

Dre RoCo

Nebelung 2017

„Der Lack ist ab!“



Dresdner Rollenspiel Convention
17. - 19. November 2017

Programmübersicht

Herzlich Willkommen!

„Wir brauchen wieder Tassen“ - einer der weniger erfreulichen Momente bei den Orga-Treffen. Weiß man doch, dass die nächste wertvolle Stunde des eigenen Lebens für mehr oder weniger ernst gemeinte Diskussionsbeiträge zum Thema Form, Farbe, Hersteller, Preis, Kippverhalten bei spontanem horizontalen Impuls, Ästhetik, Verwechslungsgefahr mit anderen typischen Rollenspielutensilien, Grafikformate und die Suche nach dem letzten Bearbeiter der Logo-Datei für den Aufdruck draufgehen wird. Ja, wir machen uns das nicht einfach. Doch dieses Mal – beraten von Angeboten im Internet – waren wir uns schnell einig: es soll die shiny und spacy Foil-Version einer der bereits häufiger DreRoCo-erprobten Tassenformen sein.

Und das hat uns dann auch den entscheidenden Gedankenstoß für das Motto gegeben. ... „Nicht alles Gold ...“? „Lackaffe“? „Glänzende Aussichten“? Alles nix. Das Motto zur Tasse lautet „Der Lack ist ab!“

Die dann doch eine Stunde andauernde Diskussion über die Farbe hätten wir uns sparen können, denn es war ohnehin nur noch grün lieferbar.

Die vielen phantasievollen Rundenanmeldungen, die das Thema aufgegriffen haben, zeigen uns, dass ihr die Vorlage mal wieder voll verwertet habt. Und auch die Anmeldezahlen zeigen einen deutlichen Trend: Gerechnet an den Voranmeldungen von Rollenspielern ist das die größte DreRoCo bisher und wurde nur übertroffen von einer Primavera, mit ca 30 Extra-Teilnehmern eines Tabletop-Turniers.

Nun liegt es an Euch, trotz fehlenden Lacks im Motto, aus der Nebelung 2017 eine glänzende Con zu machen. Wir freuen

uns auf viele Spielrunden mit vielen neuen Ideen, viele alte und neue Teilnehmer, nerdige Diskussionen, positives Erstaunen über das kulinarische Angebot und vor allem auf die übermüdeten aber begeisterten Gesichter beim Erzählen der epischen Heldentaten der vergangenen Stunden.

Eure Orga der DreRoCo Nebelung

Programm und Infos

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

Einschreiben für die 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.

Die LARP Runde am Sonntag bildet hier eine Ausnahme: Spätestens ab Samstag liegt eine Anmeldeleiste aus. Die Teilnehmer sammeln sich am Sonntag im Checkout und ziehen dann gemeinsam los zum eigentlichen Veranstaltungsort, der Schieferburg

Die DreRoCo-Nebelung ist eine Veranstaltung des



DreRoCo Nebelung 2017 - Programmübersicht

Andere Aktivitäten

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

Für das Motto nächstes Jahr dürft ihr gerne ein wenig helfen. Dafür steht am Tresen eine Motton-Kiste bereit, wo ihr eure Vorschläge reinwerfen könnt.

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.

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.

Freitag Abend (18-23 Uhr)

DSA (DSA 4.1)	Beifang
7te See	Der größte Schatz ist ...
Stets zu Diensten, Meister!	Meister, die Lakaien sind abgängig!
Shadowrun (Anarchy)	Pure Anarchie
Dungeons and Dragons	Neue Wege und Altbekanntes
Arcane Codex	Der Alchimist

Blades in the Dark	Klingen in der Nacht
Call of Cthulhu	Was wird hier gespielt?
Fünf Phrasen	Den Lack abkratzen
Ruh dich nicht aus!	Der Lack ist eben noch nicht ab!
DSA (DSA 4.1)	Alter vor Schönheit

Impressum

Con-Orga: Uwe Becker, Lars Hitzing, Steffen Koball, Hanjo Meinhardt, Lukas Mörlner, Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach, Anne Weging
Illustration: Trudy Wenzel
Veranstalter: Gugelgilde e.V.
Support: AWO Jugendtreff Check Out, Club Traumtänzer, ReckenEcke



Freitag Nacht (00-10 Uhr)

Das Lied von Eis und Feuer RSP	The Red Wedding (der Lack des Hauses)
DSA (DSA 4.1)	Die Kaiserstadt
Geh nicht in den Winterwald	Der Fluch des Winterwalds

Arcane Codex	Die Jagd nach dem Lapislazulisiegel
Everyone is John	Lackschaden

Samstag Mittag (11-16 Uhr)

KdRuC: Kinder der Republik und des Chaos	Der Untergang des Friedens
7te See	Der größte Schatz ist ...
Nauvoo	Altes Eisen?
Western City	Welcome to Western City
Scion	Der Fluch der Unsterblichkeit
Infinity RPG (Alpha)	Der Mercs erster Ausflug - oder auch wie der Lack ab ging

Feng Shui	Das geht ab, wie ein lackierter Affe!
Numenera	Der Weg durchs Purlportal
Arcane Codex	Gesammelter Zorn
Eigenes System	Des Hexers täglich Brot
Power, Plüsch & Plunder	Auf ein Neues
Eigenes System	Star Wars: Gegen die Zeit
Zombieslayers	Autos waren gestern!

Samstag Abend (18-23 Uhr)

Fate (Turbo-Fate)	UFOs mit Lackschaden
DSA (DSA 4.1)	Erben alten Blutes
Blades in the Dark	Klingen in der Nacht

Vampire	Böses Erwachen
Microscope	In einer Welt, in der der Lack ab ist
Barbaren!	Alte Barbaren rosten nicht



DreRoCo Nebelung 2017 - Programmübersicht

Nova	NOVA - Lebendfracht
Freies System	Wo du nie mehr die Sonne siehst
Hillfolk (DramaSystem)	Rauch über dem Shenandoahthal
Power, Plüsch & Plunder	Auf ein Neues

Mage: The Ascension	Staub
Call of Cthulhu	Ein ehrenwertes Haus
Bedlam Hall	A Simply Dreadful Birthday Party

Samstag Nacht (00-10 Uhr)

DSA (DSA 4.1)	Namenlose Tage
Vampire (V20)	Morgenstund hat Gold im Mund
Vampire (V20)	Gold im Mund ist ungesund

Arcane Codex	Der Händler
Arcane Codex	Kurz vor der Schlacht

Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

Call of Cthulhu	Spuk im Corbitt-Haus
7te See	Der größte Schatz ist ...
gYph	gYph I
gYph	gYph II
World Wide Wrestling	Wrestling bis der Lack ab ist
Power, Plüsch & Plunder	Balistadreck!
Pendragon	Nanteleod's Feldzug

Arcane Codex	der Alchemist
Beyond the Wall	Der gestohlene Siegel-lack
DSA (DSA 4.1)	Ein Traum vom letzten Sommer
Vampire (V20)	Asche zu Asche
Brett- und Kartenspiele	Villen des Wahnsinns
LARP	Das Mysterium der Schieferburg



Freitag Abend (18:00 - 23:00)

DSA (DSA 4.1)

Beifang

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Riva im Frühsommer: In der Stadt ist, wie in jedem Jahr das Essen knapp, als sich ein von Thorwalern verfolgtes Walfängerschiff mit einem erlegten Grünwal in den Hafen rettet. Während sich der Stadtrat uneins darüber ist, was mit dem Wal geschehen soll, werden abscheuliche Verbrechen verübt, welche die Stimmung in der Stadt zusätzlich aufheizen.

Nun liegt es an den Helden die Verbrechen aufzuklären und den Stadtrat von der richtigen Entscheidung zu überzeugen. Doch sind sich die Helden überhaupt untereinander eins, was mit dem Wal werden soll?

7te See

Der größte Schatz ist ...

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch

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

Endlich habt ihr das Ziel eurer Reise erreicht, diese Insel ist der Ort den das x markiert.

Eure Auftraggeberin ist so begeistert, dass ihr es geschafft habt, diesen Ort zu finden, dass sie euren Lohn verdoppelt hat. Doch wie geht es jetzt weiter, der letzte Schritt ist der Schwerste.

Doch ihr seid zu nah, um aufzugeben ganz gleich was jetzt noch kommt, Piraten, Eingeborene, Fallen... egal, jetzt kommt der lustige Teil.



Asmodee GmbH

Friedrichstrasse 47

45128 Essen



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



5



DSA (DSA 4.1)

Alter vor Schönheit

Spielleiter: DevilinPink

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Mystery, Militärisch

Stil: erzähl, taktisch, lustig, action, rätsel

Für jeden Helden kommt einmal die Zeit, wo der Rücken nicht mehr will, wie er soll, wo die Zähne locker sitzen, wo man öfter aufs Häuschen eilen muss, wo die Luft raus ist... wo der Lack ab ist.

Aber auch solche Helden sitzen manchmal gern zusammen und reden über die guten alten Zeiten. Bis ein alter Freund plötzlich verschwindet. Sieht ihm gar nicht ähnlich. Mit der Krücke.

Stets zu Diensten, Meister!

Meister, die Lakaien sind abgängig!

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Horror

Stil: erzählerisch, charakterz., konstruk.

"Lack... ab...Lack...ab...!" keuchte der Bote vor dem Dunklen Herrscher. Dieser seufzte und ließ den Henker schonmal das Beil wetzen: "SPRICH DEUTLICH, WURM! ODER DEINE NÄCHSTEN WORTE WAREN DEINE LETZTEN."

