# Dre RoCo

# Nebelung 2019

"Ich war's nicht"



Dresdner Rollenspiel Convention 15. - 17. November 2019

# Rerzlich Willkommen auf der Nebelung 2020

# KRACH (1! BUMM (1! SCHEPPER (1! "Ich war's nicht!"

Dieser Satz eint Könige und Bettler, Goblins und Großmagier, Ehrenmänner und grindige Piraten, kleine Kinder und Angeklagte vor Gericht. Es ist ein zeitloser Satz. Eltern, Polizisten und Rollenspielleiter hören ihn besonders häufig.

Der kleine, wenn auch beeindruckend strahlende Atompilz über dem Labortisch des Alchimisten-Erstsemesters: "Ich war's nicht!"

Der dampfende Haufen auf dem makellos weißen Wohnzimmer-Flokati? Treue Hundeaugen sagen: "Ich war's nicht!"

Rote, hektisch wandernde Laserstrahlen, die zusammen mit dem Sirenengeheul auf den Oberkörpern der Einbrecher auftauchten. Aus der hintersten Reihe ruft es kleinlaut: "Ich war's nicht!"

Das Erstaunliche ist ja, dass dieser kleine, unschuldig anmutende Satz absolut nicht im Verhältnis zu der Katastrophe steht, die sich gerade anbahnt. Oder anders gesagt: Je größer der Haufen, desto aufrichtiger das Bekenntnis zur Unbescholtenheit.

Was lernen wir daraus? Wer sich nicht erwischen lassen möchte, sollte sich definitiv bessere Ausreden einfallen lassen: "Ich bin auf der Maus ausgerutscht!" (aka mausgerutscht) ist ein hervorragendes Beispiel und ja mittlerweile schon ein Klassiker.

Auch ein Klassiker ist, die Schuld immer auf den Goblin zu schieben. In 97,3 % aller Fälle hat man damit Erfolg. Das hat die Unsichtbare Universität in Ankh-Morpork

in einer wissenschaftlichen Studie herausgefunden. Unter der Arbeitsthese "Lügen haben kurze Beine - Goblins auch." ließ man jeweils einen Goblin, einen Alchemiestudenten und einen Troll in das hiesige Alchemielabor. KRACH 崇!! BUMM SCHEPPER \$\frac{\pi}{2}!! Ein riesen Brandloch, wo vorher der Labortisch stand, giftgrüne schwelende Rauchsäulen und aus irgendeinem Grund verharrte ein Diener der Finsternis mitten im Raum und wartete auf Befehle seines Beschwörers. Eine Jury aus weisen Universitätsgelehrten musste nun anhand der Ausreden entscheiden, wer für das veranstaltete Chaos verantwortlich war. Jeder der Teilnehmer hatte die Möglichkeit, sich zu verteidigen und die Schuld dem anderen zuzuschieben. Der Troll lag bewusstlos in der Ecke, der Goblin war high und nur der Student war in der Lage, sich zu äußern. Mit den Worten "Ich war's nicht!" zeigte dieser vorwurfsvoll auf - wer hätte es gedacht? - den Goblin. Leider sind die Unterlagen zu dieser Studie verloren gegangen - der Goblin hat sie verschlampt.

In diesem Sinne uns allen eine fantastische Con voller Runden, in denen für all die Missgeschicke, Spontanexplosionen und ausgelösten Fallen niemand verantwortlich sein wird!

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
	18:00 - Sa 23:00 00:00 - So 10:00	Samstag Abend Samstag Nacht
So		3
So So	00:00 - So 10:00	Samstag Nacht

# 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.



**Impressum** 

Con-Orga: Lutz Böhme, Lars Hitzing, Steffen Koball, Markus Leising, Hanjo Mein-

hard, Lukas Mörler, 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)

	1 1 01000 7 10 0
Die Schwarze Katze	Auf leisen Pfoten
Das Land OG	Erstkontakt
Kleos	Das Moorgast Inn
Wushu	Abgeschnitten
Nauvoo	Ich bin es nicht gewe- sen
Star Wars am Rande des Uni- versums	Eine Leiche ohne Mörder

