b>Vampire</b>	Der Blick hinter den Spiegel
<b>D&amp;D 3.5</b>	Die Monsterjäger
<b>Iron Kingdoms</b>	Die längste Nacht
<b>Zipango</b>	Die Jagd nach dem Stein der Wunder II
<b>Brettspiel</b>	Twilight Imperium

<b>Finsterland</b>	Kleines Finsterland Abenteuer
<b>DSA 4.1</b>	Die Nacht der geifernden Mäuler
<b>DSA</b>	Jahreswechsel im Hansen-Haus
<b>Shadowrun 5</b>	Zwei sind einer zu viel
<b>Wushu</b>	Die Schlacht an der Meerschaumbucht
<b>DSA 4.1</b>	Rollende Würfel, doppeltes Spiel



## Samstag Nacht (00-10 Uhr)

<b>3:16 Carnage among the St.</b>	3:16
<b>Brettspiel</b>	Abenteurer grämet euch nicht

<b>DSA 5</b>	Namenlose Nächte
<b>Finsterland</b>	Kleines Finsterland Abenteuer
<b>STURM</b>	To(d)tal verraten

## Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Shadowrun 5</b>	London Bridge is Falling Down, ...
<b>Zipango</b>	Die Jagd nach dem Stein der Wunder III
<b>DSA 5</b>	Mord an der Reichstraße III
<b>Apocalypse World</b>	Hard Knock World
<b>glyph</b>	glyph
<b>glyph</b>	glyph II
<b>Call of Cthulhu</b>	Der Nachtexpress

<b>Brettspiel</b>	Lobotomy
<b>Savage Worlds Rippers</b>	Toccatà und Fuge
<b>Freies System</b>	Die Götter müssen verrückt sein.
<b>Private Eye</b>	Ein seltsamer Selbstmord
<b>DSA 4.1</b>	Tod eines Geschichtenerzählers
<b>Brett- und Kartenspiele</b>	Asmodee Fun Play

### Impressum

Con-Orga: Uwe Becker, Lars Hitzing, Steffen Koball, Hanjo Meinhard, Lukas Mörlner, Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach, Anne Weging

Illustration: Isabel Riedel

Support: Gugelgilde e.V., AWO Jugendtreff Check Out, Club Traumtänzer, ReckenEcke



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

### Scion

#### Cave Canem

Spielleiter: Aiun

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Die alten Götter der Antike sind zurück gekehrt, und ihre Kinder wandeln auf der Erde, um ihre Eltern im Kampf gegen die Titanen und ihre Schergen zu unterstützen. Wir schreiben das Jahr 2016, und es sind unruhige Zeiten; obwohl das Ringen um die Welt ihren Höhepunkt erreicht zu haben scheint, sind die meisten Menschen blind für die Wunder um sie herum.

Mitten in diesem Chaos erreicht Euch eine Nachricht auf einem sehr mysteriösen Weg, und eine außergewöhnliche Suche beginnt ...

### Sagas of the Icelanders

#### Vikingerahre

Spielleiter: Paul

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Western, Historisch

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, episch, konstruktivistisch, atmosphärisch

Island, irgendwann zwischen 930 und 1030 nach Christus. Eine Zeit voller Legenden und Sagas der Familien, die aus Nor-

wegen flohen, um hier zu siedeln. Ihr seid Bewohner eines Gehöftes auf Island und müsst euch behaupten - gegen die Naturgewalten, den Willen der Götter und schließlich eure Mitmenschen. Das einzige, was die Isländer davon abhält, übereinander herzufallen, ist das Konzept der Ehre. Doch gibt es auch einige soziale Aussätzige, denen Ehre egal ist, und die euch liebend gerne verraten oder verkaufen würden ...

### Finsterland

#### Kleines Finsterland Abenteuer

Spielleiter: Fjanzes Aventurien

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Historisch, Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch, atmosphärisch

Ein Bürgerkrieg hat das Finsterland in einem chaotischen Zustand hinterlassen. Die einfachen Leute klammern sich an ihre alten Werte, aber zugleich schreitet die technologische Entwicklung immer rasanter voran. Das Korsett der sozialen Zwänge droht zu zerspringen, während neue Gesellschaftsformen in Mode kommen. Riesige Luftschiffe und der Rauch der Fabriken verdunkeln den Himmel. Mächtige Magier, gierige Politiker und heimliche Verschwörer - jede Fraktion versucht, das größte Stück vom Kuchen zu bekommen. In der Finsternis erwacht das uralte Böse und diese Zeit benötigt Helden!



## Call of Cthulhu

### Vergessen im Schnee

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Ihr er wacht an einem fremden Ort. Als ihr durch das Fenster schaut, seht ihr nichts außer rasendem 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.

Wir spielen nach den neuen Regeln der 7ten Edition.

## Freies System

### Die Götter müssen verrückt sein

Spielleiter: Jörn

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Pulp

Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, episch, konstruktivistisch, atmosphärisch

Ein lockeres W20-System dient als grober Spielrahmen für eine spritzige, absurde Spielrunde, die umso mehr gewinnt, wenn die Spieler sich skurrile Charaktere am Tisch erstellen. Die Rahmenhandlung orientiert sich an einem "Choose (not) your own adventure!".

## DSA (DSA 4.1)

### Beifang

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Riva im Sommer 1033 - Der brüchige Frieden mit den Thorwalern wird bedroht als ein Walfänger-Schiff mit deftigem Fang Zuflucht und Asyl sucht. Innerhalb kürzester Zeit entbrennt ein heftiger Streit zwischen den Einwohnern Rivas, was mit der gestrandeten Fracht zu tun hat. Und die Unentschlossenheit des Stadtrates hilft nicht, den Konflikt zu entschärfen.

Wird es den Helden gelingen, eine Lösung zu finden und den Frieden mit Thorwal zu wahren? Ein Drahtseilakt an Politik und Verhandlungsgeschick beginnt. Und als wäre das nicht Aufregung genug, erschüttert eine mysteriöse Mordserie die Stadt...

## Star Trek

### To boldly go where no man has gone before

Spielleiter: Stuvar

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction

Die USS Enterprise bringt euch wieder in Galaxien, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Bringt zum 50. Geburtstag von Star Trek euren Lieblingscharakter mit! (weitere Charaktere auch vorhanden)





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

### Ruh dich nicht aus!

#### Razzia!

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Modern, Militärisch

Stil: charakterz., konstruktivistisch, atmos.

Ihr seid FBI-Agenten, ATF-Mitarbeiter und Mitarbeiter der lokalen Behörden, die im französischen Hinterland auf der Jagd nach Schmugglern und mutmaßlichen Terroristen sind.

Doch diese scheinen den Ermittlern immer einen Schritt voraus zu sein, und irgendwie scheinen die eigenen Vorgesetzten etwas zu verbergen. Droht der Stress das fragile Beziehungsgeflecht zwischen den Ermittlern zum Zerbrechen zu bringen?

### DSA (DSA 5)

#### Eine neue Welt

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig, charakterz., atmosphärisch

Vor einiger Zeit seid ihr auf dem fremden und fernen Kontinent Uthuria angelandet, gemeinsam mit Wulfgrimm, Falandrier, Elena und Grosch Sohn des Goschrosch, einigen der größten Helden eurer Zeit. Wulfgrimm schwingt seine Axt, die so groß ist wie du, mit beängstigender Leichtigkeit, Falandrier trifft mit seinem Elfenbogen so-

gar das Auge des Kaisers auf einer Münze, die Magierin Elena, die ebenso schön wie klug ist, scheint immer bereits im Voraus zu wissen, was geschehen wird, und zwingt in Sekunden alles und jeden unter ihre Herrschaft, und Grosch scheint in seinem mechanischen Genie Leonardo dem Mechanikus in nichts nach zu stehen, egal ob Konstruieren oder Dekonstruieren, dieser Zwerg kann scheinbar alles. Diese Helden zogen vor nunmehr vier Wochen aus, um die Spuren der goldenen Stadt zu finden, doch seither gab es kein Lebenszeichen mehr von ihnen. Und hier kommt ihr ins Spiel, an euch ist es nun herauszufinden was mit ihnen geschehen ist, ihr sollt in dieses fremde, feindselige Land ausziehen welches selbst diese vier Helden verschlungen hat. Das war nicht so geplant.