Der Bote schluckte schwer, atmete tief durch und setzte dann neu an: "Meister, eure Lakaien sind abgehauen. Wir können sie nicht wiederfinden." Er wartete den Zorn des Herrschers ab, doch dieser lachte nur "DAS SOLLEN ALLE DENKEN, DOCH ES IST TEIL MEINES PLANES. MEINE DIENER WERDEN BALD ZU MIR ZURÜCKKEHREN UND MIR DEN SCHLÜSSEL ZUM SIEG ÜBER MEINE FEINDE ÜBERREICHEN."

Irrt sich der Dunkle Fürst diesmal? Bleiben seine Diener loyal oder nehmen sie ihren ganzen Mut zusammen, um sich ihm zu widersetzen? Nun, dass wird sich zeigen - denn die Diener seid ihr.

Arcane Codex

Der Alchimist

Spielleiter: Pat

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, episch, atmos.

Die Helden befinden sich in einer kleinen Stadt namens Waldwacht. Seit kurzer Zeit leiden die Anwohner an den Auswirkungen einer seltsamen Krankheit, deren Ursprung auf eine alte Geschichte der Stadt zurückzuführen ist.

Die Anwohner jedoch sind von der Existenz eines Fluchs überzeugt. Sehr schnell stehen die Helden mitten im Geschehen und werden gebeten, den Bewohnern zu helfen. Auf der Suche nach den Spuren der Zeit kommen die Helden mit einigen Personen ins Gespräch.

Dungeons and Dragons

Neue Wege und Altbekanntes

Spielleiter: Palau

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: taktisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Verlasse die Zivilisation und schließe dich der liebreizenden fahrenden Händlerin Cora Hügelhopf an! Begleite sie für eine Weile durch weniger sichere Felder und Wälder und beschreite die Welt der Schwertküste so einmal auf ganz anderen Wegen.



Erwarten euch fantastische Abenteuer oder doch der schnelle Untergang?

Diese Pfade wird für uns das brandneue Dungeons and Dragons 5 ebnen. Das System bietet gleichzeitig große Einsteigerfreundlichkeit und dennoch verblüffende Möglichkeiten. Und den einen oder die andere wird es auch leicht in Sentimentalität versetzen können... immerhin ist dies ja auch, wo es einst alles begann!

Und weil es sich bei DnD so herrlich anbietet, werden wir teilweise sogar tabletopmäßig spielen können.

*Die Charakterbögen für euch gibts dann in Englisch, aber Erklärungen werden Notfalls auch gern dazu geliefert!

Blades in the Dark

Klingen in der Nacht

Spielleiter: Paul Wulff

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Steampunk, Horror, Mystery, Pulp

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionreich, charakterz., konstrukt., atmosphärisch

"Der Lack ist ab? ... Diese Stadt hatte niemals Lack, mein Junge."

Die Stadt Doskvol ist geprägt von einer Mischung aus industrieller Revolution und geisterhaften Echos. Seitdem die Sonne vor vielen Jahren zersprang, ist die Stadt in Dunkelheit getaucht, nur aufgehellt von den Laternen, die mit dem verarbeiteten Blut riesiger See-Dämonen betrieben werden. Es ist eine Stadt, die Schurken, Diebe und Attentäter förmlich einlädt, hier ihr Glück zu versuchen...

In dieser Spielrunde erledigt ihr als Bande zwielichtiger Gestalten einen oder mehrere Aufträge. Dabei ist die Story vorher nicht festgelegt, ebenso wenig wie die Charaktere und auch die Art eurer Gruppierung. Mörder, Schmuggler, Kultisten, Drogenbarone... es ist sehr viel möglich.

Shadowrun (Anarchy)

Pure Anarchie

Spielleiter: Amino

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Sci-Fi, Cyberpunk

Stil: erzähl., cinematisch, action, atmos.

Das Leben auf der Erde hat sich stark gewandelt. 2011 ist durch das Erwachen die Magie zurückgekehrt. Neben Menschen bevölkern jetzt auch wieder Elfen, Zwerge, Orks und Trolle, sowie viele andere Geschöpfe den Globus. Die großen Machthaber des Planeten sind nicht mehr die Staatschefs, sondern Inhaber der Megakonzerne. Auf den Straßen wimmelt es vor vercyberten Straßensamurai, Neo-Anarchisten und anderen Gesocks. Und dann gibt es da Euch, die Shadowrunner. Leute die engagiert werden um sich für andere die Hände schmutzig zu machen. Von simplen Botengängen bis zum Auftragsmord ist alles dabei.

Ihr seid ein Team aus Profis. Ihr habt euch einen Namen gemacht. Wenn jemand was zu erledigen hat besteht er darauf, dass sein Dossier zuerst bei euch auf dem Tisch landet. Daher hat euch euer Schieber einen Stapel Runs zurecht gelegt. Entscheidet selbst, welchen ihr annehmen wollt.

Soviel zum Setting, aber was ist eigentlich am alternativen Regelwerk "Anarchy" anders? Siehe Systembeschreibung...



Call of Cthulhu

Was wird hier gespielt?

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: rätselhaft, atmosphärisch

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

Fünf Interessenten haben sich für einen Rundgang angemeldet. Mal sehen ob sich einer von ihnen überzeugen lässt. Die veranschlagte Summe ist immerhin nicht wirklich hoch. Danach nur noch schnell raus hier.

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

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

Fünf Phrasen

Den Lack abkratzen

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch, Pulp

Stil: erzählerisch, konstrukt., atmos.

New York, 1928. Alles läuft gut. Die Wirtschaft boomt. Alle sind glücklich. Und die Prohibition funktioniert auch wunderbar. Was gäbe es denn da eigentlich dran zu meckern?

Euch als Ermittlern des NYPD würde da bestimmt einiges einfallen. Ihr wisst, dass die hochrangigen, strahlenden Persönlichkeiten aus Wirtschaft, Politik, Kunst und Medien, die alles im Griff haben, nur nach außen hin eine blütenweiße Weste haben. Doch wie soll man denn den Großen, an die man nicht so einfach rankommt, ihre Straftaten beweisen?

Genau das herauszufinden und schlussendlich auch zu tun, habt ihr euch fest vorgenommen.

Ruh dich nicht aus!

Der Lack ist eben noch nicht ab!

Spielleiter: DonBob

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig, actionreich, konstruktivistisch

Ihr seid Magier, und bei Magiern ist das wie mit einem guten Whiskey: Je älter, desto besser - was sich aber nur selten auch über den Geisteszustand eines Magiers sagen lässt. Schließlich fordern das Bändigen transdimensionaler Arkanwinde, Pakte mit Dämonen, deren Namen ihr schon lange vergessen habt, und das Schmöckern in verfluchten Wälzern irgendwann ihren mentalen Tribut. Daher wurde für alle Magier fortgeschrittenen Alters eine Einrichtung geschaffen, die speziell für solche Bedürfnisse ausgestattet ist. Auch ihr habt bereits eine "Einladung" erhalten, jedoch erbittet der König ein letztes mal eure Hilfe...



Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

Das Lied von Eis und Feuer

The Red Wedding (der Lack des Hauses)

Spielleiter: Fjanz

Spielerzahl: 8

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch, Militärisch

Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich, charakterzentriert, episch, konstruktivistisch, atmosphärisch

Robb Stark zieht mit seinen Truppen in Richtung Süden, um gegen die Lennister in den Krieg zu ziehen. Hierfür muss er jedoch den Grünen Arm des Trident überqueren. Die einzige Möglichkeit, den Fluss zu überqueren wäre über die Zwillinge, eine Doppelburg im Besitz des Hauses Frey mit angeschlossener Brücke.

Robb steht vor dem Problem, dass es ihm an Truppen mangelt, nachdem er Rickard Karstark wegen Hochverrats enthauptete und dessen Truppen sich von ihm abwandten. Die Lösung des Problems ist Lord Frey, aufgrund einer Ehrverletzung, zu beschwichtigen und Edmure Tully eine seiner Töchter heiraten zu lassen. Zudem soll Lord Frey seine Truppen den Starks zur Verfügung stellen, um nach Casterlystein zu marschieren.

Doch was ist mit den Lennisters? Würde es funktionieren? Würde es eine Feldschlacht geben? Werden die Helden überleben? Werden sie töten? Werden sie brandschatzen? Werden sie sich der Lust hingeben? Wer schafft sein Ziel?

Was passiert mit Haus Feuerschlag und welches Haus verliert den Lack?

DSA (DSA 4.1)

Die Kaiserstadt

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

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

Das Herz der Welt. Manche sagen es wären Vinsalt oder Punin oder gar Al'Anfa. Nein, das Herz der Welt schlägt im Mittelreich, in Gareth. Hier gibt es alles, hier gibt es jeden, Magier, Bettler, Götter Diener. Alle hinterlassen ihre Spuren auf den Straßen. Sekten, Kulte, Orden, jeder hinterlässt seine geheimen Zeichen an den Wänden.

Ihr könnt euch nicht vorstellen was ich hier alles gesehen habe. Liebe, Hass, Hoffnung, färben die Herzen der Menschen.



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



Meine Zeit auf Dere neigt sich dem Ende zu, nie habe ich Gareth verlassen, nicht im Krieg, nicht im kältesten Winter, nicht als die Festung auf uns stürzte. Ich bereue nichts, nie, nicht einen Tag hätte ich wo anders sein wollen.

