

Dre RoCo

Nebelung 2018

„Die Geister, die ich rief“



Dresdner Rollenspiel Convention
16. - 18. November 2018

Herzlich Willkommen auf der Nebelung 2018

„Kommt herbei, ihr fleiß'gen Meister Spieler auch, es geht um ‚Geister‘!“

Hat die alte Orgabande
doch schon wieder eingeladen
und so soll'n von Stadt und Lande
viele kommen, Spaß zu haben.

Wie man sich erinnert:
für den Kopf und Bauch
ist dort gut gekümmert,
Freunde trifft man auch.

Klicke, fülle!
Schreibe Sätze
in dem Netze;
wähle, starte ...
und so gönn dir Kaffee-Hülle,
T-Shirt und Tavernenkarte!

Seht, sie strömen, aus der Ferne,
schwarz gekleidet und in Massen.
Treffen sich vor der Taverne,
bis sie endlich eingelassen.
Meister ist gefunden,
hast dich hingesetzt.
Nur noch zehn Sekunden.
Mach doch! Starte! Jetzt!

Würfle! Würfle
manche Probe,
dass zum Lobe
deines Recken
Monster fliehen, Schufte stürzen,
Geister sich vor ihm verstecken!

Nach `ner Stunde knurrt der Magen,
treibt den Mob schon an den Tresen.
Möcht sich an der Suppe laben,
lechts nach Speisen, so erlesen.
Nahm ich auf die Fährte,
deshalb kam ich her.
Endlich ruft der Maître:
„Hefeteilchen! Wer?“

Schlürfen, kauen,
essen, trinken.
Türen klinken,
Fallen bauen.

Selbst wenn wir im Spiel versinken,
braucht man schon was zum Verdauen.

Irgendwann, schon lang ist's dunkel,
soll`n sich ändern die Kulissen.
Mimen Schurken, so gerissen
klau`n dem Drachen den Karfunkel.

Für die treuen Leiter
ziehn wir bald das Los.
Spielen sofort weiter,
kurze Pause bloß.

Schlage Wunden,
wecke Mächte!
Lange Nächte
viele Stunden;
selbst wenn man an Schlaf nie dächte,
hat ihn jeder mal gefunden.

Mancher wechselt sechs mal Rollen.
Wie der Start war? Schon entfallen.
Letzter Zauber am Verhallen,
auch wenn wir verlängern wollen.
Schluss! Hinfort ihr Geister!
Es war grandios.
Die ich rief, die Meister,
bin ich wieder los.

Schwang ich Äxte,
rief Dämonen
half Spionen,
feilschte, hexte.
Fertig! Doch ich muss betonen,
ich ersehne schon die nächste.

Herzlich Willkommen!

Eure Orga der DreRoCo Nebelung



Programmübersicht

Programm und Infos

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

Einschreiben in Spielrunden

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

Andere Aktivitäten

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

Vor der Tombola am 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.

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

Impressum

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



Freitag Abend (18-23 Uhr)

Beyond the Wall	Spuk auf Burg Graufenfels
Splittermond	Federn des Feiglings
Dungeons and Dragons	Von Drachen und Waldschraten
Barbaren!	Wettstreit der Barbaren
Fate (Turbo-Fate)	Masters of Umkaar : Die Sternenklingen von Su'ul

Fünf Phrasen	Crime in New York City
On the Ecology of the Mud Dragon	Matsch und Konsequenzen
Symbaroum	Das gemiedene Haus in der Diestelfeste
DSA (DSA 4.1)	Das Erbe von Laos
Wrath & Glory (Warhammer 40K)	Finstere Segnungen

Freitag Nacht (00-10 Uhr)

DSA (DSA 5)	Die Versunkenen
STURM	Schlachtruf zur Geisterstunde
Dread	Lost in Space

Infinity Mercs	Infini Mercenaries – Schirm, ein Unterfangen
-----------------------	--

Samstag Mittag (11-16 Uhr)

Beyond the Wall	Ein Schwur von toten Rittern
Scion	Die Nacht als die Toten wiederkamen
MMM	Die ich rief, die Geister ... (Plüschi mitbringen)
Nauvoo	Ein Geist zuviel
Brett und Kartenspiele	Dragon Island
Dungeons and Dragons	Inais

How to be a Hero	Spukt es hier oder werden wir verrückt?
Mystische Welten	Fröhliche Weihnachten
The Daughters of Verona	Geister der Vergangenheit
Brett- und Kartenspiele	Misbos – Die Helden von Nebelwale
Call of Cthulhu	Das knarrende und windschiefe Haus



Samstag Abend (18-23 Uhr)

Fate (Fate Core)	Twisted Reflections
HeXXen 1733	Dämonenblut
Fate (Turbo-Fate)	Dresden Files: Geisterflut
Infinty Mercs	Inifit Mercenaries – Abenteuer Svalarheima
Vampire	Die Geister, die ich rief
DSA (DSA 4.1)	Helden wider willen ...
Everyone is	Geisterbeschwörungen

John	und ihre Folgen
Dread	Kalter Schleier
Dungeons and Dreagons	Die Ratten, die wir riefen
Mysische Welten	Jagdfieber
Wushu	Speerspitze
Unknown Armies	Carcosa, NJ
DSA	House of Horrors
DSA (DSA 4.1)	House of Horrors

Samstag Nacht (00-10 Uhr)

Brettspiel	GoT Fan Addon
-------------------	---------------

Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

Beyond the Wall	Irrlichter im Nebel
Fate (Turbo-Fate)	Die Ehre der Mech-Ritter
Zombieslayers	Was einmal seinen Lauf nahm ...
Heroquest	Heroquest
[N]everchest - Loot'n'Dragons	[N]everchest – Loot'n'Dragons

Microscope	Dormirans Erwachen
STURM	Todts Albtraum
Infinty Mercs	Inifit Mercenaries – Wer suchet, der findet
Call of Cthulhu	Nachts im Schwarzwald



Freitag Abend (18:00 - 23:00)

Beyond the Wall

Spuk auf Burg Grauenfels

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Historisch, Horror

Stil: charakterzentriert, atmosphärisch

Mit dem Nebel fällt das wilde Geisterheer über das herbstliche Dorf her. Wer von den Dörflern hat die schrecklichen Spukgestalten geweckt? Und was hat die verfluchte Burgruine am Rande des Waldes mit den Ereignissen zu tun?

Gemeinsame Erschaffung des Dorfes und der Charaktere.