Charaktere werden gestellt, es dürfen keine mitgebracht werden, denn ihr spielt Leute die zwar das Zeug zum Helden haben, aber noch lange keine sind, wie etwa den Smutje, den Schiffsjungen oder die Matrosin.

### DSA (DSA 5)

#### Mord an der Reichstraße III

Spielleiter: Fjanzes Aventurien

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch, Mystery

Stil: taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Wir schreiben den 15. Hesinde 1036 n.BF

Reichsstraße III ist eine aventurische Detektivgeschichte.



Die Helden werden Zeugen eines Mordes, welcher in der Taverne "Zum Herdenfeuer" geschieht.

Die Taverne befindet sich auf halbem Weg von Gareth nach Weyring.

## Delta Green

### Last things last

Spielleiter: Atom-Erik

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Jetztzeit/Modern

Stil: charakterzentriert, atmosphärisch

Baughman, ein ehemaliger Delta-Green-Agent, ist verstorben. Ihr werdet beauftragt, Spuren seiner Aktivitäten für Delta Green zu beseitigen. Also ein kleiner, geradliniger Auftrag, der in 48 Stunden erledigt sein sollte.

## DSA (DSA 4.1)

### Hinterhalt im Dorngestrüpp

Spielleiter: Merlin

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Vor ein paar Tagen habt ihr den Ritter Dagon von Rammholz in einer Schenke getroffen. Während eines feucht-fröhlichen Abends lud er euch zum Rammholzer Stadtfest in der Baronie seines Vetters ein.

Es liegt fast auf dem Weg und mal ein paar Tage in guter Gesellschaft zu verbringen, scheint in dieser verwahrlosten Gegend nur allzu willkommen.

Helden mit ca. 1.500 AP, Charaktere werden gestellt. Eigene Charaktere nach Absprache.

## Savage Worlds

### (Wildes Aventurien)

#### Die Braut des Bronnjaren

Spielleiter: Edo

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Manche Kräfte sind älter als die Menschheit. So wird auch der Bronnjar von Jagotin sich an die Spielregeln der Liebe halten müssen, wenn er seine Braut für sich gewinnen will ...

## DSA (DSA 4.1)

### Verrat im Sichelwald

Spielleiter: Stefan Schießl

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Ihr habt es euch gemütlich gemacht, tief im Sichelwald, verborgen vor allen Blicken. Aber das Leben ist hart, umso härter wenn man unabhängig und frei sein will. Andere würden sagen vogelfrei und gesetzlos. Aber euer kleines Feuer prasselt und es gibt etwas zu Essen. Ihr kennt das Gelände und wisst auch um einige Freunde die mit euch den gierigen Baron hassen gelernt haben. Bist jetzt konntet ihr dafür sorgen, dass man euch in Ruhe lässt, doch ihr wurdet verraten...

Bespielt wird eine Räuberbande im Sichelwald



## Pathfinder

### In Strange Eons

Spielleiter: Orneci

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror

Stil: charakterzentriert, atmosphärisch

Du bist ein Experte auf Deinem Feld, sei es als Weitgereister in dieser oder der anderen Welt.

Du bist ein Visionär, ein Träumer. -  
Du siehst alles mit anderen Augen.

Du hast so viel gesehen. -  
Du hast zu viel gesehen...

Deine "Freunde" bringen dich nach Briarstone, dem Asylum. Du denkst, sie wollen Dir helfen, damit Dein gequälter Geist Frieden findet. Doch warum werden sie von den Wärtern bezahlt und müssen nicht zahlen?

Ein Hieb! - Der Gedanke verfliegt.

Du öffnest die Augen und siehst nur noch Nebel. Nebel wie Galle gelb.

"In Strange Eons" ist nicht tot, was ewig liegt; bis dass die Zeit den Tod besiegt. Der Mythos im Pathfinder-Universum.

Ikonische Charaktere werden gestellt. Eigene Stufe 1 Charaktere (erstellt mit 20 Punkten) können mitgebracht werden.

## Shadowrun (Shadowrun 5)

### London bridge is falling down, falling down, falling down

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk, Historisch

Stil: taktisch, Hack & Slash, rätselhaft, atmosphärisch

London, schon immer eine Stadt der Geheimnisse, Mysterien und Intrigen. Und eine Gruppe Runner die mitten hinein geraten sind. Was verbirgt der Nebel in dieser Stadt, außer den Leichen einiger unbequemer Leute und dem Dreck auf den Straßen und in den Kellern der hohen Herrschaften?

Ein Ausblick auf das Abenteuer, Mission London.

Charaktere werden gestellt, können aber auch selbst mitgebracht werden, von vollkommener Hirnlosigkeit (Vollvercyberter Trolltank) sollte man allerdings absehen.



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

---



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

### Workshop: Ad Hoc RPG

#### Einfache Wege zu gutem Rollenspiel

Spielleiter: fuzzle

Spielerzahl: 10

Anfängergeeignet: ja

Dieser Workshop ist sowohl für Spieler, als auch Spielleiter gedacht. Es werden die Themen Ad Hoc Spielleiten aber auch Darstellung und Interaktion beleuchtet.

Jeder der sein Spiel bereichern oder seine Spielrunden schneller ausarbeiten will kann hier ein paar Werkzeuge dafür finden.

Dauer ca. 1h mit anschließender Diskussion

### POO

#### Grondheim

Spielleiter: lejonet från nordn

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Historisch

Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, episch, atmosphärisch

Lass deiner Fantasie freien Lauf! Du hast einen Charakter, einen Archetypen, ein Konzept im Kopf, den du schon immer mal ausprobieren wolltest? Grondheim bietet dir die Möglichkeit, genau das zu tun. Ausgehend vom typischen Fäntelalter findet so ziemlich jeder Charakter eine Heimat und eine Motivation Großes zu vollbringen. Tauche ein in eine Welt, in der alles möglich ist!

### Zipango

#### Die Jagd nach den Stein der Wunder

Spielleiter: Tecali

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Steampunk

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionreich, atmosphärisch

"Eine Industrielle Revolution in einer Welt der Magie"

Geraint Fuger, Sohn des reichsten Mannes der Welt lädt zu einem Turnier und bietet den Siegern die Chance auf ein kleines Vermögen. Aber was wird man für so viel Geld alles tun müssen? Die Jagd nach den Stein der Wunder beginnt!

### Finsterland

#### Kleines Finsterland Abenteuer

Spielleiter: Fjanzes Aventurien

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Modern, Mystery

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich, konstruktivistisch, atmosphärisch

Ein Bürgerkrieg hat das Finsterland in einem chaotischen Zustand hinterlassen. Die einfachen Leute klammern sich an ihre alten Werte, aber zugleich schreitet die technologische Entwicklung immer rasanter voran. Das Korsett der sozialen Zwänge droht zu zerspringen, während neue Gesellschaftsformen in Mode kommen. Riesige Luftschiffe und der Rauch der



Fabriken verdunkeln den Himmel. Mächtige Magier, gierige Politiker und heimliche Verschwörer - jede Fraktion versucht, das größte Stück vom Kuchen zu bekommen. In der Finsternis erwacht das uralte Böse und diese Zeit benötigt Helden!

## Call of Cthulhu

### Der Gaukler von Jusa

Spielleiter: Chris

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror

Stil: erzählerisch, charakterz., atmosph.

Ein Jahrmarkt im beschaulichen Tübingen verspricht Spaß und Zerstreuung. Natürlich wird es anders kommen als erwartet...