Nun ist eure Zeit gekommen, freut euch auf sie, ihr werdet diese Stadt lieben, ihr werdet sie hassen, doch wenn ihr euch auf sie ein lasst, dann werdet ihr sie nie verlassen wollen und tut ihr es doch, wird euer Herz sich auf immer zurück sehnen.

Hach welch eine Stadt...

Geh nicht in den Winterwald

Der Fluch des Winterwalds

Spielleiter: Duck

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch, Horror

Stil: erzählerisch, atmosphärisch

Zu der Zeit, als die Vereinigten Staaten noch eine britische Kolonie waren, existierte einmal ein kleines Dorf an der amerikanischen Ostküste. Seine Bewohner führten ein einfaches, arbeitsames, aber zufriedenes Leben. Nur eines wurde ihnen von frühester Kindheit an eingebläut: Niemand dürften sie den Winterwald betreten, dessen kahle Äste knochigen Fingern gleich östlich des Dorfes in den Himmel ragten. Doch als die junge Laura Ellis von einer rätselhaften Krankheit befallen wurde, führte die einzige Spur in den Wald. Eine Gruppe Freiwilliger machte sich auf den Weg...

Die Runde sollte nicht länger als zwei Stunden dauern.

Arcane Codex

Die Jagd nach dem Lapislazulisiegel

Spielleiter: Thomas Bausch

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, episch, atmosphärisch

Nehmt an einem Rennen teil und helft einem Bekannten das Erbe eines Emirs zu gewinnen.

Everyone is John

Lackschaden

Spielleiter: DonBob

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich, konstruktivistisch

So schnell kann es passieren: Einmal nicht richtig aufgepasst und es rast einem wer in die Karre. Es fällt einem aber auch schwer, sich zu konzentrieren, wenn die Stimmen im Kopf mal wieder durcheinander schnattern. Und der Unfallfahrer sieht auch nicht sehr freundlich aus!



Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

KdRuC: Kinder der Republik und des Chaos

Der Untergang des Friedens

Spielleiter: Fjanz

Spielerzahl: 16

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit, Historisch, Militärisch

Stil: erzähler., taktisch, action, charakter., konstruktiv., rätselhaft, atmosphärisch

Es ist eine dunkle Zeit. Wir befinden uns im Jahr 2027, im 7. Jahr der Großrebellion, im 6. Jahr des Beginns des Großkrieges und im 10. Jahr des Einschlages.

Die Helden sind in Dresden. Aktuell herrschen in der Stadt und in einigen nahen Regionen keine großen Krawalle. Doch dieser Frieden ist bedroht. Die Friedensbewegung Unität Worlds führt Gespräche mit anderen Gruppierungen, um Lösungen zu finden. Doch auch in anderen Gruppen gibt es viele, die nicht mehr an ein Andauern des Friedens glauben.

Eine Neutrale Zone hat sich im Zentrum von Dresden gebildet.

7te See

Der größte Schatz ist ...

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch

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

Endlich habt ihr das Ziel eurer Reise erreicht, diese Insel ist der Ort den das x markiert.

Eure Auftraggeberin ist so begeistert, dass ihr es geschafft habt, diesen Ort zu finden, dass sie euren Lohn verdoppelt hat. Doch wie geht es jetzt weiter, der letzte Schritt ist der schwerste.

Doch ihr seid zu nah um aufzugeben ganz gleich was jetzt noch kommt, Piraten, Eingeborene, Fallen... egal, jetzt kommt der lustige Teil.



PegasusSpiele

Pegasus Spiele

Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH

Straßheimer Str. 2

61169 Friedberg



Zombieslayers

Autos waren gestern!

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit, Jetztzeit/Modern

Stil: Hack & Slash

Nichts scheint mehr wie es war... Alles ist heruntergekommen.

Strom aus der Dose gibt es nicht mehr und Autos fahren, wenn sie noch fahren, nur mit dem knapp bemessenen Benzin, welches noch übrig ist.

Denn seit 6 Monaten (über)lebt ihr in der Zombieapokalypse.

Spielanteile und gibt so jeden Spieler die Chance genau das auszuspielen, was er gerade am liebsten erleben möchte. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich dabei einfach um einen klassischen Spagetti-Western handelt oder ob nicht auch übernatürliche Dinge, Monster oder Aliens plötzlich auftauchen. Erlaubt ist, worauf die Spieler Lust haben. Die einzige Grenze ist lediglich die Kreativität der Spieler.

Es empfiehlt sich hierzu im Vorfeld ein paar passende Filme zum Setting anzuschauen. Hier ein paar Tipps: Für eine Handvoll Dollar – Für ein paar Dollar mehr – Zwei glorreiche Halunken – Spiel mir das Lied vom Tod – Die Rechte und die Linke Hand des Teufels – Vier Fäuste für ein Halleluja – Mein Name ist Nobody – Nobody ist der Größte

Western City

Welcome to Western City

Spielleiter: Chris

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Western

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, konstruktivistisch

Western City ist ein spielleiterloses Rollenspiel. Die Spieler erschaffen zunächst gemeinsam eine Geschichte und spielen dann abwechselnd in verschiedenen Rollen. Das Spielsystem von Western City ermöglicht hierbei eine ausgewogene Verteilung der

Nauvoo

Altes Eisen?

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror

Stil: erzählerisch

Wolfram von Feldenweiler hat ein Problem. Immer wieder verschwinden im Grenzgebiet Menschen. Selbst seine Elite-Aufklärungseinheit ist nicht zurückgekehrt. Jetzt sind die Charaktere gefragt, auch wenn es im Rücken schon zwickt und die Augen nicht mehr wollen. Erfahrene Charaktere werden gestellt.



Feder und Schwert

Von-Hünefeld-Str. 91

50829 Köln



Scion

Der Fluch der Unsterblichkeit

Spielleiter: Kalanni

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Endzeit, Steampunk, Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: erzähl, cinematisch, action, charz, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Man sagt, alles ist sterblich, selbst die Götter und selbst die Zeit selber.

Doch durch einen Fluch von Hera ist einer eurer Begleiter gezwungen ewig zu leben. Selbst wenn er getötet wird, und er wird oft getötet, wacht er kurz darauf wieder auf. Allerdings wird er jedes Mal um die Zeit älter, die eine Heilung gedauert hätte.

Inzwischen sieht er aus, als wäre er zwischen 80 und scheintot, obwohl er erst Mitte 20 ist.

Es wird Zeit, dass ihr ihm helft, Hera zu besänftigen ...

Infinity RPG (Alpha)

Der Mercs erster Ausflug - oder auch wie der Lack ab ging

Spielleiter: Thorim

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Cyberpunk, Militärisch

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

Wir befinden uns auf dem Planeten Alriyah Alshamsia und ihr habt gerade eure erste eigene Mercenarygruppe gegründet.

Ein Auftrag ist nicht schwer zu finden gewesen, doch die Erfüllung liegt nun ganz in euren Händen.

Ein Rollenspiel im Setting des Tabletops "Infinity". Cyberpunkige Science Fiction aus dem Jahre 2200 auf einem kleinen Wüstenplaneten des Haqqislam.

Feng Shui

„Das geht ab, wie ein lackierter Affe!“

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Sci-Fi, Cyberpunk, Endzeit

Stil: lustig, cinematisch, actionreich

Wir schreiben das Jahr 2074 und die Welt ist am Arsch. Die Große Bombe hat alles zerstört, die Überlebenden kämpfen in den Ruinen der Zivilisation um die letzten verbliebenen Ressourcen... und gegen die Legionen der Cybergorillas, welche die letzten Reste der Menschheit versklaven wollen.

In den Ruinen einer alten Festung vor der Küste dessen, was einst New York war, liegt der Schlüssel zum Überleben. Leider ist diese nicht nur im Besitz einer schwer bewaffneten Miliz, deren Anführer ist zu allem Überfluss auch noch komplett wahnsinnig! Aber in seinem Wahnsinn liegt auch eine Chance: er fordert euch zu einem Rennen heraus, quer die Küste runter, bis in die Sümpfe von Florida - schafft ihr das, bekommt ihr die Technologie. Natürlich ist das einfacher, als zu versuchen sich gegen die überlegene Feuerkraft der Miliz zu stellen, aber wilde Mutanten, gefährliche Raubtiere und natürlich die verdammten Affen dürften trotzdem dafür sorgen, dass es kein Spaziergang wird.

Bleibt nur die Frage: seid ihr schnell genug?



Numenera

Der Weg durchs Purpural

Spielleiter: Wolfgang

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Science-Fiction, Endzeit

Stil: taktisch, actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Lord Ashren hat eure Liebsten festgesetzt und euch so gezwungen, Jagd auf die Anführerin des "Stählernen Sterns" zu machen. Ihr wart erfolgreich und habt die Person Sinter gefangen. Nun gilt es nur noch den Weg zurück nach Sharash zu nehmen, um Sinter abzuliefern und eure liebsten wieder in die Arme zu schließen.

Eigenes System

Des Hexers täglich Brot

Spielleiter: Paul Wulff

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch

"Es sollte eigentlich nur ein einfacher Auftrag sein..." denkst du immer wieder. Doch nichts ist so einfach, wie es scheint.

Ihr seid Abenteurer in den Nördlichen Königreichen - und Abenteurer zu sein, bedeutet, ständig lebensgefährliche Aufträge für euer täglich Brot anzunehmen. Zum Glück seid ihr Experten: Hexer, Söldner, Magier; aber auch Barden und Gelehrte befinden sich in eurer Truppe.