Splittermond

Federn des Feiglings

Spielleiter: Arronax

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Im Reich des Padisha tragen die Einheimischen zum Zeichen ihrer persönlichen Ehre und Tugend Pfauenfedern. Doch auch Intrigen sind hier nicht unbekannt - wehe dem also, der seine Federn verliert und entehrt zum Ausgestoßenen wird. Gelingt es, die dunklen Machenschaften aufzudecken und den Namen des Feiglings reinzuwaschen?

Dungeons and Dragons

Von Drachen und Waldschraten

Spielleiter: betalars

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Endzeit, Mystery, Militärisch

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

Arvid hat in seinem Leben schon viel gesehen. Als Witcher der Bärenschule ist er schon viel um die Welt gereist und hat unzählige Bestien gegen bare Münze erlegt. Doch *das* bringt den brummeligen Hexer fast aus der Fassung.

Nicht nur muss er gerade auf Kara aufpassen, die durch das Schicksal an die Katzenschule gebunden wurde und nun in den Künsten der Hexer unterrichtet wurde, ohne die Prüfung der Gräser bestehen zu können.

Vor ihm hockt zitternd ein wohl gekleideter Edelmann hinter einem Karren, dessen Leibwächter verzweifelt versucht, seinen Herrn vor einem bronzenen Wyrmling zu verteidigen.

Sicher wird sich Lucas über die Lieder freuen, die er aus dieser Geschichte spinnen können wird.

Freut euch auf eine Kampagne, die euch in einer offen gestalteten Welt spielen und kämpfen lässt und lasst euch von selbst gebauten Monstern überraschen!



Barbaren!

Wettstreit der Barbaren

Spielleiter: Randonname

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy

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

Die Wintersonnenwende steht bevor und alle Stämme und Sippen der Barbaren kommen zusammen, um diesen Tag zu feiern (naja, nicht ganz alle Sippen...also einige Sippen....ach was solls der ein oder andere Typ). Neben sportlichen Wettkämpfen, wie Baumstammweitwurf, Felsen schreddern und Schwanzvergleichen stehen Fressen, Saufen und Vögeln natürlich ganz oben auf der Agenda.

Fünf Phrasen

Crime in New York City

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch, Pulp

Stil: erzählerisch, konstruktivistisch, atmosphärisch

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.

On the Ecology of the Mud Dragon

Matsch und Konsequenzen

Spielleiter: Astartus

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Jetztzeit/Modern, Steampunk, Pulp

Stil: erzählerisch, lustig/scherzhaft, charakterzentriert, konstruktivistisch

Ihr seid Drachen. Ja, Drachen.

Große, Ehrfurcht gebietende Wesen, die meilenlange Schatten werfen, die Klugheit von tausenden Weisen und die Kraft von einer Million Kriegern in sich vereinen; äonenlange Weisheit sprechend und sonnenheißen Feueratem spuckend... All das seid ihr nicht.

Ihr seid Schlammdrachen.

Schlammdrachen sind etwa dackelgroß, nicht übermäßig intelligent, aber äußerst selbstbewusst und mit einer sehr ausgeprägten Gier nach allem, was glitzert, versehen; und verschlammt nochmal, wenn ihr nicht alles versucht, um an irgendwas Glitzerndes zu gelangen. Oder vielleicht was Süßes. Vielleicht fällt ja sogar eine Prinzessin dabei ab.

Auf eurer mehr oder weniger heroischen Queste, die von euch sehr stark selbst mitentschieden (oder sogar schlicht aus-



gewürfelt) werden kann, werdet ihr euch grauenvollen Gegnern wie Hühnern, Hauskatzen, Säuglingen und Gartenzwergen entgegenstellen müssen; ihr müsst die karge und gefährliche Ebene der "Hauptstraße" überqueren, das Fenstersims-Gebirge erklimmen und herausfinden, was das für eine komische Öffnung in der Wand ist. Die Großlinge nennen sie wohl "Steckdose" und sie schmeckt aua.

Aber allen Unsinn und Plünderereien beiseite gelassen... seid vorsichtig, was ihr tut. Denn tief in euch schlummert immer noch das Erbe der Alten Draken... und wenn ihr nicht aufpasst, könntet ihr sie rufen, die Geister der Vergangenheit.

Fate (Turbo-Fate)

Masters of Umkaar : Die Sternenklingen von Su'ul

Spielleiter: Christian Braun

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Science-Fiction

Stil: actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

Fantasy trifft auf Science Fiction. Willkommen bei Masters of Umkaar.

Die verwüstete Welt von Umkaar ist die Heimat wilder Krieger, fürchterlicher Kreaturen und gnadenloser Kriegsherren. Die einzige Hoffnung der Menschheit sind die Archäonauten und ihre Suche nach den lange verschollenen Artefakten der Macht. Aber wehe, diese Artefakte fallen zuvor in die falschen Hände...

Symbaroum

Das gemiedene Haus in Diestelfeste

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror, Mystery

Stil: actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Kleine Kinder weinen in seiner Nähe, Katzen machen einen Buckel, wenn sie es sehen und erwachsene Menschen versuchen es zu ignorieren, wenn sie vorüber gehen. Das gemiedene Haus.

Einst wohnte hier ein Magier der ... doch ... das ist lange her mein Freund. Nun sei gewarnt und betritt es nicht. Viele wackere Schatzsucher hat es schon geschluckt und nicht mehr ausgespuckt.

Was? Du willst da immer noch hinein? So sei es. Vielleicht lohnt sich dein Tod für dich.

Zumindest ist es eine Warnung an andere törichte Narren.

Wrath & Glory (Warhammer 40k)

Finstere Segnungen

Spielleiter: Jonas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Endzeit, Mystery, Militärisch

Stil: taktisch, actionreich, rätselhaft, atmosphärisch

Die Zukunft im 41. Jahrtausend ist wahrlich eine Düstere. Widerwärtige Xenos lauern hinter jeder Ecke nur darauf, ihre Klauen im Fleisch des Imperiums der Mensch-



heit zu vergraben. Und auch von innen besteht die ständige Gefahr der Häresie durch die Schwachen und Unehmbaren. Der Gott-Imperator wacht zwar immer noch über seine Kinder, doch ist seine materielle Hülle schon seit über 10.000. Jahren an den goldenen Thron auf Terra gefesselt.