Vorlage ist ein offizielles Abenteuer von Pegasus Press.

Gespielt wird in den 20er Jahren der Weimarer Republik.

Als Spielregeln werden die der 7. Edition verwendet.

## Symbaroum

### Ein Schatten von Korruption

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror, Mystery

Stil: taktisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Erschöpft betritt der alte Schatzsucher Bartolom die Diestelfeste. Ein wertvolles Artefakt hatte er im dunklen Davokar gefunden. Ein Artefakt voller Geheimnisse und aus seltsamen Material. Doch leider

musste er es schweren Herzens zurück lassen, denn er spürte einen starken Schatten der Korruption, der darauf lag.

Ihr schließt euch einer Expedition an um dieses Artefakt zu bergen. Tief im dunklen Davokar.

Dies ist eine offizielle Supportrunde von Prometheus Games in der neuen Welt von Symbaroum.

## Wildes Aventurien

### Die Einsiedlerin

Spielleiter: Edo

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Auf ihrem Weg durch den Eisenwald geraten die Helden in ein einsames Tal, in dem merkwürdige Dinge geschehen.

Was haben all diese Vorfälle mit der geheimnisvollen Einsiedlerin zu tun, die seit einigen Jahren hier lebt? Und stimmen die Gerüchte, dass irgendwo in diesem Tal der Eingang zu einer vergessenen Stadt der Zwerge liegen soll?

## Beyond the Wall

### Blood will tell...

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Historisch, Militärisch

Stil: charakterzentriert, atmosphärisch

In der Wildnis muss man sehen, wo man bleibt. Man muss wissen, wem man vertrauen kann und mit wem man Geschäfte



macht. Und manchmal muss man auch letzteres machen, obwohl ersteres nicht gegeben ist.

Das gilt um so mehr für die Angehörigen des Landadels, die nicht mehr als eine Handvoll Soldaten und eine schlecht ausgebildete Bauernmiliz besitzen, und mit diesen ihre Besitzungen schützen müssen. Ihre Kinder müssen früh lernen, was es heißt zu herrschen...

Bei Beyond the Wall erschaffen die Spieler zusammen nicht nur die Charaktere, sondern auch ihr unmittelbares Umfeld. Normalerweise ist das ein kleines Dorf, doch in diesem Fall werden Charaktere aus der Erweiterung "The Nobility" gespielt, und die Spieler gestalten ein lokales Adelshaus.

## Scion

### Die Nebel von Avalon

Spielleiter: Kalanni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror, Modern, Mystery

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, episch, atmosphärisch

Ihr habt vor einigen Monaten erfahren, dass ihr eine große Aufgabe habt, denn einer eurer Eltern war ein Gott aus einer alten Religion.

In deren Auftrag sollt ihr die Menschen vor den bösen Mächten schützen, die vor einiger Zeit auf dem Tatarus ausgebrochen sind, nur blöd, dass sich keiner eurer Eltern wirklich über die Natur eurer Gegner äußert.

Dazu habt ihr ein neues Problem, einer aus eurer Schar, ein Kind des Irischen Gottes Dagda ist seit letzter Nacht verschwun-

den, und in seinem Bett habt ihr nur einen Apfel mit blutigem Fruchtfleisch gefunden ..

Wer seinen Charakter selber erstellen möchte, sollte sich bitte vorab bei mir melden.

## Freies System

### Die Götter müssen verrückt sein

Spielleiter: Jörn

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Pulp

Stil: erzählerisch, lustig, charakterz., episch, konstruktivistisch, atmosphärisch

Ein lockeres W20-System dient als grober Spielrahmen für eine spritzige, absurde Spielrunde, die umso mehr gewinnt, wenn die Spieler sich skurrile Charaktere am Tisch erstellen. Die Rahmenhandlung orientiert sich an einem "Choose (not) your own adventure!".

## Shadowrun (Shadowrun 5)

### London bridge is falling down, falling down, falling down

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk, Historisch

Stil: taktisch, actionreich, episch, Hack & Slash, rätselhaft, atmosphärisch

London, schon immer eine Stadt der Geheimnisse, Mysterien und Intrigen. Und eine Gruppe Runner, die mitten hinein geraten sind. Was verbirgt der Nebel in dieser Stadt, außer den Leichen einiger unbequemer Leuten und dem Dreck auf den



Straßen und in den Kellern der hohen Herrschaften? Ein Ausblick auf das Abenteuer, Mission London.

Charaktere werden gestellt, können aber auch selbst mitgebracht werden, von vollkommener Hirnlosigkeit (Vollvercyberter Trolltank) sollte man allerdings absehen.

## Nauvoos

### Heißes Blut und Drachenherz

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig/scherzhaft, cinematisch, atmosphärisch

Die Charaktere werden angeworben, einen Gegenstand zu besorgen. Ein einfacher Auftrag. Aber was ist schon einfach? Können sie dem Auftraggeber trauen oder ihnen Mitangeworbenen?

## Zombieslayers

### Du dachtest du wärest sicher...

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit, Jetztzeit/Modern

Stil: taktisch, action, episch, Hack & Slash

Im festen Glauben, eine sichere Bleibe gefunden zu haben, lebtet ihr verschanzt, während die Welt um euch herum von Zombies überrannt wurde.

Ihr dachtet, ihr hättet verlässliche Kameraden gefunden... Das war ein großer Fehler... Einem eurer "Freunde" war der eigene Arsch mehr wert, als alle Eure zusammen... und ihr habt ihm vertraut.

## Brett- und Kartenspiele

### Orkensturm & Anno Bosparans Fall

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Brett- und Kartenspiele

Stil: lustig/scherzhaft, charakterzentriert, rätselhaft

Beide Spiele sind im DSA-Universum angesiedelt und werden abwechselnd den Block über gespielt. Dabei geht es sowohl um Kooperation als auch die Fähigkeit, seine wahren Absichten geschickt vor den anderen zu verbergen... manch einer wird sich allerdings hin und wieder verraten und verkauft vorkommen.

Wer später kommt und/oder in den anderen Runden keinen Platz findet, kann sich jederzeit gern anschließen.

"Orkensturm" ist ein Brettspiel bei dem sich die Spieler in einem Thronfolgekrieg auf eine von zwei Seiten schlagen müssen. Und ganz nebenbei hat jeder Spieler noch seine eigenen, geheimen Ziele, die durchaus dazu führen können, dass Mitglieder einer Fraktion einander in den Rücken fallen. (Vorkenntnisse des DSA-Universums sind bei diesem Spiel nicht zwingend notwendig, tragen aber durchaus zur Erheiterung bei.)

"Anno Bosparans Fall" ist ein Kartenspiel, bei dem es darum geht, Ereignisse der Aventurischen Geschichte in die richtige Reihenfolge zu bringen. Ein weiterer wichtiger Aspekt des Spieles ist sicheres Auftreten bei völliger Ahnungslosigkeit - wer ein gutes Pokerface hat, kommt den Sieg ebenso schnell näher wie derjenige, der sich gut in der Geschichte Aventuriens auskennt.



## 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 ReckenEcke-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 „Verraten und Verkauft“ eingebaut wurde. Jeder SL kann natürlich nur einen Preis gewinnen.

### Tombola

Auch dieses Jahr konnten wir wieder einige nette Preise für die Tombola sammeln. Jani hat das wieder organisiert. Vielen Dank dafür! Wir bedanken uns beim Uhrwerk-Verlag, dem Zauberfeder-Verlag und bei Prometheus, die uns vor Druck des Programmheftes jeweils ein Päckchen geschickt haben.

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





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

### Zipango

#### Die Jagd nach den Stein der Wunder II

Spielleiter: Tecali

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Steampunk

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionreich, atmosphärisch

"Eine Industrielle Revolution in einer Welt der Magie"

Geraint Fuger, Sohn des reichsten Mannes der Welt lädt zu einem Turnier und bietet den Siegern die Chance auf ein kleines Vermögen. Aber was wird man für so viel Geld alles tun müssen? Die Jagd nach den Stein der Wunder beginnt!