DSA 5	Der Apfelwurm von Al- riksfurt
Everyone is John	Der Diplomaten Sohn
Beyond the Wall	Die Sünden der Vorvä- ter
Fünf Phrasen	Die Vollmondgesell- schaft
Freeform	Das Verhör

# Freitag Nacht (00-10 Uhr)

	Wie roter Knopf?! Ne ich, ich war das nicht!
--	--

How to be a Hero Der bach	Schatz am Otter- 1
---------------------------	-----------------------

# Samstag Mittag (11-16 Uhr)

Scion	Verbotene Zaubereien – die Sphinx läuft Amok
Kleos	Feast and Famine
Brettspiel Dra- gon Island	Erobere die Drachen- inseln
The Witcher RPG	Diese Kräuterhexe ist doch schuld an allem
The Daughters of Verona	Julia und Romeo
Nauvoo	Ich war es wirklich nicht
Brettspiel Mis- bos	Misbos

DSA 5	Firunja fällt
Fate (Turbo	Wer hat denn diesmal
Fate)	den Alarm ausgelöst?
How to be a	Der Schatz am Otter-
Hero	bach
Zelda – Re-	The Legend of Zelda –
claim the Wild	Town Stories



Samstag Abend (18-23 Uhr)

Vampire	Kairo is fallen
Star Wars am Rande des Im- periums	Kapitalverbrechen
The Savage Worlds of Ar- tesia	Unschuldig verurteilt
Hillfolk	Heiratspolitik
Might's Black Agents	Van Helsings letzter Brief

Plüsch, Power und Plunder	PP&P Jack der Kitzler plüscht auf
Brettspiel Mis- bos	Misbos
Card PnP	Gletscher am Ende der Welt
DSA 4.1	Durch den Sturm
Freeform	Das Verhör
Shadowrun 6	Verschwunden
Dread	SciFi Horror

Samstag Nacht (00-10 Uhr)

Die Schwarze	Katzen! Katzen!
Katze	

Brettspiel	Misbos
Vampire	Send me a Angel

Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

How to be a Hero	Du bist vielleicht ein- sam, aber nie allein!	
Die Schwarze Katze	Auf leisen Pfoten	
Turbo-Fate	Oh, Bruder, wohin gehst du?	
Dread	Garfield	
Kartenspiel	Abenteurer – Die Begegnung	
Turbo-Fate	Würde sich das Alien bitte zu erkennen ge- ben?! (aka: Ich bin's nicht, ehrlich!)	

Savage Worlds	Nichtmal im Traum!	
Star Trek Adventures	Wenn der Ohrlappen zuckt	
DSA 5	Fräulein Finja Faelorns finaler Frühling	
Heroquest	HeroQuest Reloaded	
Call of Cthulhu	Der Sänger von Dhoi	
Starfinder	Sirene 7	
On the Ecology of the Mud Dragon	Immer war's der Dra- che	



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

# Die Schwarze Katze (DSK)

Spielleiter: Liskaya Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: lustig/scherzhaft (5), actionreich (2), charakterzentriert (2), rätselhaft (2), at-

mosphärisch (5)

In "Die Schwarze Katze" schlüpft ihr in das Fell von Katzen in der großen Hafenstadt Havena, die durch ein besonderes Ereignis plötzlich mehr geworden sind als normale Stubentiger oder Mäusefänger. Wie auch 'normale', d.h. menschlich Helden löst ihr Rätsel, bekämpft Gegner und folgt dabei mitunter euren ganz eigenen Zielen. Davon sollten die Zweibeiner um euch herum natürlich nichts mitbekommen - und wenn doch, kann man ja immer noch niedlich gucken, wohlig schnurren, putzig herumhüpfen und so tun, als wäre man es nicht gewesen;)

### Das Land 00

#### **Erstkontakt**

Spielleiter: Jannek Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Historisch (1)

Stil: lustig/scherzhaft (5), actionreich (1), Hack & Slash (1), atmosphärisch (2)

Irgendjemand hat Häuptling Groß-Groß-Wichtig die Kalt-Glitschig-Lecker-Dinger weg gegessen, die man für ihn aus dem

Kalt-Nass-Schnell-Ding im Tal holte. Da könnt ihr alle noch so lange "Ich war's nicht!" grunzen (strenggenommen könnt ihr es nicht, aber ein "Ich! gefolgt von verneinendem Grunzen und Kopfschütteln tut es auch)...