Wir spielen einen (oder mehrere) Aufträge in der Welt von The Witcher. Der Plot der Runde ist nicht fest vorgeschrieben, wir werden den Großteil am Tisch festlegen; vermutlich muss aber das eine oder andere Monster dran glauben. Das System ist von mir gebastelt und ist ein Konglomerat aus vielen erzählerischen Systemen, wie Fate oder Apocalypse World. Euch erwartet also eine gute Mischung aus Würfeln und Erzählen.

Nebelung 2017



Gewürfelt
- nicht geklickt!

Arcane Codex

Gesammelter Zorn

Spielleiter: Thomas Bausch

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: actionreich, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Erforscht eine Ruine, um den Nachlass einer Hexe und deren Schüler zu bergen.

Doch seid vorsichtig, denn der Zorn Anaranth könnte euch jeder Zeit treffen.



Eigenes System

Star Wars: Gegen die Zeit

Spielleiter: Tam Lynn

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction

Stil: erzähl, taktisch, action, atmo

Eine Eliteeinheit des Imperiums. Der wichtigste Auftrag eurer Karriere. Für eine sanfte Landung hat der Shuttlepilot keine Zeit. Euer Rennen gegen die Zeit beginnt.

Diese Runde wird in Echtzeit gespielt. Ohne OT-Planungsgespräche, ohne Pausen, ohne Abschweifen - ein echtes Rennen gegen die Zeit.

Absolut Neulings-geeignet - wir spielen mit vorbereiteten Charakteren, sowie einem stark vereinfachten Würfelsystem, um euch nicht Zeit durch unnötiges Suchen und Zählen zu stehlen.

Wer also gern würfelt, zögert oder lange im Off plant wird hier nicht viel Spaß haben. Wer gern Entscheidungen trifft, flüssi-

ges Spiel schätzt und sich mal vor die Herausforderung stellen möchte, alle Planungen IT unter echtem Zeitdruck mit seinen Mitspielenden abzusprechen, wird hier hoffentlich ein spannendes Abenteuer finden. Bitte meldet euch nur an, wenn ihr auf diese Art von Spiel Lust habt.

Pover, Plüsch & Plunder

Auf ein Neues

Spielleiter: Astoria

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Jetztzeit, Mystery

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

"Die Batterien sind leer, der Plüsch verstaubt und abgenutzt ... Sowas will doch keiner mehr, also weg damit"

Es wird Zeit, die Vergangenheit hinter sich zu lassen und neu anzufangen ... oder wenigstens sich in ... nur wie? ... (angelehnt an Memories)

Club Traumtänzer

Montag - Donnerstag: 20-24 Uhr

Freitag & Samstag: Vermietung Gret-Palucca-Str. 5
01069 Dresden

<http://club-traumtaenzer.de>



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 „Der Lack ist ab!“ eingebaut wurde. Jeder SL kann natürlich nur einen Preis gewinnen.

Tombola

Auch dieses Jahr konnten wir wieder einige nette Preise für die Tombola sammeln. Hanjo hat dieses Mal viele Firmen angeschrieben und folgende von unserer Con begeistern können: Asmodee, Feder & Schwert, Uhrwerk Verlag, Ulisses, Pegasus und den Zauberfeder Verlag.

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

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!
- Trudy 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

AWO Jugendtreff checkout

Montag - Freitag: 15-20 Uhr

Bahnhofstraße 21

01259 Dresden Niedersedlitz

Telefon: +49 351 - 200 14 76

Internet: jugendtreff-checkout.de



Samstag Abend (18:00 - 23:00)

DSA (DSA 4.1)

Erben alten Blutes

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Der Staub von Jahrtausenden bewahrt so manches Geheimnis früherer Zeiten. Wenn die Sphinx von Fasar, der 'Mutter aller Städte', ein wundersames Geheimnis offenbart und die Erben alten Blutes zusammentreffen, offenbaren sich ungeahnte Geheimnisse von verlockender Macht. Doch wer wird das Ringen für sich entscheiden?

Fate (Turbo-Fate)

UFOs mit Lackschaden

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Science-Fiction

Stil: erzählerisch, episch, konstr.

Lange Zeit ist euer Planet der Aufmerksamkeit derer entgangen, welche jenseits der Sterne heimisch sind. Doch jetzt ist es passiert: die Fremden sind hier und nichts wird mehr sein, wie zuvor. Was wollen die Fremden? Sind sie Invasoren oder versuchen sie euch zu helfen? Und wie wird eure Welt auf sie reagieren? All diese Fragen werden wir versuchen, gemeinsam zu

beantworten, indem wir in Kooperation den Planeten und seine außerirdischen Besucher gestalten.

Die Spieler sollten daher Spaß daran haben, sich selbst Dinge auszudenken und gemeinsam mit anderen zu improvisieren - wem dies keinen Spaß macht, der wird vermutlich in dieser Runde nicht glücklich werden.

Blades in the Dark

Klingen in der Nacht

Spielleiter: Paul Wulff

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Steampunk, Horror, Mystery, Pulp

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionr., charakterzentriert, konstr., atmosphärisch

"Der Lack ist ab? ... Diese Stadt hatte niemals Lack, mein Junge."

Die Stadt Doskvol ist geprägt von einer Mischung aus industrieller Revolution und geisterhaften Echos. Seitdem die Sonne vor vielen Jahren zersprang, ist die Stadt in Dunkelheit getaucht, nur aufgehellt von den Laternen, die mit dem verarbeiteten Blut riesiger See-Dämonen betrieben werden. Es ist eine Stadt, die Schurken, Diebe und Attentäter förmlich einlädt, hier ihr Glück zu versuchen...

In dieser Spielrunde erledigt ihr als Bande zwielichtiger Gestalten einen oder mehrere Aufträge. Dabei ist die Story vorher nicht festgelegt, ebenso wenig wie die Charak-



tere und auch die Art eurer Gruppierung. Mörder, Schmuggler, Kultisten, Drogenbarone... es ist sehr viel möglich.

Vampire

Böses Erwachen

Spielleiter: Kalanni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Endzeit, Steampunk, Horror, Mystery

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Vampire - Times to Come (ein Projekt von Waldviech und mir, das Vampire in die Zukunft transferiert ohne das System zu kippen)

Wir schreiben das Jahr 2430, Gehenna ist vorbei (oder auch nie gewesen) und die Welt liegt in Trümmern, ein Krieg gegen die Übernatürlichen hat die Erde fast vernichtet. Das letzte, an das ihr euch erinnert ist, dass ihr Ende des Zwanzigsten Jahrhunderts verschüttet wurdet. Doch wo seid ihr, es war ein Erdbeben, das euch geweckt hat, als Steine auf euch herabrieselten. Das erste und wichtigste, was ihr spürt ist Hunger, und der Geruch von Blut, steigt euch in die Nase ...

Freies System

Wo du nie mehr die Sonne siehst

Spielleiter: Eicky

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: SF, Cyberpunk, Endzeit

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

2231 gibt es eine neue Variante mit Schwerverbrechern umzugehen. Man schickt sie zu Raumstationen an den Rändern des Sonnensystems, wo sie unter widrigsten Bedingungen Palladium und Neodym von den örtlichen Asteroiden abbauen. Neben Mördern und Attentätern landen aber auch Hochverräter und dergleichen dort. Und das korrupte System entledigt sich so gerne derer die ihm unangenehm oder ungehorsam sind. Leute so wie du, die hier unschuldig landen, auf Vagnar-Thor einem Hochsicherheitsgefängnis, von dem man aufgrund seiner abgelegenen Lage sagt, dass seine Insassen niemals mehr die Sonne sehen. Und du willst raus!

Dieses Ausbruchsabenteuer ist als "Freies Spiel" angelegt. Das kann unterschiedlich ausgelegt werden. Bei mir gibt es keine Würfel oder ähnlichen Zufallsmechaniken und sehr wenige Regeln. Genau das richtige für alle, die sich schonmal gefragt haben wie P&P ohne Würfeln und Regeln wälzen aussehen kann.



Microscope

In einer Welt, in der der Lack ab ist

Spielleiter: Duck

Spielerzahl: 3

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch

Stil: erzählerisch, episch, konstr.

Die staubige Einöde der Postapokalypse. Die schmierigen Slums einer heruntergekommenen Großstadt. Eine abgeschiedene Kolonie auf einem fremden Planeten. Es gibt viele Orte, an denen der Lack blättert.

In dieser Spielrunde werden wir uns vom Motto der DreRoCo inspirieren lassen und gemeinsam die Geschichte eines solchen Settings schreiben. Dabei werden wir einerseits große historische Ereignisse erschaffen, andererseits aber auch immer wieder "heranzoomen" und die Schlüsselenen unserer Zeitlinie direkt ausspielen. Wer seiner Kreativität freien Lauf lassen und Rollenspiel einmal aus einer ganz anderen Perspektive erleben möchte, ist hier definitiv an der richtigen Adresse.

Barbaren!

Alte Barbaren rosten nicht

Spielleiter: Randonname

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Militärisch

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich, episch, Hack & Slash, atmosphärisch

Du bist ein echter MANN. Deine Arme sind dick wie junge Bäume, dein Schwert kriegen die meisten nicht mal vom Boden hoch und dein Schwanz ist 25cm lang. Kein Scheiß!

Wenn du bisher dachtest, normale Fantasy-Rollenspiele seien sexistisch und gewaltverherrlichend, dann lass dich eines Besseren belehren, denn hier kommt BARBAREN!, das ultimative Macho-Rollenspiel.