In dieser Zeit zu leben, heißt ein bedeutungsloses Staubkorn auf den vielen Millionen Welten des Imperiums zu sein. Doch habt ihr es durch Disziplin und große Anstrengungen zu einer gewissen Beachtbarkeit gebracht. So seid ihr in den Dienst eines Freihändlers gekommen, an dessen Seite ihr auf einem kilometerlangen Raumschiff durch die weite Galaxie zieht. Auf seinen Befehl hin begeben sich nun auf die Schreinwelt Enoch im Gilead-System. Ihr habt schon lange die Hoffnung verloren, dass es einfache Aufgaben gibt. Deshalb begegnet ihr auch dieser mit bewährter Wachsamkeit.

DSA (DSA 4.1)

Das Erbe von Laos

Spielleiter: DevilinPink

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Mystery

Stil: taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, rätselhaft

Stille Nacht über Lichterberg. Ein kleiner, abgeschotteter Ort in den Bergen. Um vor den Stürmen und der Kälte Schutz zu suchen, sollte es reichen, wenn nicht plötzlich in Lichterberg schreckliche Dinge geschehen würden. Etwas rührt sich in der Dunkelheit um Wahnsinn unter die Menschen zu streuen und es dabei als Gabe erscheinen zu lassen.

Nicht alles, was man beschwört, kann man beherrschen und nicht jedes Geschenk sollte angenommen werden.

Charaktere bestenfalls mitbringen. Verständnis für schlechte Wortwitze, verquere Vergleiche und schwarzen Humor sowieso.



Pegasus Spiele

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



Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

Dread

Lost in Space

Spielleiter: Sebastian Schütze

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Science-Fiction, Horror

Stil: cinematisch, actionreich, atmosphärisch

Lust auf ein Horrorerlebnis in den Weiten des Weltraums?

Mit Dread als horrorlastiges und spannungsgeladenes Spielsystem entsteht ein Horrorabenteuer im Stile von Alien und co.

STURM

Schlachtruf zur Geisterstunde

Spielleiter: Lars

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft

Bett oder Battle ist die Frage vor jedem Nachtblock. Und dieses Abenteuer ist die Antwort darauf. Erlebt die magisch-chaotische und archaische Welt des kleinen Au-

torensystems STURM. Dieses Einführungsabenteuer bringt Euch das Land, seine Geschichte, seine Bewohner und ihr Können näher. Nach dieser Runde solltet Ihr wissen, warum Sphärenwesen manchmal mit Kiemen durch den Wald rennen, Gamschen latent suizidgefährdet sind, wie man einen dreiarmigen Kampfstab benutzt und wieso der grinsende Katzenmensch auf einmal Eure Sachen an hat.

DSA (DSA 5)

Die Versunkenen

Spielleiter: Gunthgard

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Horror

Stil: erzählerisch, actionreich, charakterzentriert, episch, Hack & Slash, rätselhaft, atmosphärisch

Das Waskirer Hochland und das Seufzermoor. Viele Legenden und Sagen um Geister, Spukerei und Untote gibt es um dieses Gebiet.

Ein schwerer Sturm zieht auf und es geschehen allerlei merkwürdige Dinge.

Seid Ihr bereit, Euch den Herausforderungen des Hochlandes und des Moores zu stellen, oder zieht ihr es vor Euch an einem warmen Ofen zu verstecken und etwas länger ein langweiliges Leben zu leben?

Heldenbeschränkung: Keine Praiosgeweihten oder anderes Gezucht :)

Das Abenteuer ist Ursprünglich für DSA 4.1 geschrieben, wurde von mir an DSA 5 angepasst.

Studentenclub Traumtänzer e.V.



Budapester Strasse 24a
01096 Dresden

Montag - Donnerstag 20-24 Uhr
Freitag + Sonntag Vermietung

www.club-traumtaenzer.de
Facebook: Studentenclub Traumtänzer



Infinity Mercs

Infinit Mercenaries - Schirm, ein Unterfangen

Spielleiter: Thorim

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Cyberpunk, Endzeit, Horror, Militärisch

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

Abenteuer aus dem Infinity Universum, erstreckt von den Weiten, die die Welten-schiffe durchstreifen, bis in die tiefen Höhlen des frostigen Planeten Svalarheima.

Sichern, entladen und bitte nicht sterben.

AWO Jugendtreff „check out“

Mo, Di, Do, Fr 14-20 Uhr

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



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



Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

Über Erlebnissensenz und Snowballing

Workshop: 11:00

Workshopleiter: betalars

Maximale Teilnehmerzahl: 10

Ungefähre Dauer 45 min

Soll ich euch die magischen Worte verraten, die es euch ermöglichen werden, Spiele (und damit auch Kampagnen) zu entwickeln? "Ich bin ein GameDesigner"

Das zumindest hat mir mein Studium so gesagt. Warum das praktisch doch anders ist, wie ich Kampagnen entwerfe und, welche Lehren aus der Spieleentwicklung mir dabei helfen, würde ich gern mit interessierten Menschen in einer offenen Runde diskutieren.

Wer sich für Design, Erzählen und ein wenig Psychologie begeistert, kann gern vorbeikommen.

Larp-Planung

Workshop 12:30

Maximale Teilnehmerzahl: 10

Ungefähre Dauer: 120 min

Workshopleiter: Cynric

Die Planung eines Liverollenspiels ist für viele ein Buch mit 7 Siegeln. Vielleicht möchte man nach eigener Erfahrung als Teilnehmer auch einmal das Heft in die Hand nehmen und eine Veranstaltung organisieren. Doch worauf ist zu achten? Welche rechtlichen Stolperfallen gibt es? Wie bewerbe ich meine Veranstaltung, wie betreue ich Teilnehmer? Welche Termine gilt es einzuhalten, worauf muss bei Planungsabläufen geachtet werden? Und

schließlich: welche Tücken lauern auf der Veranstaltung selbst? Was gehört alles zu einer erfolgreichen Nachbereitung?

In diesem Workshop sollen anhand eines Leitfadens des Gugelgilde e. V. die obigen organisatorischen Fragen beantwortet werden.

In einem anschließenden Teil soll es dann auch um inhaltliche Fragestellungen gehen. Wie schreibe ich Plots und Hintergründe? Welche Spielstile gibt es und was ist dabei jeweils zu beachten?

Der Workshop richtet sich an Neulinge und alte Hasen gleichermaßen, soll ebenso Austauschmöglichkeit und Arbeitstreffen sein.

Beyond the Wall

Ein Schwur von toten Rittern

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 6

Anfängergerecht: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Historisch, Horror

Stil: charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Vor genau einem Jahr wurde euer Dorf von einem bösen Geist heimgesucht, der das Land mit Kälte und Tod überzog. Ihr suchtet die Hilfe des örtlichen Lords und seine Ritter konnten durch ihre Tapferkeit und die Reinheit ihres Geistes den bösen Teufel vertreiben - wenn auch nur unter großen persönlichen Opfern.