Schließlich wurde der Schuldige gefunden und musste losziehen um neue Kalt-Glitschig-Lecker-Dinger zu holen. Und hätte er welche mitgebracht, so wäre alles gut gewesen. Tat er aber nicht!

Stattdessen erzählte er mit Angst in den Augen von einem Groß-Böse-Haarig,das im Tal lauere, beiße, trete und Iih-Aah mache.

Also wurdet ihr, die schnellsten, stärksten, gesündesten, klopperfahrensten, schlausten und wortgewaltigsten (natürlich nicht alles davon auf einmal, sondern jeweils eins davon) losgeschickt, der Sache auf den Grund zu gehen und dabei gleich neue Kalt-Glitschig-Lecker-Dinger heran zu schaffen.

Wir schreiben das Jahr 1040 Bosparans Fall, im nordaventurischen Gebirge der Roten Sichel (ich korrigiere zu "Man schreibt", ihr seid nämlich Höhlenmenschen, könnt weder schreiben noch bis 1040 zählen, noch wisst ihr, was Bosparans Fall ist, oder wie die Berge heißen, in denen ihr lebt) und wir bespielen Aventurien mittels eines alternativen Regelsystems: Das Land OG!

Dabei handelt es sich um ein System, bei dem die Spieler je die Rolle eines Höhlenmenschen (in Aventurien Affenmenschen oder Nee-ander-Taler geheißen) übernehmen, Primärattribute "Grunzen" oder "Kloppen"heißen und die meisten Spielercharaktere ein bis zwei Wörter beherrschen.



Sonst noch Fragen?

#### Kleos

#### Das Moorgast Inn

Spielleiter: Jakob Franke

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt Setting: Fantasy (3), Historisch (2), Militä-

risch (1)

Stil: erzählerisch (3), lustig/scherzhaft (2), actionreich (1), charakterzentriert (2), rät-

selhaft (2), atmosphärisch (2)

Es herrscht Winter in den Freien Provinzen. Draußen wütet ein Schneesturm, und was wäre da schöner, als es sich im nächstgelegenen Gasthof bei einem heißen Getränk gemütlich zu machen.

Ihr habt euch also im "Moorgast Inn" zusammen gefunden, um den Abend mit Spielen, Musizieren und Geschichten erzählen zu verbringen.

Doch die draußen wütende Naturgewalt ist einigen Gästen nicht ganz geheuer, und seit einer Weile geht das Gerücht um, dass sich Diebe unter den Gästen befinden.

Binnen kürzester Zeit verwandelt sich der geruhsame Abend in einen Sumpf aus Beschuldigungen und Paranoia.

Nur eines ist allen klar:

"Ich, war es nicht ... ."

Die Szene spielt vor der Kulisse einer Welt, die mit Europa während des Dreißigjährigen Krieges vergleichbar ist.

Markantester Unterschied: Magie ist nicht nur ein Vorwand, um jemanden auf dem nächstbesten Scheiterhaufen verbrennen zu können.

Das System ist auf hohe Spielerfreiheit, bei möglichst einfachen Regeln, ausgelegt. Vom Kriegsveteran über den Hofkoch, bis hin zum Steuereintreiber, es steht euch jede erdenkliche Rolle offen.

Historische Kenntnisse sind nicht erforderlich. Bringt einfach eine Idee mit, wer ihr gern sein möchtet und wir erstellen den Charakter dann gemeinsam am Tisch.