Dieser Posten ist dafür gedacht, falls andere noch Interesse an Zipango haben oder jemand aus der ersten Runde nochmal spielen möchte. Je nachdem, ob bekannte Gesichter auftauchen oder nur Neulinge, wird ein passendes Abenteuer gespielt.

### Brettspiel

#### Twilight Imperium

Spielleiter: Sebastian

Spielerzahl: 7

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: SciFi, Militärisch, Brett-spiel

Das Alte Imperium ist zerfallen, die Galaxis befindet sich im Umbruch.

Im Schatten des alten Reiches streben neue Rassen nach der Macht.

Wirst du mit eiserner Gewalt vorgehen oder dich mit anderen verbünden?

Wirst du dabei ehrenhaft sein oder ihnen in den Rücken fallen bevor Sie es mit Dir tun können?

Am Ende kann nur einer den galaktischen Thron besteigen.

Twilight Imperium ist ein Brettspiel für bis zu 8 Spieler.

Die Spielzeit beläuft sich auf ca. 1 Stunde pro Mitspieler, es kann also gut sein das es spät wird.

!Achtung! Das Spiel ist komplett auf englisch, Grundkenntnisse sind also von Vorteil.

### Iron Kingdoms Full Metal Fantasy RPG

#### Die Längste Nacht

Spielleiter: Cynric

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Steampunk

Stil: taktisch, actionreich, episch, Hack & Slash, atmosphärisch

Als Bedeckung eines Handelszuges durch die Blindwasser-Sumpflände bahnen sich die Helden den Weg nach Corvis, der reichen Handelsstadt am Schwarzen Fluss. Hier, im nördlichsten Ausläufer des cygnarischen Reiches, treffen die Kulturen der Eisernen Königreiche aufeinander, um zu handeln oder ihre Feindschaften auszutragen. Je mehr sich die Längste Nacht nähert, der Feiertag, an dem die Welt der Lebenden und der Toten sich am nächsten



sind, desto mehr zeigt sich, dass gerade hier an diesem Ort ein vor langer Zeit her-  
vorgerufenes Unheil seine Bahn bricht...

Die Runde ist für Einsteiger geeignet, man sollte aber grundlegend mit dem Konzept des Rollenspiels vertraut sein. Vorkenntnisse des Systems sind nicht vonnöten. Charaktere werden vor Ort gestellt.

## DSA (DSA 4.1)

### Die Nacht der geifernden Mäuler

Spielleiter: Astartus

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror

Stil: taktisch, lustig/scherzhaft, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash

Notacker, Warunkei. Eigentlich klang es wie ein ziemlich leichter Auftrag - irgendeinen Pfaffen da hin bringen, damit er das Dorf segnen kann. Keine Fragen, gutes Gold. Als Söldner in den schwarzen Landen muss man immerhin sehen, wo man bleibt, nicht wahr?

Aber dann treten unterschiedliche Agenten, geheime Ziele und brodelnde Feindschaften zu Tage, und dieser vermaledeite Pfaffe spielt auch noch mit Kräften, die er nicht versteht... Also greift euch Schwert und Eisenwalder, Fackel und Hackebeil,

## 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**

denn heute Nacht müsst ihr Rücken an Rücken gegen die Untoten kämpfen - oder einsam untergehen... verraten und verkauft.

## DSA

### Jahreswechsel im Hansen-Haus

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Ihr seid eine Gruppe von Abenteurern, die auf dem Kontinent Avetrunien in der Reichhauptstadt Griefenfrut spannende Abenteuer erleben. Tötet die Ratten im Keller oder sammelt 10 Kräuter für den Magier. Ein Spaß für alle.

Für Grusel und persönlichen Horror ist auch gesorgt.

Avetrunien erwartet euch.

P.S.: Nicht für Spieler geeignet die ein Problem mit intimen und persönlichen Themen haben.

## Finsterland

### Kleines Finsterland Abenteuer

Spielleiter: Fjanzes Aventurien

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Modern, Mystery

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, konstruktivistisch

Ein Bürgerkrieg hat das Finsterland in einem chaotischen Zustand hinterlassen. Die einfachen Leute klammern sich an ihre alten Werte, aber zugleich schreitet die



technologische Entwicklung immer rasanter voran. Das Korsett der sozialen Zwänge droht zu zerspringen, während neue Gesellschaftsformen in Mode kommen. Riesige Luftschiffe und der Rauch der Fabriken verdunkeln den Himmel. Mächtige Magier, gierige Politiker und heimliche Verschwörer – jede Fraktion versucht, das größte Stück vom Kuchen zu bekommen. In der Finsternis erwacht das uralte Böse und diese Zeit benötigt Helden!

## Shadowrun (Shadowrun 5)

### Zwei sind einer zuviel

Spielleiter: Chet Manley

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk

Stil: taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, atmosphärisch

St. Louis ist eine geteilte Stadt, welche auf der Grenze zwischen den beiden Nachfolgestaaten der ehemaligen USA liegt. Ein Umstand der allerlei Schwierigkeiten aber auch Gelegenheiten mit sich bringt. Mehrere Syndikate und Gangs betreiben ihre Geschäfte innerhalb der Stadt, oftmals die unterschiedlichen Gesetzgebungen zwischen den beiden Staaten ausnutzend. Jahrelang hat die Sicherheitsfirma Lone Star einen Kontrakt mit der Stadt, jetzt allerdings wo der Kontrakt ausläuft, ist mit Knight Errant ein Konkurrent auf Augenhöhe aufgetaucht. Die nächste Wahl im Hinterkopf hat der Bürgermeister beiden Konzernen die Möglichkeit gegeben, sich zu beweisen, weswegen die Polizeipräsenz stark zugenommen hat. Ein Zustand, der vielen in der Stadt nicht behagt.

Ihr seid eine Gruppe von Runnern, die den Auftrag bekommen, den Wettbewerb zu beenden und dafür zu sorgen, dass einer

der Konzerne den Kontrakt bekommt und die andere wieder von den Straßen verschwindet. Was die Sache allerdings schwierig macht ist, dass jeder von euch eine Verbindung zu den lokalen Unterweltorganisationen besitzt, welche unterschiedliche Ansichten haben, welche Firma den Kontrakt bekommt. Um euer Ziel zu erreichen müsst ihr zusammenarbeiten und hoffen, dass eure Mitstreiter nicht in Wirklichkeit ein anderes verfolgen.

## DSA (DSA 4.1)

### Rollende Würfel, Doppeltes Spiel

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

„Man sagt: Dem Spielen wohnt ein Zauber inne - und nur wer spielt sei wahrlich Mensch. - Ich sage: Falsch! Dem Spiel fehlt Unschuld! - Denn nur zur neuen Art des Kampfes wird die Zeit, - die höflich lächelnd mancher spielend sich vertreibt, - der Aug in Aug mit seinem Feind sich gegenüberstet. - Die Frage bleibt: Wer stellt die Regeln? - Und wer ist Spieler, wer Figur? - Wer würfelt gut? Wer rückt die Steine? - Und wer wird itzund schließlich selbst verrückt?“

- der "Monolog des Betrügers", in: Die Zwölfgöttliche Komödie, 2. Akt, 2. Szene

## AWO Jugendtreff checkout

Montag - Freitag: 15-20 Uhr

Bahnhofstraße 21

01259 Dresden Niedersiedlitz

Telefon: +49 351 - 200 14 76

Internet: jugendtreff-checkout.de



## DSA (DSA 5)

### Eine neue Welt

Spielleiter: XxSchuldixxX

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig/scherzhaft, charakterzentriert, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Vor einiger Zeit seid ihr auf dem fremden und fernen Kontinent Uthuria angelandet, gemeinsam mit Wulfgrimm, Falandrier, Elena und Grosch Sohn des Goschrosch, einigen der größten Helden eurer Zeit. Wulfgrimm schwingt seine Axt die so groß ist wie du mit beängstigender Leichtigkeit, Falandrier trifft mit seinem Elfenbogen sogar das Auge des Kaisers auf einer Münze, die Magierin Elena, die ebenso schön wie klug ist scheint immer bereits im Voraus zu wissen, was geschehen wird und zwingt in Sekunden alles und jeden unter ihre Herrschaft und Grosch scheint in seinem mechanischen Genie Leonardo dem Mechanikus in nichts nach zu stehen, egal ob konstruieren oder dekonstruieren, dieser Zwerg kann scheinbar alles. Diese Helden zogen vor nunmehr vier Wochen aus, um die Spuren der goldenen Stadt zu finden, doch seither gab es kein Lebenszeichen mehr von ihnen und hier kommt ihr ins Spiel, an euch ist es nun herauszufinden, was mit ihnen geschehen ist, ihr sollt in dieses fremde, feindselige Land ausziehen welches selbst diese vier Helden verschlungen hat. Das war nicht so geplant.