BARBAREN! ist ein satirisches Rollenspiel weit jenseits der Grenzen des guten Geschmacks. Wenn du versaute Witze, trashige Splatter-Porno-Fantasy-Filme oder Manowar magst, dann wird es dir gefallen. Ugh!

Hillfolk (DramaSystem)

Rauch über dem Shenandoahthal

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch

Stil: erzählerisch, cinematisch, charakterzentriert, konstruktivistisch

Im Sommer 1861 erlebt die Parson Plantage in Virginia, was ringsumher das ganze Land spaltet. Alte Traditionen stehen modernen Überzeugungen gegenüber und das soziale Gefüge der nicht ganz so typischen Südstaatenfamilie und der anderen Bewohner der Plantage wird auf eine harte Probe gestellt, als der Krieg der Konföderierten gegen die Union beginnt. Welche Ideologie wird die Vormacht bekommen? Kann sich die Plantage den Luxus politischer Anteilnahme überhaupt leisten? Wird die Familie die Wirren des Bürgerkrieges überstehen oder zerbricht sie daran?

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 Spielhand mitzugestalten. Anders als in klas-



sischen Rollenspielrunden ist keine äußere Bedrohung der dramaturgische Antrieb, sondern die Beziehungen der Spielerfiguren untereinander.

Nova

NOVA - Lebendfracht

Spielleiter: Wolfgang

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction

Stil: taktisch, actionreich, atmosphärisch

Der Mond, Wegbereiter für den Aufbruch ins All. Hier, in den archaischen Depots der über 600 Jahre alten Mondkolonie und Großstadt Lunaport, lagern Schrott und High-Tech, Nützliches und Unnützlich, Träume – und Alpträume. Eines ist sicher: Jenseits der Stahlwände gibt es nur Vakuum – aber diesseits eine tödliche Gefahr. Behalte die Schatten im Auge!

Power, Plüsch & Plunder

Auf ein Neues

Spielleiter: Astoria

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Jetztzeit, Mystery

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich, charakterzentriert, rätselhaft

"Die Batterien sind leer, der Plüsch verstaubt und abgenutzt... sowas will doch keiner mehr. Also weg damit!"

Es wird Zeit, die Vergangenheit hinter sich zulassen und neu anzufangen ... oder wenigstens sich in ... nur wie? ... (angelehnt an Memories)

Mage: The Ascension

Staub

Spielleiter: An Co

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: erzählerisch, charakterzentriert

Ihr seid erwacht. Die Welt ist Wachs in euren Händen. Ein Gedanke oder eine kleine Bewegung und schon tanzen die Schläfer an Fäden, die ihr formt. Unbewusst, ohne dass sie es je bemerken. Schon lange seid ihr den magischen Kinderschuhen entwachsen. Abfällig blickt ihr auf die gerade Erwachten herab. Sie fühlen sich erhaben, wenn sie den Pizzaboten um sein Geld prellen, ihr saugt die 1% aus. Sie freuen sich, wenn das Heißeste auf dem College sie anlächelt. Euch liegen Kulte zu Füßen. Ihr seid nicht auf dieser Welt, um asketisch die Erleuchtung anzustreben. Ihr gedenkt, auf diesem Weg tiefe Spuren in der Zivilisation zu hinterlassen. Denn ihr seid Magi. Gespielt wird Contemporary.



Call of Cthulhu

Ein ehrenwertes Haus

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror

Stil: action., charakterz., atmosphärisch

Berlin 1920er in einem Mehrfamilienhaus. Es ist ein ehrenwertes Haus in dem "nur" anständige Familien wohnen. Aber vielleicht sind ja nicht alle Bewohner so anständig, wie es scheint ... Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Bewohners dieses ehrenwerten Hauses. Das Abenteuer wird im wesentlichen vom Charakterspiel der Spieler getragen, die alle einen sehr umfassenden Hintergrund bekommen. Intensives Charakterspiel wird erwartet. Das Abenteuer setzt auch am Grauen der menschlichen Natur an und ist daher nichts für zartbesaitete. Ab 18!

Bedlam Hall

A Simply Dreadful Birthday Party

Spielleiter: Tam Lynn

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Horror

Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, konstruktivistisch, atmosphärisch

The family is strange. The house is cursed. The weather is dreadful. Willkommen in Bedlam Hall, wo "Downton Abbey" auf Horror trifft. Ihr spielt die Angestellten eines britischen Adelshauses kurz nach dem ersten Weltkrieg.

Eure Aufgaben? Das Haus in Ordnung halten, die Familie beschützen... und die seltsamen, unheimlichen Ereignisse navigieren.

Das Spiel nimmt sich selbst nicht allzu ernst und legt viel Wert auf Spieler-Aktivität.

Wir sehen uns wieder auf der ...

DreRoCo – Primavera: „Über den Wolken“

25.-27. Mai 2018

Studentenclub Traumtänzer – Budapester Str. 24

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

DreRoCo – Nebelung 2018

P&P Rollenspiel und mehr

Termin: 16.-18. November 2018



Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

DSA (DSA 4.1)

Namenlose Tage

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet:

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: actionreich, atmosphärisch

Auf eurer Reise ins Bornland hattet ihr einige Verzögerungen, und so konnte euch der Jahreswechsel überraschen. Allein im Nirgendwo. Doch wie die Götter so wollen, erreicht ihr mit den letzten Sonnenstrahlen ein Dorf. Die große Palisade wirkt beruhigend und die beiden Männer, die gerade die Tore schließen, wirken göttergefällig. Glück im Unglück oder göttliche Fügung?

Doch welcher Gott führte eure Schritte?

Vampire (V20)

Morgenstund hat Gold im Mund

Spielleiter: Maus Van Grau

Spielerzahl: 3

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern

Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Man hatte euch davor gewarnt, in der Schuld des Hauses Tremere zu stehen. Doch nun sitzt ihr vor dem Erstgeborenen Siegfried von Finsterwalde und versucht alles, um seinem kalten, herablassenden Blick auszuweichen. Nie zuvor habt ihr diesem mächtigen Mann Auge in Auge gegenüber gesessen. Welche Bürden werdet ihr auf Euch laden müssen, um diese Schuld

abzutragen? Eine dunkle Ahnung beschlich euch, dass die Tremere nicht die einzigen mit Interesse an dieser Sache waren.

Vampire (V20)

Gold im Mund ist ungesund

Spielleiter: Eronae

Spielerzahl: 3

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Jetztzeit/Modern

Stil: erzählerisch, taktisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

"... was zu diesem bedauerlichen Vorfall führt.", endete Frau Dr. Schwanebeck ihre Ausführungen. Das süffisante Lächeln der Erstgeborenen der Ventrue bereitete euch Unbehagen.

Unglücklicherweise wart ihr in ihre Schuld geraten und hattet nun keine andere Wahl, als diesen Auftrag für Frau Doktor auszuführen. Nur die dunkle Ahnung beschlich euch, dass Dr. Schwanebeck nicht die Einzige mit Interesse an dieser Sache war.

Arcane Codex

Der Händler

Spielleiter: Pat

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, rätselhaft, atmosphärisch

Ihr sitzt in Vaylen, einer kleinen und abgelegenen Stadt im nördlichen Veruna fest. Unweit liegen die Pässe durch die Ei-



serne Phalanx, deren riesige, schneebedeckte Gipfel in der beginnenden Abenddämmerung gut zu erkennen sind. Vaylen liegt etwas abseits der großen Straßen des Imperiums, doch ihr wolltet aus den unterschiedlichsten Gründen die Haupttrouten umgehen.

Die Preise hier sind moderat und die Bevölkerung weit freundlicher und aufgeschlossener, als ihr dies bisher von Verunern gewöhnt seid. Leider kann man aber auch nicht viel von der großen Kultur Verunas in Vaylen erkennen. Der Ort lebt vor allem von dem Holz, welches im großen Wald östlich geschlagen wird. Es gibt nur zwei Gasthäuser in der Siedlung, von denen das größere nur wohlbetuchten Bürgern zusteht.

So habt ihr euch im „Rauchenden Drachen“ eingefunden, einer sehr rustikalen Gaststube. Ein Feuer im Kamin vertreibt die aufkommende Kühle und immer mehr Veruner treffen ein, um den Abend mit etwas Wein und einem kleinen Spielchen ausklingen zu lassen.

Arcane Codex

Kurz vor der Schlacht

Spielleiter: Thomas Bausch

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: cinematisch, actionreich, episch, atmosphärisch

Die Helden werden angeworben vom Bund der Bewahrer. Diese möchten, dass die Helden ihnen helfen, einige Schriftstücke zu holen. Das Problem dabei ist, dass das korasische und verunische Heer sich bereits auf dem Marsch befinden und in kurzer Zeit aufeinander treffen werden.

In dieser Schlacht, so prophezeien die Kleriker des Altarus, werden das Ordenskloster am Rabental und all seine Schätze vernichtet.



**Zauberfeder – Verlag für Fantasy,
Mittelalter und Live-Rollenspiel**

Witzlebenstraße 2
38116 Braunschweig



**Ulisses Medien & Spiel
Distribution GmbH**

Industriestr. 11
65529 Waldems / Steinfischbach



Sonntag Mittag (11:00 - 16:00)

7te See

Der größte Schatz ist ...

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch

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

Endlich habt ihr das Ziel eurer Reise erreicht. Diese Insel ist der Ort, den das x markiert.

Eure Auftraggeberin ist so begeistert, dass ihr es geschafft habt, diesen Ort zu finden, dass sie euren Lohn verdoppelt hat. Doch wie geht es jetzt weiter, der letzte Schritt ist der schwerste.