Jetzt schiebt sich erneut der eiskalte Nebel vom uralten Wald in Richtung eures Dorfes. Und wo sind eure Verteidiger? Wo sind die Ritter?



Hinweis: Spieler der Sonntagsrunde von der Nebelung 2017 können, wenn sie wollen, ihren Charakter mitbringen.

Scion

Die Nacht als die Toten wiederkamen

Spielleiter: Kalanni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

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

Stil: erzählerisch, cinematisch, actionreich, charakterzentriert, episch, rätselhaft, atmosphärisch

Vor 2 Tagen war Halloween und ihr wisst ja, dass an dem Tag, die Grenzen zwischen den Welten offen waren, doch nun ist der Tag vorbei und wer immer unter eurer Schar die Geister sehen kann, dem ist klar, dass sich die Schranken nicht mehr geschlossen haben.

Da ihr keine Chance habt, eure göttlichen Eltern zu erreichen, müsst ihr euch selber um das Problem kümmern, denn sonst fällt die Welt in die Hände von Mächten, die das Ende bedeuten würden.

DSA (DSA 5)

Geister, Mond und dunkle Wälder

Spielleiter: Jan Liebscher

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Eine kleine Einheit Soldaten wird von der Herzogin von Weiden nach Eibenthal in der Schwarzen Sichel geschickt, um dort Ge-

rüchten über eine Geisterbeschwörung und verschwundene Dorfbewohner auf die Spur zu kommen. Da die Grenze zu den Schattenlanden und zum Herzogtum Transyslien nicht weit ist, ist jedem klar, dass es Ärger geben könnte.

Nauvoo

Ein Geist zuviel

Spielleiter: Tenebra

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror, Mystery

Stil: actionreich, charakterzentriert, rätselhaft

So etwas kommt von sowas ... da beschwört man in aller Seelenruhe einen Geist und dann ... Ratet mal, wer dann helfen soll.

Charaktere werden gestellt.

MMX

Die ich rief, die Geister ... (Plüschi mitbringen)

Spielleiter: Rettel

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Science-Fiction, Horror, Pulp

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

Wir Plüschis alleine zu Hause. Die Trampler nennen es Urlaub. Für uns heißt das sturmfreie Bude und Party, Party, Party! Am Ende muss nur alles so aussehen, als sei nichts gewesen.

Das Szenario fühlt sich an wie PPP. Ich würde aber gerne eigene Regeln mit Karten statt Würfeln ausprobieren, für die ich



einiges aus kartenbasierten Gesellschaftsspielen und anderen Rollenspielen zusammengeklaut habe. Am Ende der Runde würde ich mich über Anregungen und Verbesserungsvorschläge freuen. Aus diesem Grund richtet sich die Runde eher an erfahrene Rollenspieler.

Bitte bringt ein eigenes Plüschtier mit, welches das Abenteuer mit euch erleben wird. Ansonsten müsst ihr einen von meinen Lossen nehmen.

Dungeons and Dragons

Inais

Spielleiter: betalars

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Endzeit, Horror, Mystery

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

Du bist tot. Aber deine Seele kann noch nicht zur Ruhe kommen. Nun bist du gefangen in einer bizarren Zwischenwelt. Willkommen im Reich Inais. Möge der König der Knochen deiner Seele gnädig sein.

How to be a Hero

Spukt es hier oder werden wir verrückt ?

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery

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

Ein Haus, eine Gruppe von Freunden und unheimliche Geschehnisse.

Brett- und Kartenspiele (Dragon Island)

Dragon Island

Spielleiter: MadViper

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Brett- und Kartenspiele

Stil: taktisch, Hack & Slash, konstruktivistisch, atmosphärisch

Wähle aus 9 Völkern aus, rekrutiere Helden und Armeen und erobere die Drachensinseln in einem neuen epischen Strategiespiel.

Mystische Welten

Fröhliche Weihnachten

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig/scherzhaft, rätselhaft, atmosphärisch

Ihr seid junge Schüler eines Magischen Institutes und nutzt die Weihnachtsferien, um die Katakomben unter der Schule mal genauer in Augenschein zu nehmen.

Was soll dabei schon passieren? Verschlossene Türen sind schließlich da um geöffnet zu werden.

Doch hinter euch fällt sie wieder ins Schloss und ihr steht plötzlich in vollkommener Dunkelheit. So toll war die Idee dann vielleicht doch nicht.

Ihr spielt in diesem Abenteuer eine Gruppe unerfahrener Zauberer, welche sich selbst in eine gefährliche Situationen gebracht haben, aus welcher sie sich nun mit ihrem



Wissen, ihren Fähigkeiten und ein bisschen Glück wieder zu befreien versuchen und das möglichst auch noch ohne am Ende Strafarbeiten bis Ostern zu bekommen.

The Daughters of Verona

Geister der Vergangenheit

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch

Stil: erzählerisch, charakterzentriert, konstruktivistisch

Vor vielen Jahren wurde der Fürst von Mailand durch eine Verschwörung seines Bruders mit dem Herzog von Neapel entmachtet und mitsamt seiner Tochter auf eine einsame Insel verbannt.

Nun verschlägt ein Sturm die Verschwörer von damals auf die selbe Insel und bringt die alten Rivalen wieder zusammen. Kann unter diesen Umständen die Liebe triumphieren und die Geister der Vergangenheit überwinden? Oder wird der Schatten früherer Taten neue Blüten treiben?

Call of Cthulhu

Das knarrende und windschiefe Haus

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Horror, Mystery

Stil: rätselhaft, atmosphärisch

Arthur Cornthwaite ist verschwunden. Ihr wurdet beauftragt seinen Aufenthaltsort zu ermitteln, da sein Anwalt wissen will, wie

er mit dem Besitz seines Mandanten verfahren soll. Euer erster Anhaltspunkt ist sein Anwesen.

Knackend und knirschend öffnet sich die Eingangstür. Ein feuchter Hauch von Verfall umweht eure Nase. Ihr setzt einen Schritt in die alte Diele und ... halt ... war das ein Stöhnen hinter der Tür?

Brett- und Kartenspiele

Misbos - Die Helden von Nebelwald

Spielleiter: Wegbereiter

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Brett- und Kartenspiele

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

In der Dunkelheit leuchtet das Licht am hellsten.