Charaktere werden gestellt, es dürfen keine mitgebracht werden, denn ihr spielt Leute die zwar das Zeug zum Helden haben aber noch lange keine sind, wie etwa den Smutje, den Schiffsjungen oder die Matrosin.

## Dungeons and Dragons (D&D 3.5E)

### Die Monsterjäger

Spielleiter: Finya

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig/scherzhaft, Hack & Slash, rätselhaft

Irgendetwas ist am Fürstenhof passiert, denn der Fürst hat eure Gruppe persönlich zu sich gerufen. Und wenn der Fürst ruft, dann sollte man diesem besser sofort Folge leisten. Außerdem sind die Aufträge in letzter Zeit etwas rar geworden...

## Wushu

### Die Schlacht an der Meerschaumbucht

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch, Militärisch

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionreich, konstruktivistisch

Seit vielen Generationen herrscht Frieden in der Grafschaft. Doch der Verrat eines einzelnen Adligen treibt eine fremde Macht an die Ufer des Landes. Eine Armee landet an den Ufern einer kleinen Bucht und beginnt ihren Vormarsch.

Können die fremden Angreifer aufgehalten werden? Kann der Verräter entlarvt werden? Wie hoch ist der Preis, den die Tapferen Männer und Frauen der Grafschaft für diesen Verrat zahlen?

Dies ist eine actionlastige Runde in einer Low-Fantasy Welt.



Das verwendete System unterstützt mit seinen Mechanismen aktiv die detailliert erzählerische Spielweise und gibt den Spielern sehr weitgehende Eingriffsrechte in die Hand, fordert aber auch diese zu benutzen. Hier kommen also vor allem Leute auf ihre Kosten, die gerne aktiv an der Entwicklung der Story teilhaben. Zurücklehnen und berieseln lassen funktioniert allerdings hierbei nicht.

## DSA (DSA 4.1)

### Ein Hauch von Schicksal

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Du erwachst und fühlst dich so ausgeruht wie lange nicht mehr... vielleicht liegt es an dem gut gepolsterten Bett, in dem du liegst? Doch der Raum, in dem du dich befindest, ist dir gänzlich unbekannt... sehr karg eingerichtet, aber keine Kerkerzelle, wie es scheint. An der Wand gegenüber steht ein weiteres Bett, in dem einer deiner Gefährten liegt und ebenfalls gerade aufgewacht ist. Du erkennst das Gesicht, viel habt ihr schon miteinander erlebt... doch wo ihr nun seid und wie ihr hier hergekommen seid, ist dir ein absolutes Rät-

sel. Du scheinst dich nicht erinnern zu können... und der Blick deines Freundes vom Bett gegenüber deutet ganz klar darauf hin, dass du mit diesem Problem wohl nicht allein bist...

Charaktere bitte selbst mitbringen, Zusammenstellung der Gruppe erfolgt vor Beginn der Runde in Absprache mit dem Meister. Nur Zwölfgötter-gläubige Helden zugelassen.

## Vampire

### Der Blick hinter den Spiegel

Spielleiter: Kalanni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Steampunk, Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Schon eine ganze Weile stellt ihr mit wachsender Sorge fest, dass immer mehr eurer Geschäfte den Bach runtergehen.

Firmen, in denen ihr eure Finger drin habt, gehen aus unerfindlichen Gründen Konkurs, Leute die euch unterstützt haben sterben, Immobilien fallen dem Feuer zum Opfer.

Geht es nur euch so oder auch Anderen und keiner spricht drüber? Es wird Zeit, dass ihr etwas unternimmt.

# Club Traumtänzer

Montag - Donnerstag: 20-24 Uhr

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

01069 Dresden

<http://club-traumtaenzer.de>



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

### Finsterland

#### Kleines Finsterland Abenteuer

Spielleiter: Fjanzas Aventurien

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch

Ein Bürgerkrieg hat das Finsterland in einem chaotischen Zustand hinterlassen. Die einfachen Leute klammern sich an ihre alten Werte, aber zugleich schreitet die technologische Entwicklung immer rasanter voran. Das Korsett der sozialen Zwänge droht zu zerspringen, während neue Gesellschaftsformen in Mode kommen. Riesige Luftschiffe und der Rauch der Fabriken verdunkeln den Himmel. Mächtige Magier, gierige Politiker und heimliche Verschwörer – jede Fraktion versucht, das größte Stück vom Kuchen zu bekommen. In der Finsternis erwacht das uralte Böse und diese Zeit benötigt Helden!

### DSA (DSA 5)

#### Namenlose Nächte

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, rätselhaft, atmosph.

Wenn man auf Reisen ist, dann vergisst man leicht welcher Tag es ist oder welcher Monat, doch dies kann auch schwere Folgen haben, wenn man den Beginn der Namenlosen Tage verpasst zum Beispiel. Und genau das ist euch passiert. Nun seid ihr irgendwo im Bornland, fern jeder Zivilisation doch Welch ein Glück, gerade noch vor der Dämmerung findet ihr ein kleines Dorf. Doch was soll man dazu sagen, ein Dorf voll Hinterwäldler, eine Gruppe Helden und die Namenlosen Tage, so kann nur eine mysteriöse, unheimliche Geschichte beginnen. Doch nicht alles Übel, das an so einem Ort lauert, muss namenlos sein. Manchmal reicht der Mensch allein für die schlimmsten Schrecken, oder hat doch der goldene Gott seine Hand im Spiel?



Prometheus Games Verlag

Assert Publishing GmbH

Gewerkschaftsstr.53

46045 Duisburg



Charaktere können mitgebracht werden, auch DSA4 Charaktere sind erlaubt, ich empfehle allerdings auch die Vorgefertigten Chars zu wählen, sie passen zum Setting. Kenntnisse der Welt wären Vorteilhaft.

## STURM

### To(d)tal verraten

Spielleiter: Lars

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig, rätselh.

„Nach vielen Jahren guter \*räusper\* Zusammenarbeit, lasse ich Euch nun Eurer Wege ziehen.“ Die Worte des Halbgotts Todt klingen in Euren Ohren wie die Verheißung des Paradieses. Doch etwas lässt Euch an der Ehrlichkeit des Wächters über Zeit, Logik und Zufall zweifeln. Das könnte an einschlägigen Erfahrungen der Vergangenheit liegen. Oder an den Schnipseln Pergament, die er mit dem Habitus der Verschwiegenheit einem jeden von Euch zusteckt. „Hat das denn nie ein Ende?!“

Freut Euch – wie jedes Jahr - auf ein Abenteuer voller unerwarteter Ereignisse und abstruser Sinnzusammenhänge im Land der fliegenden Nachthemden, ratlosen Weisen und würfelschwingenden Krieger.