# Wushu

#### **Abgeschnitten**

Spielleiter: Captain Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt Setting: Sci-Fi (5), Militärisch (5)

Stil: cinematisch (5), actionreich (5), kon-

struktivistisch (5)

Fünf Jahre ist es jetzt her, dass die Aliens, die sich die Zumnari nennen, auf der Erde landeten. Die wenigsten glauben an diesen intergalaktischen Krieg von dem die Aliens berichtet hatten. Die Menschheit wurde zwar Mitglied in ihrer Allianz, doch die dazu nötigen 1000 Krieger jedes Jahr, werden mittlerweile meist aus Ausgestoßenen rekrutiert. Es ist eine Alternative zum Gefängnis, eine Flucht vor ausweglosen Situationen auf der Erde oder schlicht eine Methode unliebsame Personen loszuwerden.

Für diejenigen, die von den Zumnari zu den Sternen geschickt wurden, sieht die Situation hingegen ganz anders aus: Die intergalaktische Allianz kämpft ums Überleben. Doch während die anderen Völker meist auf bestimmte Fähigkeiten spezialisiert sind, zeigten sich die Menschen als sehr vielfältig. Dies muss sich nun beweisen, als ein kleiner Trupp hinter die Linien gerät ...

Dies ist eine neue Episode meiner offenen SF-Minikampagne. Das verwendete System unterstützt mit seinen Mechanismen aktiv die detailliert erzählerische Spielwei-



se und gibt dem Spieler sehr weitgehende Eingriffsrechte in die Hand, fordert aber auch, diese zu benutzen. Hier kommen also vor allem Leute auf ihre Kosten, die gerne aktiv an der Entwicklung der Story teilhaben. Zurücklehnen und berieseln lassen funktioniert allerdings hierbei nicht.

#### Nauvoo

#### Ich bin es nicht gewesen

Spielleiter: Tenebra Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Mystery (3)

Stil: lustig/scherzhaft (4), charakterzen-

triert (2)

"Das Königreich Myrtana, wiederhergestellt durch die Hand König Robarth II..."

Wer kennt es nicht?

Heute seid Ihr die "Unschuldigen".

# Star Wars am Rande des

# **Imperiums**

#### Eine Leiche ohne Mörder

Spielleiter: ParaGraefin

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (2), Sci-Fi (4), Mystery

(1), Brett- und Kartenspiele (2)

Stil: erzählerisch (1), taktisch (3), charak-

terzentriert (2), rätselhaft (5)

Auf einer kleinen, in sich geschlossenen Forschungsstation wird einer der 5 Besatzungsmitglieder tot aufgefunden.

Jeder der 4 verbleibenden ist zunächst von

seiner Unschuld überzeugt.

Doch dann ergeben sich Lücken und Unstimmigkeiten in den Erinnerungen. So kommt zu dem "Ich war's nicht!" schnell ein "oder doch?"

ACHTUNG: Kein direktes Star Wars Setting, nur das Regelwerk wird genutzt.

### D8A (D8A 5)

#### Der Apfelwurm von Alriksfurt

Spielleiter: Gunthgard

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5)

Stil: taktisch (3), actionreich (2), charak-

terzentriert (4), atmosphärisch (2)

Jedes Jahr feiern die Alriksfurter ihr großes Apfelfest zu Ehren der Lokalheiligen Nadiana von Norburg. Zusammen backt man den großen Apfelkuchen aus den Äpfeln des heiligen Apfelkorbes von Nadiana eine Spezialität, die auch jenseits der Grenzen Alriksfurts bekannt ist.

Jedes Jahr? NEIN! Diesmal kommt alles ganz anders als gedacht.

Wer ist es gewesen? Wer hat den Frevel begangen??

Es liegt an Euch, das Rätsel zu lösen ... oder ...

# Everyone is John

# Everyone is John: Der Diplomaten Sohn

Spielleiter: Fjanz Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Modern (3)

Stil: erzählerisch (3), cinematisch (1), actionreich (4), Hack & Slash (2), konstruktivistisch (1), atmosphärisch (1)



Maximilian ist ein inkompetenter verwirrter junger Mann aus Wohlhabenden Haus in diesem die eine und andere Obsession verinnerlicht ist. Seit Jahren nimmt John Medizin bis er plötzlich seine Tabletten verliert.