Misbos ist ein Brettspiel RPG mit einem Level- und Erfahrungssystem. Ihr schlüpft in die Rolle von einer namenlosen Gruppe unbekannter Niemande und baut diese, auf eurer Reise durch die von Monstern überflutete Welt, auf zu wahren Helden. Viele Aufgaben warten auf euch und jede Menge Items, die auf verschiedenste Art und Weise miteinander kombiniert werden können, um euch zu einem wertvollen Mitglied eurer Heldengruppe zu machen.

Dich erwarten Abenteuer und Schlachten. Teamwork und Kreativität sind gefragt. Schafft ihr es, zu Helden zu werden, oder überlasst ihr die Welt der Finsternis.



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 „Die Geister, die ich rief“ 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: Verlag für Fantasy- und Krimirollenspiele, Pegasus, Zauberfelder 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!
- Isi für die Grafiken in diesem Programmheft und auf dem Flyer
- dem Club Traumtänzer für die Unterstützung mit Veranstaltungsmaterial
- dem Team vom „check out“, die uns ihren Club immer komplett umräumen und inzwischen auch baulich verändern 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)

Fate (Fate Core)

Twisted Reflections

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Horror,
Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: charakterzentriert, konstruktivistisch,
rätselhaft, atmosphärisch

Eine Geistererscheinung in einem Nachtclub ruft die Ermittler der Orpheus Group auf den Plan. Die Suche nach dem Grund des Spuks führt sie immer tiefer in ein Netz aus Eifersucht und Lügen...

Die Charaktere sind Ermittler mit der Fähigkeit ihren Körper hinter sich zu lassen und den Schatten aus dem Jenseits Auge in Auge entgegenzutreten. Das Setting basiert lose auf dem Spiel "Orpheus" von White Wolf.

HeXXen 1733

Dämonenbrut

Spielleiter: Liskaya

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Historisch, Horror, Militärisch

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

Vor sieben Jahren wurde die Residenzstadt Waldenau von einer Schar dämonischer Kreaturen heimgesucht. Der Angriff konnte abgewehrt werden, dennoch gab es zahl-

reiche Opfer zu beklagen. Obwohl der Herzog befahl, alle Überreste der höllischen Bestien restlos zu beseitigen, hielten sich nicht alle Bewohner daran - Aberglaube und Not trieb so Manchen dazu, sich trotz aller Risiken mit den finsternen Mächten einzulassen. Dass die Geister, die sie einst riefen, ihnen gewiss zum Verhängnis werden, ist nur eine Frage der Zeit.

In HeXXen 1733 schlüpfen die Spieler in die Rolle von Hexenjägern in einem frühneuzeitlichen, düsteren Europa. Zur Zeit des Dreißigjährigen Krieges öffnete sich im Schwarzwald ein Tor zu Hölle, aus dem sogleich allerhand fürchterliche Kreaturen hervorkamen, die sich in der folgenden Zeit daran machten, den Kontinent zu überrennen. Ihnen stellen sich die Jäger entgegen, von denen mitnichten jeder ein aufrichtiger Held ist.

Fate (Turbo-Fate)

Dresden Files: Geisterflut

Spielleiter: Moritz Schönherr

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Jetztzeit/Modern, Mystery

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

Eigentlich wolltet ihr euch nach dem Ärger mit dem Hexenwolf im Sommer einige Zeit erholen. Doch jetzt mehren sich die Geistersichtungen in Dresden und der nicht abreißen Regenschauer droht die Elbe über die Ufer treten zu lassen...



Wir spielen mit den Regeln aus "Dresden Files: Accelerated". Charaktere und Setting können am Tisch noch angepasst werden.

Ihr braucht die Fate-Regeln nicht zu kennen.

Fuego!

Infinity Mercs

Infinit Mercenaries - Abenteuer Svalarheima

Spielleiter: Thorim

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Science-Fiction, Cyberpunk, Endzeit, Horror, Militärisch

Stil: taktisch, actionreich, Hack & Slash, atmosphärisch

Abenteuer aus dem Infinity Universum, erstreckt von den Weiten, die die Welten-schiffe durchstreifen, bis in die tiefen Höhlen des frostigen Planeten Svalarheima.

Sichern, entladen und bitte nicht sterben.

Vampire

Die Geister, die ich rief

Spielleiter: Kalanni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

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

Stil: erzählerisch, taktisch, charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Besonders geeignet für Tremere, Giovanni und andere Clans, die sich mit Nekromantie und sowas auskennen, aber auch normale Vampire können sehr viel Spaß haben.

Normalerweise hat ein Vampir seine Geister-skaven gut unter Kontrolle, aber leider ist es auf einmal nicht mehr möglich, die zu beherrschen. Doch wie wird man sie nun wieder los?

DSA (DSA 4.1)

Helden wider willen...

Spielleiter: Randonname

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: eher nicht

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

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

Eine Gruppe Helden zieht in die Stadt ein, das sieht ein jeder sofort.

Wie sonst sollte man sich diese bunte Truppe erklären, die grade gemeinsam in die Taverne einzog und am selben Tisch sitzt. Und erst recht wenn man bedenkt, dass hier ein Zwerg, ein Echsenmensch, ein Elf und ein Mensch beisammen sind. Jeder normale Zwerg würde doch die Echsenbrut auf der Stelle erschlagen, sobald sie in die Reichweite ihrer Äxte kommt. Es müssen einfach Helden sein, anders ist es doch gar nicht erklärbar, wie hier ein Haufen beisammen sitzt, der offensichtlich nicht zusammen gehört.

Und zufällig werden hier auch grade Helden benötigt, es gilt einen Drachen zu erschlagen und die geraubte Jungfrau zu retten.

Also geschwind an die Helden herangetreten, immerhin ist so etwas ihr Alltag: Das Drachentöten, Dämonen austreiben, Jungfrauen und gar ganze Königreiche retten; sie zu überreden wird ein leichtes sein, ach was, ich sag ihnen einfach was zu tun ist und sie werden es tun. Es sind ja schließlich Helden!



Missmutig wirken sie, fast schon widerwillig, aber vor allem: ungläubig und überrascht; naja das hat jeder mal, ich selbst auch, sah es doch kurz so aus, als hätte der Mensch 6 Finger an jeder Hand, als würden dem Zwerg die Augen wie ein Schmiedefeuer glühen, die Fingernägel des Elfen wie Krallen aussehen und das Echsenwesen ... naja sowas seh ich zum ersten mal, glitschige Schuppen und Schwimmhäute zwischen den Fingern, diese Zunge ... ist dieses Wesen überhaupt intelligent?

Also schnell gesagt und dann ab ins Bett, wenn man hier schon Hirngespinnste sieht.