## 3:16 - Carnage among the stars

### 3:16

Spielleiter: lejonet från nordn

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Sci-Fi, Endzeit, Militär., Brettspiele

Stil: taktisch, cinem., action, Hack & Slash

Um der utopisch perfekten aber unendlich langweiligen Gesellschaft auf der Erde zu entfliehen, habt ihr euch zur Armee gemeldet. Ausgerüstet mit einem Arsenal tödlicher Waffen legt ihr euch mit jeder noch so bizarren Lebensform der Galaxie an. Das einzige was zählt, ist euer kill count!

Hack and slay in Space

## Brettspiel

### Abenteurer grämet euch nicht!

Spielleiter: Dr Schwannes McLörres

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Historisch, Brettspiele

Stil: taktisch, actionreich, charakterz., episch, Hack & Slash, konstruktivistisch

In "Abenteurer grämet euch nicht!" führt jeder Spieler eine Gruppe von furchtlosen Recken eines Adelshauses gegen die Streiter der verfeindeten Häuser. Nach einer gefährlichen Reise durch die Ländereien kehren sie in ihrer Festungsanlage ein.

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

DreRoCo – Nebelung 2017  
P&P Rollenspiel und mehr  
Termin: 17.-19. November 2017



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

### Zipango

#### Die Jagd nach den Stein der Wunder III

Spielleiter: Tecali

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Steampunk

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionreich, atmosphärisch

"Eine Industrielle Revolution in einer Welt der Magie"

Geraint Fuger, Sohn des reichsten Mannes der Welt lädt zu einen Turnier und bietet den Siegern die Chance auf ein kleines Vermögen. Aber was wird man für so viel Geld alles tun müssen? Die Jagd nach den Stein der Wunder beginnt!

Abenteuer wird angepasst daran, ob Neulinge oder Erfahrene Spieler aus den anderen beiden Runden auftauchen.

### DSA (DSA 5)

#### DSA5 Mord an der Reichstraße III oder Henenreicher

Spielleiter: Fjanzas Aventurien

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft

Wir schreiben den 15. Hesinde 1036 n.BF

Reichsstraße III ist eine aventurische Detektivgeschichte.

Die Helden werden Zeugen eines Mordes dieser in der Taverne "Zum Herdenfeuer" geschieht.

Die Taverne befindet sich auf den Halben weg von Gareth nach Weyring.

### Apokalypse World

#### Hard Knock World

Spielleiter: Paul

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Endzeit

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, konstruktivistisch, atmosphärisch

Die Welt, wie ihr sie kennt, existiert nicht mehr.

Es ist jetzt schon so lange her seit der Apokalypse, dass manche der Gang-Anführer und Banditen, die euch ständig euer Zeug aus den Taschen ziehen, noch gar nicht geboren waren, als es noch alles im Überfluss gab. Heutzutage gibt es nicht mehr viel. Der Kampf ums Überleben ist alltäglich, ein Kampf gegen Hunger, Krankheiten, andere Menschen. Bis jetzt habt ihr euch durchgeschlagen. Vielleicht sind einige von euch sogar respektierte Anführer. Aber die Welt ist auch für euch tödlich. Es braucht nur einen falschen Schritt - oder einen falschen Freund.

Im Prinzip kann man sich diese Runde wie die erste Episode einer TV-Serie vorstellen.





## gLYph

### gLYph I

Spielleiter: Astartus

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: SciFi, Modern, Mystery, Militärisch

Stil: erzählerisch, taktisch, charakterz., konstruktivistisch, rätsel, atmosphärisch

Der Kontakt mit fremden Lebensformen von anderen Planeten - mit kaum einem Konzept des Weltraumzeitalters sind so viele Ängste, Befürchtungen, Wünsche und Hoffnungen verbunden. Doch was wollen sie? Wonach streben sie, denken sie wie wir, können wir von ihnen lernen - oder müssen wir sie fürchten und bekämpfen? Und wie, zur Hölle, sollen wir kommunizieren?

## gLYph

### gLYph II

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: SciFi, odern, Mystery, Militärisch

Stil: erzählerisch, taktisch, charakterz., konstruktivistisch, rätsel, atmosphärisch

Der Kontakt mit fremden Lebensformen von anderen Planeten - mit kaum einem Konzept des Weltraumzeitalters sind so viele Ängste, Befürchtungen, Wünsche und Hoffnungen verbunden. Doch was wollen sie? Wonach streben sie, denken sie wie wir, können wir von ihnen lernen - oder müssen wir sie fürchten und bekämpfen? Und wie, zur Hölle, sollen wir kommunizieren?

## Call of Cthulhu

### Der Nachtexpress

Spielleiter: Chris

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, atmosphärisch

Die Isolation einer nächtlichen Fahrt in den luxuriösen Waggon eines Expresszuges führt zu bemerkenswerten Begegnungen und unverhofften Herausforderungen. Vom opulenten Abendessen über die Darbietungen eines begnadeten Pianisten bis hin zu unverhofftem Besuch von „sehr weit her“ bietet dieses Abenteuer ein abwechslungsreiches Begleitprogramm für Reisende der gehobenen Klasse. Routenänderung inbegriffen ...

Vorlage ist ein offizielles Abenteuer von Pegasus Press.

Gespielt wird in den 20er Jahren der Weimarer Republik.

Als Spielregeln werden die der 7. Edition verwendet.

## Savage Worlds (Rippers)

### Toccata und Fuge

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Horror, Mystery

Stil: taktisch, rätselhaft, atmosphärisch

Südtalien, 1895. Einer von euch wurde als Begünstigter in einem Testament erwähnt... vom Verbliebenen, einem gewissen Francesco Poletti habt ihr zwar



noch nie etwas gehört, aber wenn er euch unbedingt etwas vermachen möchte, sagt ihr nicht Nein.

Die Verlesung soll in einem kleinen Kaff namens "Rossini" stattfinden... und bald wird sich herausstellen, dass hier Erben gelernt sein will, und dass Begehrlichkeiten und Geheimnisse hier Hand in Hand gehen mit Lügen und... Mord?

## Shadowrun (Shadowrun 5)

### London bridge is falling down, falling down, falling down

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Cyberpunk, Historisch

Stil: taktisch, actionreich, episch, Hack & Slash, rätselhaft, atmosphärisch

London, schon immer eine Stadt der Geheimnisse, Mysterien und Intrigen. Und eine Gruppe Runner die mitten hinein geraten sind. Was verbirgt der Nebel in dieser Stadt außer den Leichen einiger unbequemer Leuten und dem Dreck auf den Straßen und in den Kellern der hohen Herrschaften?

Ein Ausblick auf das Abenteuer, Mission London.

Charaktere werden gestellt, können aber auch selbst mitgebracht werden, von vollkommener Hirnlosigkeit (Vollvercyberter Trolltank) sollte man allerdings absehen.

## Lobotomy

### Lobotomy

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery, Brettspiele

Stil: taktisch, lustig, actionreich, charakterzentriert, Hack & Slash, atmosphärisch

Da fristet man gemütlich sein Dasein in der eigenen Gummizelle und wird plötzlich von Vampiren, Clowns, Mädchen, die aus dem Fernsehgerät kriechen und anderen Monstrositäten gestört. Eigentlich mehr, als nur gestört. Die ganze Anstalt ist nun im wahrsten Sinne des Wortes die HÖLLE...

## Freies System

### Die Götter müssen verrückt sein

Spielleiter: Jörn

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Pulp

Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, episch, konstruktivistisch, atmosphärisch

Ein lockeres W20-System dient als grober Spielrahmen für eine spritzige, absurde Spielrunde, die umso mehr gewinnt, wenn die Spieler sich skurrile Charaktere am



Uhrwerk Verlag,  
Von-Hünefeld-Str. 91,  
50829 Köln



Tisch erstellen. Die Rahmenhandlung orientiert sich an einem "Choose (not) your own adventure!".