Doch ihr seid zu nah, um aufzugeben ganz gleich was jetzt noch kommt. Piraten, Eingeborene, Fallen... egal, jetzt kommt der lustige Teil.

Call of Cthulhu

Spuk im Corbitt-Haus

Spielleiter: Chris

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery

Stil: charakterzentriert, atmosphärisch

Ein Hausbesitzer, Mr. Crowning, möchte ein altes Haus im Zentrum von Arkham untersuchen. Man nennt es das „Corbitt-Haus“. Die letzten Mieter, die Familie Macario, waren in eine Tragödie verwickelt, und Mr. Crowning möchte die seltsamen

Geschehnisse verstehen und die Angelegenheit ins Reine bringen. Seit der Tragödie war es nicht möglich, das Haus zu vermieten und es ist dringend erforderlich, den guten Ruf des Hauses wiederherzustellen. Mr. Crowning bietet hierzu eine angemessene Bezahlung für den Aufwand an Zeit und Arbeit. Doch die Zeit drängt, denn Mr. Crowning geht inzwischen die Geduld aus.

Das Abenteuer spielt in den USA der wilden Zwanziger, und es handelt sich dabei um einen Klassiker des Cthulhu Rollenspiels. Vorgenerierte Charaktere werden zur Verfügung gestellt und es werden die derzeit aktuellen Regeln der 7. Edition von Call of Cthulhu verwendet.

glyph

glyph I

Spielleiter: Astartus

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Militärisch

Stil: erzähl, taktisch, lustig, charz, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch

Der Weltraum... unendliche Weiten. Gibt es dort Leben, oder sind wir die einzigen? Und wenn es welches gibt, was passiert, wenn Kontakt hergestellt ist? Wer sind diese Wesen? 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?

Die Entwicklung des Spiels liegt vollständig bei den Spielern, und es wird abzusehen bleiben, ob das historische Ereignis des



"Erstkontaktes" seinen Erwartungen gerecht wird - oder ob der Lack recht bald ab ist...

Pendragon

Nanteleod's Feldzug

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch, Militärisch

Stil: taktisch, cinematisch, actionreich, episch

"Der Lack ist ab." verkündet Countess Ellen in der Ratskammer von Sarum. "Fünfzehn Jahre ist König Uther Pendragon jetzt tot. Genauso lange haben wir den Sachsen widerstanden, ihren Schmeicheleien, ihren Forderungen, ihren Drohungen. Doch jetzt haben Sie sich zusammengeschlossen und stehen vor unseren Toren. Und dieses Mal werden wir sie nicht abhalten können.

Nanteleod von Escavalon, jener Kriegsfürsten aus Cambria marschiert auf die Sachsen zu. Ich weiß was ihr alle von ihm haltet und ich stimme zu. Auch er ist kaum besser als all diese sächsischen Fürsten. Doch seine Armee ist die einzige, die es bewirken kann, dass wir hier nicht völlig überrannt werden. Und wenn wir uns ihm anschließen, macht er vielleicht den Umweg über unsere Heimat. Mein Sohn Robert, wird diese Grafschaft in ein paar Jahren regieren und es wäre schön, wenn dann noch etwas davon übrig ist."

Diese Runde wird eine Schlacht nach dem Book of Battle, dem Schlachtensystem des Pendragon RPG. Ein Regelsystem, welches es ermöglicht, ein kleiner Teil, in einer großen Schlacht zu sein und dennoch mit den eigenen Aktionen den Verlauf der Schlacht zu beeinflussen.

Power, Plüsch & Plunder

Balistadreck!

Spielleiter: rettel

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet:

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Cyberpunk, Horror, Jetztzeit/Modern

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

Du erwachst vom stechenden Schmerz hinter deinem linken Ohr. Komisch eigentlich, wo du doch schon lange nichts mehr von deinem Lieblings-Weichspüler der Marke „Leckar Bistad“ getrunken hast. Oder vielleicht deshalb? Dann ist da auch noch diese Schwärze – schwärzer noch als der Plüsch von Arestid Black, dem schwärzesten aller schwarzen Panther. Und warum geht dir der Name Dr. Aki C. Bastel nicht mehr aus dem Sinn? Ein verrückter Wissenschaftler und Erfinder, den allenfalls die verplüschtesten aller Verplüschungstheoretiker für eine wahre Person aus Pelz und Füllwatte halten. Nachweislich gesehen hat ihn ohnehin noch keiner.

Mit dieser Runde möchte ich den erfahrenen PPP Spielern von den vergangenen Cons mal wieder eine Möglichkeit geben, ihre Plüschis zu entstauben und in ein Abenteuer zu schicken.

Ich bringe den Plot, ihr die Regelkenntnis und beseelte Plüschis. Das ist der Deal. ;)



glYph

glYph II

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Militärisch

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch, rätselhaft, atmosphärisch

Der Weltraum... unendliche Weiten. Gibt es dort Leben, oder sind wir die einzigen? Und wenn es welches gibt, was passiert, wenn Kontakt hergestellt ist? Wer sind diese Wesen? 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?

Die Entwicklung des Spiels liegt vollständig bei den Spielern, und es wird abzusehen bleiben, ob das historische Ereignis des "Erstkontaktes" seinen Erwartungen gerecht wird - oder ob der Lack recht bald ab ist...

World Wide Wrestling

Wrestling bis der Lack ab ist

Spielleiter: Paul Wulff

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern, Pulp

Stil: erzähl, lustig, cinematisch, charakterz, konstruktivistisch

Eigentlich muss man über diese Runde nicht mehr sagen, als:

Es ist professionelles Wrestling! Als Rollenspiel! Aber wer damit nicht all zu viel anfangen kann, dem sei gesagt: Wir spielen

eine oder mehrere Sessions einer professionellen Wrestling-Show. Jeder von euch spielt seinen eigenen Wrestler mit allem was dazugehört: Eurer offensichtlich übertriebenen Persönlichkeit on stage, dem eigentlichen Wrestling und nicht zuletzt der realen Person hinter der Fassade.

Das Spiel ist erzählerisch und lässt euch eure Wrestler voll ausleben. Wer gerade kein Match hat, spielt die Kommentatoren. Die Mischung aus künstlicher Dramatik on-screen und realen Problemen off-screen erschaffen fast automatisch extrem unterhaltsame Storylines.

Arcane Codex

Der Alchemist

Spielleiter: Thomas Bausch

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionr, rätsel, atmos

In einer Kleinen Stadt leiden die Bewohner an merkwürdigen Symptomen. Es ist an den Helden, die Ursache zu finden und das Leiden zu beenden.

Beyond the Wall

Der gestohlene Siegelack

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, konstruktivistisch

Lange hat euer Haus über diesen Landstrich geherrscht, doch jetzt ist es in Gefahr. Das alte, magische Siegelgefäß, welches eurem Urgroßvater einst vom Kai-



ser geschenkt wurde, ist gestohlen worden und nur die Götter wissen, welchen Schindluder der Dieb damit treiben wird.

Gemeinsames Erschaffen eines Adelshauses und des von ihm beherrschten Landstrichs, sowie der Charaktere, die in diesem den Ton angeben.

DSA (DSA 4.1)

Ein Traum vom letzten Sommer

Spielleiter: DevilinPink

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: charakterzentriert, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Verloren in einer Welt - friedlich und ewig in Sonnenlicht gebadet. Doch der Frieden ist trügerisch und keiner weiß, wie du in deine Welt zurückkehren kannst - oder scheint gewillt dir zu helfen. Denn wo Licht ist, ist auch Dunkel. Und das Licht schwindet und nur Dunkelheit bleibt.

Vampire (V20)

Asche zu Asche

Spielleiter: Atom-Erik

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: nein

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Eine Einladung in das lokale Gildehaus der Tremere? Vom Obermottz der Hexenmeister himself? Wie schick! Und keine Andeutung, was er von uns will? Hhm...

Wir spielen in L.A. in der Gegenwart. Die Spieler übernehmen die Rolle von jungen Kainskindern am Anfang einer hoffnungs-

vollen Karriere. Ein paar Vorkenntnisse zur Maskerade sind hilfreich. Besonders im Umgang mit den Hexenmeistern...

Brett- und Kartenspiele

Villen des Wahnsinns

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Mystery, Brett- und Kartenspiele

Stil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch
Euer gemeinsamer Freund fürchtet um sein Leben. Jemand will ihn auf einer Party ermorden. Doch wer? Das gilt es zusammen herauszufinden.

Gespielt wird ein Abenteuer aus dem ersten Add on der 2. Edition

LARP

Das Mysterium der Schieferburg

Spielleiter: Der Vikinger

Spielerzahl: 12

Anfängergeeignet: ja

Charaktere: werden gestellt

Seit Jahren gibt es immer wieder Gerüchte um seltsame Todesfälle auf der Schieferburg, deren Hausherr etwas verschroben sein soll.

Ihr habt die Chance mal einen Blick auf das Ganze zu werfen und vielleicht das ein oder andere Detail über die Burg und ihren Hausherrn herauszufinden.

HINWEIS: Die Anmeldung zum LARP wird bereits im Laufe der Con möglich sein. Der Transfer zum Spielgelände wird vor Ort vom Spielleiter organisiert. Ihr zieht dann also gemeinsam vom Checkout aus los.



Systemvorstellungen

7te See

Wer Piratenfilme oder das Mantel und De-gen Genre liebt, der wird sich hier wohlfühlen. Fechtkämpfe, uralte Magie, Intrigen, Forschungsaufträge ... Die Welt The-ah lehnt sich an das Europa zum Ende des Mittelalters an.