Everyone is John

Geisterbeschwörungen und ihre Folgen

Spielleiter: DonBob

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Jetztzeit/Modern

Stil: lustig/scherzhaft, konstruktivistisch

Wo ist John denn nun wieder reingestolpert? Nachdem er es endlich geschafft hat, bei der süßen, geheimnisvollen und nur ein ganz kleines bisschen unheimlichen Nachbarin zu landen, wurde er von ihr zu einer "Party mit Freunden" eingeladen. Dass es sich dabei um irgend ein Ritual handelte war etwas überraschend. Dass diese "Freunde" Geister waren, ernüchternd. Dass diese "Freunde" sich jetzt in seinem Kopf eingenistet haben und nicht mehr gehen wollen, das ist ärgerlich. Doch dass die Frau plötzlich verschwunden ist, DAS ist ein Problem.

Dread

Kalter Schleier

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Historisch, Horror, Mystery

Stil: actionreich, charakterzentriert, atmosphärisch

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

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

Dungeons and Dragons

Die Ratten, die wir riefen

Spielleiter: Jonas

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Endzeit, Militärisch

Stil: taktisch, actionreich, atmosphärisch

Es ist das Jahr 108 nach dem Fall der Götter. Die Tore zur Hölle selbst barsten auf und die infernaln Horden fegten über die Welt - angetrieben vom Seelenfluch, der noch immer alles Leben plagt. Zwar zogen sich die teuflischen Kreaturen größtenteils



vom geschändeten Antlitz Gayas zurück, doch wandeln nach wie vor Unmengen grässlicher Bestien über die Lande.

Trotz alledem haben einige Geschöpfe überdauert, die zu den wenigen verbliebenen Gottheiten für Rat und Führung emporblicken und sich nicht gänzlich in Wahnsinn oder Resignation verloren haben. Ihr gehört zu diesen wenigen Bastionen gegen die Finsternis. Und ganz getreu dieses Mottos zieht ihr nun aus, um euch, wie schon eure Vorfahren aus der Zentralstadt Bollwerk, einen Platz zum Leben zu erkämpfen.

So trägt es sich zu in der Zeit der Asche.

[Eigenes Setting]

Mystische Welten

Jagdfieber

Spielleiter: XxSchuldigxX

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich

Ihr spielt eine Gruppe älterer Schüler des Collegium Custos Orbis, welche gehört haben, dass es in der Gegend einen waschechten Drachen geben soll. Und zwar nicht nur einen einfachen, gemeinen Drago, sondern einen richtigen.

Wenn ihr ihn erlegt und auch noch seine wertvollen Ingredienzien bergen könnt, dann werden alle wissen, dass ihr die besten Jäger seid und sogar die Lehrer werden euch dann mit Respekt begegnen. Also auf und los, ihr seid jung, mütig, unbesiegbar...

Wushu

Speerspitze

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction

Stil: cinematisch, actionreich, konstruktivistisch

Vor einem halben Jahr landeten die Aliens, die sich die Zumnari nennen, auf der Erde. Sie berichteten von einem intergalaktischen Krieg. Sie berichteten, dass sie uns davor bewahrt haben, davon verschlungen zu werden. Und sie boten uns die Mitgliedschaft in ihrer Allianz an. Doch dafür wollen sie Krieger für ihre Flotte.

Ihr seid nun die ersten Menschen, die sich auf dieses Unterfangen einlassen. Die Besten der Besten aus allen Ländern. Ihr werdet als erstes dieser unbekanntenen Bedrohung gegenüberstehen. Und doch wird dieser Kampf nicht eure einzige Mission. Denn die Nationen der Erde sind begierig auf die Technik der Aliens und alles andere als überzeugt davon, dass diese Bedrohung gegen die Erde wirklich existiert.

Unknown Armies

Carcosa, NJ

Spielleiter: Atom-Erik

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror, Jetztzeit/Modern, Mystery

Stil: charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Atlantic City, New Jersey. Eine armselige graue Stadt, die erbärmliche Kopie von Las Vegas. Wäre Vegas eine schöne, exotische



Tänzerin, Atlantic City wäre ihre ältere, hässliche Schwester. Kein schöner Ort, aber selbst hier gibt es etwas, das Menschen anlockt. Große Casinos, die aus den fleischfarbenen Stränden und wuchernden Vororten emporragen, die die sonst so öde Küste von New Jersey ausmachen.

Ihr übernehmt die Rolle einer Gruppe Kleinkrimineller und Okkultisten, eine Art Söldnertruppe irgendwo zwischen organisiertem Verbrechen und organisierter Magie. Jemand hat euch fünfzigtausend geboten, um einen Typen namens Static Harvey zu finden und nach Atlantic City zu bringen.

DSA

House of Horrors

Spielleiter: caprice

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Horror, Mystery

Stil: erzählerisch, rätselhaft, atmosphärisch

Du erwachst in einem verlassenen Haus, mitten im Wald. Wie bist du hier her gekommen? Wieso verändern sich die Räume immer wieder, wie von Geisterhand? Wird dieses Haus noch von anderen Wesen bewohnt? Willst du das wirklich herausfinden?

So viele Fragen, auf die du keine Antwort weißt. Doch eine Frage drängt sich dir immer mehr auf: Wie in aller Zwölfe Namen kommst du hier wieder heraus?

Ein (etwas experimentelles) DSA Horrora-benteuer für entdeckungsfreudige Spieler und furchtlose Charaktere. Magische und geweihte Charaktere können gespielt werden, sollten sich aber nicht auf ihre Fähigkeiten verlassen.

DSA (DSA 4.1)

House of Horrors

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy, Horror, Mystery

Stil: erzählerisch, cinematisch, rätselhaft, atmosphärisch

Du wanderst durch einen Wald und wie es der Zufall so will, findest du kurz vor Einbruch der namenlosen Tage eine Unterkunft. Doch wieso verändern sich die Räume immer wieder, wie von Geisterhand? Wird dieses Haus noch von anderen Wesen bewohnt? Willst du das wirklich herausfinden?

So viele Fragen, auf die du keine Antwort weißt. Doch eine Frage drängt sich dir immer mehr auf: Wie in aller Zwölfe Namen kommst du hier wieder heraus?

Ein (etwas experimentelles) DSA Horrora-benteuer für entdeckungsfreudige Spieler und furchtlose Charaktere. Magische und geweihte Charaktere können gespielt werden, sollten sich aber nicht auf ihre Fähigkeiten verlassen.



Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

Brett- und Kartenspiele

Game of Thrones Fan Addon

Spielleiter: Thomas Czerwinski

Spielerzahl: 12

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Militärisch, Brett- und Kartenspiele

Ich biete eines unserer schönsten Brettspiele zur nächtlichen Spielrunde an.

Es geht recht lang, je nachdem wieviele Spieler am Start sind. Ich würde mich sehr freuen über "Kenner" und Hobby Strategen.

Wichtig zu wissen, in diesem Spiel gibt es "Keinen Glücksfaktor", maximal Events. Die betreffen jedoch alle.

Es handelt sich um das FAN Addon, also was ganz besonderes!

Bitte schaut euch alle das Tutorial an, das spart Zeit vor Ort und erhöht eure Chancen den Eisernen Thron zu beanspruchen.

Freue mich auf eure Teilnahme.



**Verlag für Fantasy- und
Science Fiction-Spiele (VFSF)**

Ringstraße 22
D-67705 Stelzenberg

Zauberfeder

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

Witzlebenstraße 2
38116 Braunschweig



Sonntag Mittag (11:00 - 16:00)

Beyond the Wall

Irrlichter im Nebel

Spielleiter: Christian Beier

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Horror

Stil: charakterzentriert, rätselhaft, atmosphärisch

Ein geheimnisvoller Nebel hat sich über das Land gesenkt. Spukgestalten und Dämonen terrorisieren die Bevölkerung. Auf der Suche nach der Ursache wurdet ihr von eurer Gruppe getrennt und müsst alleine den gefährlichen Wald durchqueren. Könnt ihr euch auf eure Freunde verlassen?

Eigene Charaktere können mitgebracht werden.

Fate (Turbo-Fate)

Die Ehre der Mech-Ritter

Spielleiter: Moritz Schönherr

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Militärisch

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

Die Söldnertruppe, die euer Herzog angeheuert hat um einen Bauernaufstand niederzuschlagen, hat euren Lehnsherren als Geisel genommen. Als seine Leibgarde gibt es nur einen Weg, eure Ehre wiederherzustellen. Ohne die Unterstützung der

einfachen Leute steigt ihr schweren Herzens in das Cockpit eures tonnenschweren Kampfroboters ...

Jeder Spieler kann am Tisch noch seinen Mech-Ritter und Mech nach Belieben anpassen.

Zombieslayers

Was einmal seinen Lauf nahm...

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit, Horror, Jetztzeit/Modern

Stil: lustig/scherzhaft, actionreich, Hack & Slash

Eigentlich war es nur ein kleines Experiment ... eigentlich.

Heroquest

Heroquest

Spielleiter: Sebastian Schütze

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Brett- und Kartenspiele

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

Ich biete hier eine Runde des guten alten Heroquest an für alle, die ein bisschen im Retrogefühl der guten alten Rollenspielzeit schwelgen wollen.

Die Runde ist offen für alle alten Hasen und auch alle, an denen Heroquest einfach vorübergegangen ist und die das jetzt nachholen wollen



[N]everchest-Loot'n'Dragons

[N]everchest - Loot'n'Dragons

Spielleiter: betalars

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy, Brett- und Kartenspiele

Stil: taktisch, lustig/scherzhaft, actionreich, Hack & Slash, konstruktivistisch

Fast schon ein Pen'n'Paper

Erkunde einen selbst gelegten Dungeon und schmeiß dich in ein Abenteuer. Um die epische [N]everchest erreichen zu können, musst du deine treuen Monster an hinterlistigen Fallen, tödlichen Monstern, hinterlistigen Mitspielern und einem furchtlosen roten Drachen vorbei manövrieren.

Ein selbst entwickeltes Spiel mit absurdem Humor für Nerds und solche, die es sein wollen.

Microscope

Dormirans Erwachen

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy, Historisch

Stil: erzählerisch, episch, konstruktivistisch

In Microscope erschafft Ihr spielerisch eine epische Historie. Es funktioniert anders, als viele Rollenspiele, die Ihr vielleicht kennt: Es ist ein fraktales Spiel. Ihr werdet keinen festen Charakter haben. Das Spiel wird nicht in zeitlicher Abfolge gespielt. Ihr spielt die Historie nicht von Anfang bis Ende der Reihe nach durch. Stattdessen erschafft Ihr die Historie von außen nach innen. Zu Beginn kennt Ihr nur den groben

Rahmen der Entwicklung. Im Laufe des Spiels taucht Ihr immer tiefer ein und entdeckt, was in der Zwischenzeit geschehen ist und das Wie und Warum hinter den Ereignissen.

STURM

Todts Albtraum

Spielleiter: Lars

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

Stil: erzählerisch, taktisch, lustig/scherzhaft, rätselhaft

"Hat das denn nie ein Ende?" verzweifelt blickt Halbgott Todt über die wackere, kleine Schar von Abenteurern, die er seit Jahren listenreich versucht los zu werden. Doch allen Bemühungen zum Trotz hat die Gruppe jedes noch so waghalsige Unternehmen bisher überlebt. "Du!" sagt Todt, zeigt auf Genoveva von Ploppstein und überlegt dabei, wie er die Geister, die er rief, wieder los wird. "Du schuldest mir noch einen ganz kleinen Gefallen!".

Freut Euch auf ein Abenteuer voller unerwarteter Ereignisse und abstruser Sinnzusammenhänge im Land der fliegenden Nachthemden, ratlosen Weisen und würfelschwingenden Krieger. Die einzige DreRoCo-Kampagne mit nimmermüden Spielern und übernünftigem Spielleiter.



Infinity Mercs

Infinit Mercenaries - Wer suchet der findet

Spielleiter: Thorim

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction, Cyberpunk, Horror, Militärisch

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

Abenteuer aus dem Infinity Universum, erstreckt von den Weiten, die die Welten-schiffe durchstreifen, bis in die tiefen Höhen des frostigen Planeten Svalarheima.

Sichern, entladen und bitte nicht sterben.

Call of Cthulhu

Nachts im Schwarzwald

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Historisch, Horror, Mystery

Stil: rätselhaft, atmosphärisch

Euer Bus hat den Geist aufgegeben. Nun sitzt ihr hier inmitten des Schwarzwaldes mitten in der Nacht fest. Der nächste Ort ist zu Fuß ewig weit entfernt und die Geräusche zwischen den Bäumen sind auch alles andere als angenehm. Doch ... schaut ... sind das Lichter dort hinten im Wald?

Ein einfaches kleines Szenario, welches als Klassiker zählt.

Wir sehen uns wieder auf der ...