## DSA (DSA 4.1)

### Tod eines Geschichtenerzählers

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

In Winhall angekommen erfahren die Helden von dem vermeintlichen Freitod eines Geschichten- und Legendensängers. Sie werden von der Witwe angeheuert, diesen Vorfall zu untersuchen, da sie nicht daran glaubt, dass ihr Mann aus freien Stücken zu Boron gegangen ist. Es ist an den Helden, heraus zu finden, was wirklich geschehen war und schnell stellt sich heraus, dass nichts so ist wie es auf den ersten Blick scheint.

## Private Eye

### Ein seltsamer Selbstmord

Spielleiter: Ciana

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Mystery

Stil: erzählerisch, rätselhaft, atmosphärisch

Ein Szenario im viktorianischen England nach einer Kurzgeschichte von Agatha Christie.

Der Strafverteidiger James Protheroe wird zu Hause in seinem Arbeitszimmer tot aufgefunden. Zunächst deutet alles auf einen Selbstmord hin, doch lassen einige Hinweise an dieser Schlussfolgerung zweifeln.

## Brett- und Kartenspiele

### Asmodee Fun Play

Spielleiter: Maex Goblinhead

Spielerzahl: 10

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Brett- und Kartenspiele

In der Runde werden mehrere Spiele von Asmodee erklärt und zum Spielen bereit gelegt: Final Fantasy TCG, Blood Rage, 7 Wonders Duel, Dr. Panic, Jungle Speed, Mysterium, Dixit ... je nach Lust und Laune der Teilnehmer.

---



Zauberfeder

Zauberfeder – Verlag für Fantasy,  
Mittelalter und Live-Rollenspiel

Witzlebenstraße 2  
38116 Braunschweig



## Systemvorstellungen

### 3:16- Carnage among the stars

Nicht ganz ernstgemeinte Military-SciFi im Stile von „Starship Troopers“ (Filme, nicht Buch). Die Charaktere sind auf einer Mission, sämtliches außerirdische Leben im Universum auszulöschen und auf dem Weg dorthin möglichst viele Beförderungen einzuheimsen.

### Apocalypse World

Das System ist sehr erzählerisch, die Vergangenheit, Charakterzüge und Beziehungen eures Charakters sind meist wichtiger als seine Werte. Anstatt eines festen Storyablaufs mit abschließendem Bosskamp spielen wir hier nach dem Motto „play to find out what happens“: Wir schreiben die Geschichte beim Spielen. Wer also eine Abwechslung vom Monsterschlachten braucht und Interesse an charakterzentrischen und erzählerischen Stories hat, ist hier genau richtig.

(Achtung, grundlegende Englischkenntnisse sind wegen des englischen Regelwerks von Vorteil!)

### 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 ent-

steht, 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 lauernenden Grauen des Übernatürlichen nach.

### D&D 3.5E

Eine etwas ältere Regelfassung von Dungeons & Dragons, die immer noch recht verbreitet ist.

### Delta Green

Delta Green ist ein Horror-Rollenspiel in der Gegenwart. Offiziell der Terrorbekämpfung gewidmet, bekämpfen und untersuchen die Agenten in Wirklichkeit kosmische Schrecken. Sozusagen Cthulhu Now meets Akte X.

### DSA

Die Welt von Aventurien ist wohl eine der meist bespielten im deutschsprachigen Raum. Die Welt des schwarzen Auges wird von allen vorstellbaren Völkern wie Zwerge, Elfen, Orks oder Menschen bevölkert. Aventurien ist eine komplexe, detailliert ausgearbeitete Welt die für jeden Anspruch etwas bietet.

### DSA 5

Fünfte Inkarnation des DSA Regelsystems



## Finsterland

Finsterland ist ein Rollenspiel für 3 und mehr Spieler. Es spielt in einer Welt, die dem Europa des 19. und 20. Jahrhunderts ähnelt, aber Magie, Monster und revolutionäre Technologien bietet.

## glyph

glyph ist ein regelfreies Stand-Alone-Spiel. Die Spieler werden in zwei Fraktionen aufgeteilt, die versuchen werden, mit einer fremdartigen Lebensform in Kontakt zu treten. Beide Gruppen werden von einem separaten Spielleiter betreut. Dabei ist der Verlauf der Story völlig offen, alle Handlungen der Spieler haben Konsequenzen und beeinflussen die weiteren Entwicklungen. Der Fokus des Spiels liegt dabei auf Entwicklung einer universell verständlichen Kommunikation, aber auch Intrigen, kriegerische Aktionen und Handel können eine Rolle spielen.

## Iron Kingdoms Full Metal Fantasy RPG

Vor dem Hintergrund der Tabletop-Systeme Hordes/Warmachine bietet das Iron Kingdoms „Full Metal Fantasy Roleplaying Game“ eine gelungene Umsetzung der Tabletopregeln für ein packendes Rollenspielsetting.

## Lobotomy

Lobotomy ist ein kooperatives Brettspiel, bei dem man, je nach Szenario, legendären Monstern aus Märchen, Filmen oder Spielen begegnet. Erschwert wird das Spiel zusätzlich durch böse Erinnerungen, die persönlichen Geisteskrankheiten und den Wärter, der durch die Gänge wandelt.

## 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.

## Pathfinder

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

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

## PDQ

PDQ (abkürzung für Prose Descriptive Qualities) ist ein schnelles und schlankes System, gedacht um erzählartig aber dennoch crunchig zu spielen. Anstelle von Aspekten und Fertigkeiten gibt es frei definierbare beschreibende Merkmale.

Die Weiterentwicklung PDQ# (PDQ Sharp) ist für actionorientiertes, cinematisches Spiel optimiert. Die Kernregeln gibt es für



lau, zahlreiche Spiele, die die Regeln nutzen und mit spezifischen Settings erweitern, bekommt man käuflich.

## Private Eye

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

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

## Rippers

Für die gewöhnlichen Leute der viktorianischen Gesellschaft sind Monster nichts weiter, als ein dummer Aberglaube oder eine billige Fiktion aus den Groschenromanen, die auf den Straße verkauft werden. Aber du bist alles, außer gewöhnlich. Du hast Schrecken gesehen, die das Herz eines tapferen Mannes zum Stehen brächten, und hast überlebt, um davon zu berichten. Du bist ein Ripper, ein Mitglied einer geheimen Gesellschaft von Monsterjägern, die sich der Rettung der Menschheit verschrieben haben. Und die Schrecken, die die Nacht durchstreifen, sind deine Beute. Um in diesem Kampf zu bestehen, extrahieren Ripper die Essenz der Kräfte dieser Monster und verwenden sie, um ihre eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Aber sei gewarnt, denn durch diese widerwärtigen Maßnahmen könntest du deinen Verstand verlieren... oder schlimmeres. Hin und hergerissen zwischen der Notwendigkeit von mehr Macht und der Gefahr des grauenhaften Wahnsinns, musst du selbst entscheiden, wie du am Besten ge-

gen die Kreaturen der Nacht vorgehst. Wähle weise, denn wenn die Ripper versagen, ist die Menschheit verloren!

## Ruh dich nicht aus!

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

## Sagas of the Icelanders

Im Prinzip kann man sich diese Runde wie die erste Episode einer TV-Serie vorstellen.

Das System ist extrem charakterzentriert - so besitzt ihr nur relativ wenige feste Werte, deutlich wichtiger sind dagegen die Beziehungen eurer Charaktere untereinander und die (regeltechnischen) Möglichkeiten, wie ihr einander beeinflussen könnt. Anstatt eines festen Storyablaufs mit abschließendem Bosskampf spielen wir hier nach dem Motto „play to find out what happens“: Wir schreiben die Geschichte beim Spielen. Wer also eine Abwechslung vom Monsterschlachten braucht und Interesse an charakterzentrischen und erzählerischen Stories hat, ist hier genau richtig.