Das 7te See System sieht eine aktive Beteiligung der Mitspieler vor. Möglichst ausführliche Beschreibungen der eigenen Aktionen, Szenen mitgestalten, Einbringen neuer Fakten sind ausdrücklich vorgesehen. Für besonders coole Aktionen nimmt man als Spieler auch gerne in Kauf, dass eine Aktion vollkommen daneben geht.

Arcane Codex

Dark Fantasy Rollenspiel aus dem Hause Nackter Stahl. Die Hintergrundwelt von Arcane Codex ist Kreijor. Ein Kontinent der Gegensätze: Von der brennend heißen Wüste von Saruan und den Lavalandschaften der schwelenden Vulkane Xirrs, bis zu den eisigen Tundren Rhunirs und Vanarheims; von den irrealen Inseln der alten Götter, bis zum festen Boden der grenzenlosen Steppe von Trulk.

Barbaren!

Wenn du bisher dachtest, normale Fantasy-Rollenspiele seien sexistisch und gewaltverherrlichend, dann lass dich eines Besseren belehren, denn hier kommt BARBAREN!, das ultimative Macho-Rollenspiel.

Bedlam Hall

Bedlam Hall ist ein makaberer Rollenspiel auf Basis des Apocalypse Regelsystems. Teilnehmer schlüpfen in die Rollen der Die-

nerschaft eines britischen Adelshauses kurz nach dem ersten Weltkrieg. Die Probleme der Familie reichen von unbequemen Affären bis hin zu ausgewachsenen Psychosen, die schnell in Gewalt und Blut enden. Nicht die besten Arbeitgeber. Dazu kommen ein Haus mit seinen ganz speziellen Eigenarten sowie die Skelette in den Kommoden der Dienerschaft.

Das Spiel kombiniert Produktionen wie "Downton Abbey" mit humoristischem Horror und stellt die Charaktere vor die Herausforderung, seltsame Ereignisse, Probleme und unnatürliches Verhalten der Familie zu navigieren, während sie versuchen, das Haus in Ordnung zu halten und selbst dabei nicht unter die Räder zu geraten.

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.

Blades in the Dark

In Blades in the Dark spielt ihr Mitglieder einer zwielichtigen oder kriminellen Gruppierung in der mysteriösen Stadt Doskvol. Die Spielsysteme sind relativ simpel und lassen sehr viel Spielraum für Interpretation. Besonders ist dabei, dass es kaum Planung vor dem eigentlichen Beginn des Jobs gibt. Das wird über Flashbacks abgehandelt, sodass ohne Vorkenntnisse einfach spannende Einbrüche, Attentate etc. inszeniert werden können.



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.

Das Lied von Eis und Feuer

Abenteuer auf der Welt Westeros, aus den "Song of Ice and Fire" Romanen von George R. R. Martin erwarten euch. Die Regeln setzen auch Intrigen, Beziehungen und Schlachten um.

DSA 4.1

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.

Dungeons and Dragons

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

Everyone is John

Everyone is John ist ein furchtbares Spiel für furchtbare Menschen. Die Spieler übernehmen die Rolle von Stimmen in Johns Kopf und versuchen, die Kontrolle über John, den Spielleiter, zu gewinnen. Dafür steht ihnen Willenskraft zur Verfügung, die sie einsetzen können. John ist nicht übermäßig kompetent, daher muss die Stimme, die ihn kontrolliert, würfeln, wann im-

mer John etwas schwieriges tun soll. Gelingt der Wurf, behält die Stimme die Kontrolle. Ansonsten verliert John das Bewusstsein. Alle Spieler können erneut Willenskraft einsetzen, um die Kontrolle zu gewinnen. Die Spieler besitzen zwei Fähigkeiten (z.B. kann gut Auto fahren, ist sehr überzeugend), um Ihre Obsession zu verfolgen. Obsessionen sind Zielvorgaben, die eine Stimme erreichen will. Diese wird von jeder Stimme zu Beginn festgelegt und bleibt geheim. Für jede erfüllte Obsession erhält die Stimme Punkte. Das Spiel endet, wenn alle Stimmen ihre gesamte Willenskraft aufgebraucht haben. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt und ist in der nächsten Runde John.

Fate (Turbo-Fate)

Fate ist ein Universalrollenspiel, basierend auf FUDGE, einem Baukastensystem für Rollenspiele. Durchgeführt werden die Proben mit 4W6, deren Ergebnisse als "-", "0" und "+" ausfallen können und als direkte Modifikatoren auf die genutzte Fähigkeit angewandt werden. Das Besondere aber sind die Aspekte und Fate-Punkte. Mit diesen frei definierbaren Merkmalen werden die Figuren charakterisiert. Ihre Anwendung bringt situationsabhängige Verbesserungen ein, dafür muss aber ein Fate-Punkt ausgegeben werden. Ein Ausspielen der negativen Seite der Aspekte bringt wiederum Fate-Punkte ein. Zusätzlich noch Details der Spielwelt mittels einer Ausgabe von Fate-Punkten verändert und somit das Spielgeschehen und die Umwelt entscheidend mitbestimmt werden.

Turbo-Fate ist die vereinfachte Version des Fate-Regelsystems.

Feng Shui

Feng Shui ist ein Rollenspiel im Stile der alten Hong Kong Action Filme. Beim Spielen geht es darum, nicht alles erst



groß zu lamentieren, sondern sofort zur Sache zu kommen. Von zentraler Bedeutung sind hier Beschreibungen von möglichst ausgefallenen Moves in Kämpfen (oder auch dazwischen) sogenannte Stunts. Es geht dabei darum nicht möglichst effizient, sondern vielmehr möglichst spektakulär zu handeln.

Fünf Phrasen

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

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

Geh nicht in den Winterwald

Geh nicht in den Winterwald ist ein minimalistisches Erzählrollenspiel über volkstümliche Ängste, das die Atmosphäre von Gruselgeschichten am Lagerfeuer einfangen möchte. Eine Besonderheit ist dabei, dass stets in der Vergangenheitsform erzählt wird.

glyph

glyph ist ein regelfreies Stand-Alone-Spiel, das versucht, diese Fragen zu beantworten. Die Spieler werden sich in zwei Fraktionen aufteilen, 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.

Hillfolk (DramaSystem)

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

Es gibt keine Listen von Fertigkeiten und keine Zahlen auf dem Charakterbogen. Statt dessen wird das Spiel geprägt von den Beziehungen der handelnden Spielercharaktere zueinander. 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 Spielercharaktere 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.

Infinity RPG (Alpha)

Ein Rollenspiel im Setting und angelehnt an die Regeln des Tabletop Systems Infinity. Cyberpunkige Science Fiction aus dem Jahre 2200.

KdRuC

Kinder der Republik und des Chaos

KdRuC spielt in einer postapokalyptischen Welt 10 Jahre nach einer nuklearen Katastrophe. Die heute bekannten Kontinente und Staaten sind mehr oder weniger stark zerstört, staatliche Ordnungen halten sich mühsam in wenigen Regionen, und eine



Art Magie ist entstanden. Mutierte Menschen, sog. Strahler, sind in vier wesentlichen Ausprägungen entstanden und bilden Clans, paramilitärische Einheiten und Bündnisse.

KdUrC ist ein würfelbasiertes System mit Attributen und Fähigkeiten. Unterschiedliche Würfel können "hinzugekauft" werden.

LARP

Beim LARP (= Live Action Roleplay) werden Szenen nicht am Tisch und in der Phantasie gespielt, sondern ähnlich eines Improvisationstheaters von den Spielern in Szene gesetzt.

Die Spielleiter treten in der Regel in Form von wichtigen Nichtspieler-Charakteren auf. Live-Rollenspiel verzichtet in der Regel auf Zufallselemente. Jeder Mitspieler achtet selber darauf, dass die eigenen Handlungen stimmig in die Geschichte und das Setting passen.

Mage: The Ascension

Mage: Ascension ist Teil der old World of Darkness. Einem Urban Fantasy Setting. Das Spielsystem ist charakterzentriert. Es geht um die Geschichten des einzelnen Charakters, seinen Sehnsüchten, Wünschen und Hoffnungen aber auch um seine Abgründe, seine Verluste und sein Scheitern. Die oWoD ist kein Ort der Helden, es ist einzig ein Ort tragischer Figuren.

Microscope

Microscope ist ein spielleiterloses Rollenspiel, in dessen Verlauf eine Welt bzw. Zeitlinie erschaffen wird. Nach und nach fügen die Spieler neue Elemente zum Zeitstrahl hinzu, wobei sie sich sowohl auf der Ebene von Zeitaltern und Ereignissen bewegen als auch Schlüsselmomente der Geschichte als konkrete Szenen ausspielen können. Auf Zufallselemente wie Würfel

oder Karten verzichtet das Spiel; überraschende Wendungen entstehen allein aus den unterschiedlichen Blickwinkeln der Spieler.

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.

Nova

NOVA ist am Ende des 27. Jahrhunderts angesetzt. Die Menschheit hat den Weltraum erobert. Aber die Entbehrungen sind groß: Die Erde steht seit dem Erdkrieg unter Quarantäne und Ideologien, Konflikte und Krisen zersplittern die Menschen. Es haben sich neue Staaten gebildet, die oft mehrere Sternensysteme überspannen.