**DreRoCo – Primavera: „Grünschnäbel & Alte Hasen“
03.-05. Mai 2019**

Studentenclub Traumtänzer – Budapester Str. 24

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

**DreRoCo – Nebelung 2019
P&P Rollenspiel und mehr
Termin: 15.-17. November 2019**



Systemvorstellungen

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.

Beyond the Wall

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

Brett- und Kartenspiele

Ein Brettspiel ist ein Gesellschaftsspiel, dessen kennzeichnendes Element ein Spielbrett ist, auf dem Spieler mit Figuren, Steinen oder anderem Material agieren. Ein Spiel, bei dem eine reine Auslage entsteht, wird oftmals auch zum Genre der Brettspiele gezählt, obwohl es sich streng genommen um ein Lege- oder Kartenspiel handelt.

Call of Cthulhu

Call of Cthulhu entführt die Spieler in die Welt der H. P. Lovecraft Romane. Es hat viele Elemente des subtilen Horrors und zeichnet die Grenze zwischen menschlichen Schwächen und dem lauernden Grauen des Übernatürlichen nach.

Dragon Island

Episches Strategiespiel

Dread

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

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 Zwergen, 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

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 hierfür die Rolle von „Stimmen“ in Johns Kopf, die versuchen, die Kontrolle über John, dem 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 wann immer John etwas tun soll, bei dem er scheitern kann, Würfeln. Gelingt der Wurf, behält die Stimme die Kontrolle. Scheitert der Wurf, verliert John das Bewusstsein und alle Spieler können erneut Willenskraft einsetzen, um die Kontrolle zu gewinnen. Die Spieler können sich zwei Fähigkeiten aussuchen (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 Core

Variante von Fate.

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.

Heroquest

Klassisches Fantasy-Dungeoncrawler Brettspiel aus dem letzten Jahrtausend.

HexXen 1733

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

How to be a Hero

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

Infinity Mercs

Eigene Rollenspielanpassung des Tabletop Hintergrunds von Infinity. Man spielt Söldner in der Zukunft unserer Erde, immer auf der Suche nach den nächsten und besten Auftrag.

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



MAXIM

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

Mystische Welten

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

Nauvoo

Was ist Nauvoo?

Nauvoo ist ein Konglomerat aus verschiedenen Systemen, die zumindest in meinen Augen besonders einfach zu verstehen und zu spielen sind. Derzeit befindet sich Nauvoo noch in der Entwicklungsphase, wenn es aber (irgendwann einmal) fertig ist, soll es ein universell einsetzbares System werden. Nauvoo hat seinen Namen nicht ganz ohne Grund, dieser jedoch bleibt mein Geheimnis. Ich verrate nur so viel: es gibt in den USA eine gleichnamige Stadt.

[N]everchest ~ Loot'n'Dragons

Fast schon ein Pen'n'Paper

Ein selbst entwickeltes Spiel mit absurdem Humor für Nerds und solche, die es sein wollen.

On the Ecology of the Mud Dragon

„On the Ecology of the Mud Dragon“ ist ein regelarmes, äußerst selbstironisches Rollenspiel, das von Ben Lehman für den Ronnies Game Design Award entwickelt wurde. Die Spieler schlüpfen in die Rollen äußerst unheldenhafter Schlammdrachen und versuchen, ihre größenwahnsinnigen Pläne trotz ihrer zahlreichen schlechten Eigenschaften zu verfolgen. Inspirationen beinhalten z.B. „Kobolds Ate My Baby“, „Great Orc Gods“ oder „Pearls Before Swine“.

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.

Splittermond

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

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

(Beschreibung auf der offiziellen Webseite)



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

STURM

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

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

Symbaroum

Schwedisches Dark Fantasy Rollenspielsystem aus dem Jahr 2016.

The Daughters of Verona

Daughters of Verona ist ein reines Erzählspiel. Es gibt keine Würfel, die Handlung entsteht am Spieltisch und Figuren haben keine Werte sondern nur ein paar grundlegende Wesenszüge.

Beim Improvisieren helfen bereitgestellte Kärtchen mit kurzen Handlungsansätzen und Orten, sowie Erzählmittel und Strukturen die typisch fürs Drama sind. Auf diese Weise wird es dem Spieler leicht gemacht, am Ende eine heitere Stegreif-Komödie zu spielen. Ein Stück wie zu Shakespeares Zeiten in dem Liebende zueinander finden, Gegenspieler dem im Weg stehen aber alles letztlich mit Hochzeit und Feierlichkeiten endet.

Turbo-Fate

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

Unknown Armies

Unknown Armies ist ein Horror-Rollenspiel-System. Das Spiel behandelt die Suche nach bzw. den Umgang mit dem sogenannten Okkulten Untergrund, einer unwirklichen Welt, umwittert von Gerüchten und Verschwörungen, bevölkert von undurchsichtigen und geheimnisvollen Figuren, die nach Macht oder Wissen streben, einer Welt zwischen Erleuchtung und Wahnsinn. Die Spieler nehmen dabei die Rolle scheinbar ganz gewöhnlicher Leute von der Straße ein, die jedoch eines gemeinsam haben: Ein Schlüsselereignis, das sie empfänglich macht für das Obskure oder Übernatürliche, das ihnen die Augen geöffnet hat, dass es mehr als eine Wahrheit gibt. Diese Leute machen sich im Okkulten Untergrund auf die Suche nach Macht, Erkenntnis oder anderem.

Vampire

Die Vampire-Systeme von White Wolf sind Rollenspiele, in denen 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.

Wrath & Glory (Warhammer 40k)

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

Wushu

Wushu ist auf cinematisches Erzählspiel, vornehmlich auf Action, spezialisiert. Das Grundprinzip des Spiels ist das gemein-

schaftliche Geschichtenerzählen, das Beschreiben von Handlungen durch die Spieler selbst. Anders als bei anderen Systemen gibts 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 weitererzählen 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.

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 16. bis 18. November 2018.

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 oder Paar Wiener mit Brötchen	2 Kästchen
Belegtes Brötchen *	1 Kästchen
Warmes Sandwich * (Schinken, Salami, auch ohne Schwein)	1 Kästchen
Nudelsalat/Kartoffelsalat *	2 Kästchen
Nudelsalat mit Wurst	3 Kästchen
Crêpe mit was drauf * (Apfelmus, Zucker, Marmelade, Nutella)	1 Kästchen

Getränke

Flaschenbier (Pils, Schwarzbier, 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

Unbenutzte Kästchen werden am Ende der Con wieder ausbezahlt.

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

* auf Wunsch auch vegetarisch



Raumplan