## Scion

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



## Shadowrun 5

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

## Star Trek

Star Trek RPG ist eines der wenigen Systeme, das sich der Welt von Star Trek annimmt. Durch das zugrundeliegende Coda-System ist der Einstieg einfach und mit Star Trek steht einem eine schier grenzenlose Welt zur Verfügung - to boldly go where no man has gone before!

## Symbaroum

Schwedisches Dark Fantasy Rollenspielsystem aus dem Jahr 2016.

## Vampire

Die Vampire-Systeme von White Wolf sind Rollenspiele, in dem die Spieler in die Rolle von Vampiren schlüpfen können. Hierbei sind zwei völlig voneinander getrennte Spielreihen zu unterscheiden, die von White Wolf (in Deutschland von Feder & Schwert) verlegt wurden bzw. werden: Das ursprüngliche Vampire-Spiel trägt den Titel Vampire: The Masquerade. Kennzeichnend für das Maskerade-Setting war der Kains-Mythos, der im Zentrum des Vampirglaubens an einen Urvater aller Vampire stand, und das Wirken uralter Vampire, die aus dem Verborgenen heraus einen weltweiten heiligen Krieg gegeneinander führten. Der Nachfolger in der "neuen World of Darkness" heißt Vampire: The Requiem. Hier wird mehr auf das Schicksal des einzelnen Vampirs und die Intrigenspiele innerhalb einzelner Städte in den Vordergrund gestellt.

## Wildes Aventurien

Fan-Conversion der DSA Spielwelt Aventurien auf das Savage Worlds Regelwerk.

## Wushu

Wushu ist auf cinematisches Erzählspiel, vornehmlich auf Action, spezialisiert.

Das Grundprinzip des Spiels ist das gemeinschaftliche Geschichten Erzählen, das Beschreiben von Handlungen durch die Spieler selbst. Anders als bei anderen Systemen gibt es hier kein "ich versuche..." sondern ein "ich mache". Es wird nicht darauf gewürfelt, ob das Beschriebene klappt, sondern darauf, ob man in der Szene bleibt und weiter erzählen darf. Dabei bekommt man umso mehr Würfel, je detaillierter man vorher beschrieben hat.

Die Spielregeln von Wushu sind sehr knapp und einfach gehalten. Sie regeln mehr das Miteinander der Gruppe, um eine kreative Atmosphäre zu schaffen, gemeinsame Vorstellungen zu koordinieren und Aufmerksamkeit unter den Spielern zu verteilen.

## Zipango

Zipango befindet sich noch in der Entwicklungsphase, strebt aber einer Veröffentlichung entgegen.

Die interessantesten Punkte sind sicher das Learning by Doing System, das interessante Kampfsystem, bei dem jeder am Ende um seinen Atem ringt und das Setting, das eine klassische Fantasywelt zur Zeit der Industriellen Revolution darstellt. Magie gegen Technologie. Feuerball gegen Revolver. Magicpunk gegen Steampunk.

## 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 weitumspannende 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 Veranstaltungsverantwortlichen, durch die Aufsichtskräfte ein Platz- bzw. Hausverbot erteilt werden.

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

## Lautstärke

Unter Berücksichtigung nachbarschaftlicher Interessen vermeiden alle Besucher die Verursachung unangemessenen Lärms. Ab 22:00 Uhr bis 9:00 Uhr ist der verursachte Lärm zudem auf ein absolutes Minimum zu beschränken (es gilt eine Nachtruhe). Bei Verstößen hiergegen behält sich der Veranstalter vor, einen sofortigen Platz- bzw. Hausverweis gegenüber



den Störern auszusprechen und die durch den Verstoß unmittelbar und mittelbar verursachte Schäden geltend zu machen.

### Haftungsausschluß

Die Besucher achten selbst auf die durch sie mitgeführten Gegenstände. Der Veranstalter übernimmt für deren Sicherheit bzw. Unversehrtheit keinerlei Haftung.

Überdies schließt der Veranstalter jegliche Haftung für das Verhalten seiner Hilfspersonen aus. Ausgenommen ist die Haftung für vorsätzliches Verhalten.

Ebenso hat sich jeder so zu verhalten, dass andere Teilnehmer keinen körperlichen Schaden erleiden. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Personenschäden.

### Ordnung und Sauberkeit

Alle Besucher achten selbst auf die Einhaltung von Ordnung und Sauberkeit. Abfälle sind in den hierfür bereitgestellten Behältern zu entsorgen. Dies gilt insbesondere für Zigarettenreste. Die Räume im Haus sind sorgsam zu nutzen, so dass eine Schädigung unterbleibt. Untersagt ist vor allem das Beschmieren der Wände mit Sprays oder anderen Materialien. Bei Schädigungen ist Schadensersatz zu leisten.

### Drogen

Der Besitz, die Weitergabe, der Verkauf von Drogen sind auf dem Gelände grundsätzlich untersagt. Für Personen, die Drogen einnehmen, behält sich der Veranstalter

den Ausspruch eines Platz- bzw. Hausverbots vor.

Alkohol ist von diesem Verbot ausgenommen. Für diesen gelten nachfolgende Besonderheiten.

### Alkohol

Es gilt das Jugendschutzgesetz (JuSchG; siehe Aushang).

Bei übermäßiger Einnahme von Alkohol kann ein Platz- bzw. Hausverbot an die betroffenen Personen ausgesprochen werden.

### Rauchen

Das Rauchen ist auf dem gesamten Gelände des Jugendclubs checkout untersagt.

### Gültigkeit

Diese Veranstaltungsordnung gilt für den Zeitraum vom 11. bis 13. November 2016.

Der Besucher erklärt sich durch das Betreten und Verweilen des Geländes mit der Geltung der Veranstaltungsordnung einverstanden.

Sollte eine Bestimmung dieser Hausordnung aus irgendeinem Grunde unwirksam sein, so wird davon die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung soll eine Bestimmung gelten, die dieser am nächsten kommt.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Spaß bei den angebotenen Spielrunden und sonstigen Veranstaltungen. Für konstruktive Kritik, Anregungen, aber auch für Lob sind wir jederzeit offen und dankbar.

Wir sehen uns wieder auf der ...

DreRoCo - Primavera IX  
P&P Rollenspiel, Liverollenspiel, Cosplay, uvm.  
im Frühling 2017



## Angebote und Preise der Taverne

### Speisen

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

Bockwurst mit Brötchen	2 Kästchen
Paar Wiener mit Brötchen	2 Kästchen
Belegtes Brötchen *	1 Kästchen
Warmes Sandwich * (Schinken, Salami, auch ohne Schwein)	1 Kästchen
Nudelsalat *	2 Kästchen
Nudelsalat mit Wurst	3 Kästchen
Crêpe mit was drauf *	1 Kästchen

### Getränke

Flaschenbier (Pils, Schwarz, Mixbier, Alkoholfrei)	2 Kästchen
Odin Trunk	3 Kästchen
Flasche Cola, Limo, Saft	3 Kästchen
Becher Cola, Limo, Saft	1 Kästchen
Club Mate	2 Kästchen
Becher heißer Glühwein	3 Kästchen
Met (Becher heiß/kalt)	3 Kästchen
Flasche Mineralwasser	1 Kästchen
Pot Kaffee/Tee (ohne Flatrate)	1 Kästchen
(Schwarz, Grün, Früchte, Kräuter)	

### Knabberereien

Chips, Tüte	2 Kästchen
Erdnussflips, Tüte	2 Kästchen
Erdnüsse, Dose (gesalzen, pikant, im Teigmantel)	2 Kästchen
Tafel Schokolade (verschiedene Sorten - fragt nach!)	2 Kästchen

### Spezialitäten der Nebelung

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

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

### Am Einlass erhältlich

kleine Tavernenkarte (10 Kästchen)	6,00 Euro
große Tavernenkarte (20 Kästchen)	12,00 Euro
Con-Tasse (inkl. Tee/Kaffee-Flatrate)	5,00 Euro

\* auf Wunsch auch vegetarisch



# Raumplan