Numenera

Eine Milliarde Jahre in der Zukunft sind mindestens acht Zivilisationen untergegangen. Jede hat über jede Art von Materie und Energie geboten und kein Atom der Erde blieb unverändert. Die Menschen der neunten Welt fristen ihr Leben auf den Trümmern dieser Zivilisationen und suchen die Wunder der Vergangenheit um sie für ihr Überleben zu nutzen. - Frei nach Arthur C. Clarke: jede hinreichend fortschrittliche Technologie [...] ist von Magie nicht zu unterscheiden - ein Setting, dass sich wie Fantasy anfühlt, aber Science Fiction ist.



Pendragon

Entdecke die Welt der Tafelrunde

Kaum eine Geschichte ist so von Mysterien durchzogen und so oft in verschiedener Weise wiedergegeben worden, wie die Legende von Artus und seinen Rittern der Tafelrunde aus Camelot. Das Pendragon Rollenspiel existiert seit 1985, um diese Legende zu bespielen. Es beinhaltet, neben klassischen Attributen und Talenten, ein einzigartiges Gesinnungssystem, Mechaniken zum Verwalten des eigenen Lehens mitsamt der Entwicklung eines eigenen Adelshauses. Es gibt Regeln zum Vererben diverser Werte an die nächste Generation, welche auch nötig sind. Denn Kampf gehört zum Leben eines Ritters. Und obgleich das Kampfsystem die Wirksamkeit von Schild und Rüstung deutlich macht, kann ein Fehler oder ein überlegener Gegner dennoch sehr schnell zum Tode führen. Gerade das betont den Wert ritterlicher Tugenden wie Tapferkeit und verlangt, sich Ruhm und Ehre durch heroische Taten zu verdienen um Teil der Legende zu werden.

Pover, Plüsch & Plunder

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Plüschtiers, das zum Leben erwacht ist. Werte wie Knuddelpunkte und die Kampfsportart Whum-Uä zeugen vom ironischen Zug des Regelwerks. Als Plüschpapagei kann man Spielzeugdiebe verfolgen, oder man muss sich gegen bösartiges Plastikspielzeug verteidigen. Die Menschen, auch Trampler genannt, dürfen nichts von der lebendigen Natur ihrer Stofftiere erfahren.

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.

Scion

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

Shadowrun (Anarchy)

IHR SEID DER ERZÄHLER!

Anders als bei klassischen PnP's gibt nicht der SL den Plot alleine vor, sondern jeder ist mal dran mit erzählen. Ihr kommt am Treffpunkt mit Mr. Johnson an. Wie sieht es da aus? Sag du es mir... Der SL ist hier hauptsächlich für euch da um den Plot anzustoßen, NSC's zu steuern und Schiedsrichter zu spielen. Auch das Regelsystem ist stark vereinfacht und orientiert sich eher daran einen Actionfilm zu simulieren, statt realistisch daherzukommen. Nix mit Rückstoßberechnung oder Matrixrauschen, solange ihr es nicht in eure Erzählung einbaut. Ich hoffe mit euch spannende Aufträge zu erleben, von denen ich selbst noch nicht weiß wohin sie sich letztlich entwickeln werden.

Stets zu Diensten, Meister!

"Stets zu Diensten, Meister" ist ein Erzählspiel über Selbsthass und Liebe - und den Mut zu den eigenen Entscheidungen zu stehen, statt den bequemeren Weg, den des Mitläufers, zu wählen.

Die genauen Details des Settings werden gemeinsam am Tisch erstellt.



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.

Vampire (V20)

Die Jubiläumsausgabe zum 20. Geburtstag von Vampire

Villen des Wahnsinns

Villen des Wahnsinns ist ein kooperatives Brettspiel, in dem die Spieler dem Horror geheimnisvoller Anwesen begegnen und dabei auf ihr Leben sowie ihre geistige Gesundheit achten müssen. In der Zweiten Edition kommt eine App-Unterstützung dazu die als Regisseur für die einzelnen Szenarien dient.

Western City

Ein Spielleiterloses Rollenspiel, bei dem Spieler neben ihrer Figur auch einen Freund und einen Feind erschaffen und

dann gemeinsam eine Timeline für "Ereignisse des Abends" festlegen. Für jede Szene wird mit Pokerchips darum geboten, wer jeweils die Feder führt und welche Figuren (SC oder NSC daran teilnehmen). So entsteht gemeinsam eine Geschichte.

Western City bietet ein sehr hohes Maß an Interaktions- und Einflussmöglichkeiten für jeden einzelnen Spieler. Es verlangt aber auch ein aktives kreatives Mitgestaltenwollen als Grundvoraussetzung.

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.

Einer der interessantesten Teile des Spiels ist, dass man praktisch zwei Charaktere spielt - 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!

Zombieslayers

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



Spielstile

Damit ihr wisst, was Euch in welcher Runde erwartet, haben wir die Angabe von Spielstilen eingeführt. Was sich hinter den Worten in den Rundenbeschreibungen verbirgt, findet Ihr im Folgenden erklärt.

erzählerisch

Hier stehen dramatische Handlungsverläufe im Vordergrund. Meist werden Spieler dazu angehalten, von selbst die Handlung mit voranzutreiben.

taktisch

Planen und überlegendes Lösen von Aufgaben stehen bei dieser Spielweise im Mittelpunkt. Meist muß die Gruppe mit ihren Fertigkeiten zusammenwirken, um Bestehen zu können. Oft geht der Stil mit einem Antiklimax einher.

lustig/scherzhaft

Wenn es eher humoristisch als ernsthaft gemeint ist.

cinematisch

Bildhafte, eindrucksvolle Beschreibungen werden hier gefordert, um ein filmreifes Erlebnis wie im Kino zu schaffen. Ebenfalls typisch sind Sprünge im Handlungsfokus (Kameraschwenks) und szenenhafte Einteilungen.

actionreich

Hier gibt's alles von Schießereien über Verfolgungsjagden bis zu Kneipenschlägereien.

charakterzentriert

Hier wird der Fokus auf das Innenleben der Figuren, deren Befindlichkeiten und Hintergrund, gelegt. Meist dreht sich das Spiel um Motivationen und Dilemmas.

episch

Große 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 17. bis 19. November 2017.

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.



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 *	1 Kästchen
(Schinken, Salami, auch ohne Schwein)	
Nudelsalat *	2 Kästchen
Nudelsalat mit Wurst	3 Kästchen
Crêpe mit was drauf *	1 Kästchen

Getränke

Flaschenbier	2 Kästchen
(Pils, Schwarz, Mixbier, Alkoholfrei)	
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	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 Thekentrone geben gern Auskunft.

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

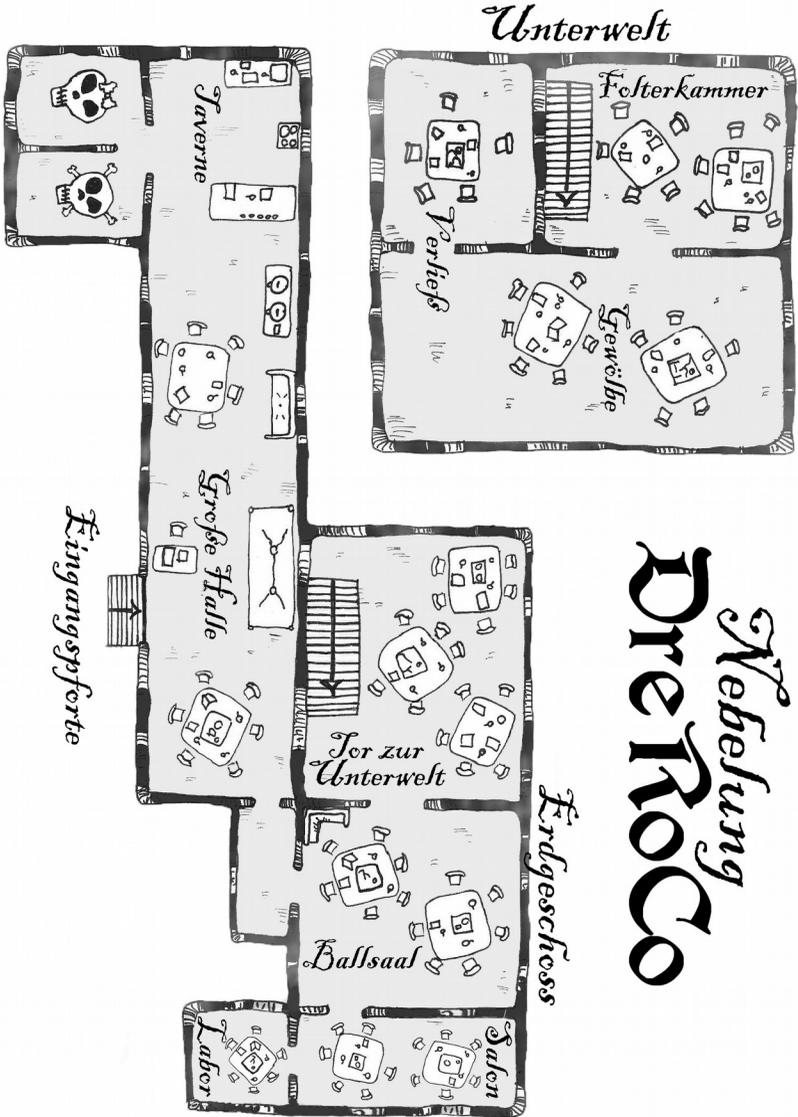
Am Einlass erhältlich

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

* auf Wunsch auch vegetarisch



Raumplan



Nebelung Dre Roco