Ihr! Du bist Maximilian!

Spieler 3-6 (Fun/Auktion)
Charakterbau geht in 2 Minuten.

Dies ist eine Spaßrunde in der It viel eskalieren soll.

# Beyond the Wall Die Sünden der Vorväter

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt Setting: Fantasy (5), Historisch (2), Horror

(1)

Stil: erzählerisch (3), charakterzentriert

(3), atmosphärisch (5)

Euer Haus hat auch schon bessere Tage gesehen. Und das ist nicht mal eure Schuld, ihr wart das nicht, ihr habt nur den Mist geerbt, den eure Vorfahren verzapft haben. Aber irgendwie müsst ihr den Karren aus dem Dreck ziehen und dafür sorgen, dass eure Familie nicht in der vollkommenen Bedeutungslosigkeit versinkt.

Was seid ihr bereit, dafür zu tun? Seid ihr gar zu einem dunklen Pakt bereit?

Ein Abenteuer für junge Adlige und ihr Gefolge, für das System "Beyond the Wall".

# Fünf Phrasen Die Vollmondgesellschaft

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5), Modern (5), Mystery

(5), Pulp (5)

Stil: erzählerisch (5), konstruktivistisch

(5), atmosphärisch (5)

Auch heute gibt es noch Geheimgesellschaften in London und ihr gehört dazu. Der Fluch, der auf euch liegt, wird jeden Monat neu vom Ritual gemildert. Und doch zwingt er euch nun erneut zur Jagd auf das Böse.

### Freeform

#### Das Verhör

Spielleiter: Lexx Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt Setting: Horror (3), Mystery (4)

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

Du bist gerade auf der Arbeit, als plötzlich die Polizei vor dir steht und dich in Handschellen abführt. Mordverdacht.

Man führt dich in einem Verhörraum. Deine WG-Mitbewohner sind ebenfalls dort. Alle mit fragenden und zugleich sorgenvollen Gesichtern.

Was ist geschehen?

Warum wirst du verdächtigt?

Was haben deine Mitbewohner damit zu tun?

Bei der Spielweise dieser Runde handelt es sich um ein sogenanntes Freeform. Dies ist in etwa vergleichbar mit einem LARP welches aber nur in einem Raum, mit nur wenigen Requisiten und meistens ohne Kostümierung gespielt wird. Also mehr in Richtung Improtheater. Eine gewisse Freude am Schauspielen ist hier also sehr vorteilhaft.



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

### Zombieslayers

# Wie roter Knopf?! Ne ich, ich war das nicht!

Spielleiter: Jenni Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt Setting: Endzeit (5), Modern (4)

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

(5)

Endlich ihr habt einen sicheren Ort gefunden ... dachtet ihr zumindest ... doch plötzlich geht alles schief.

Als wäre die Zombieapokalypse nicht schon schlimm genug ...

# how to be a hero Der Schatz am Otterbach

Spielleiter: Propper Thunderwolf

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt Setting: Historisch (3), Mystery (2)

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

Ihr seid eine Gruppe von Jugendlichen aus Plauen im Südwesten Sachsens. Von eurer Mitschülerin Lisa habt ihr eine Karte bekommen, die auf einen Schatz in der Gegend des Ottersees hinweist.

Leider ist sie selbst nicht in der Lage den Schatz zu suchen und so hat Lisa euch die Karte überlassen. Das aber unter einer Bedingung. Sie möchte gerne zur Abschlussfeier mit den Mutigsten von euch.

Wir schreiben den 9. November 1989 und ihr macht euch an die letzten Vorbereitungen. Was werdet ihr wohl dort finden?

Charaktere können gebaut werden, aber ich bringe auch fertige Charaktere mit. Ich bin voraussichtlich gegen 22 Uhr vor Ort.

# AWO Jugendtreff "check out"

Mo, Di, Do, Fr 14-20 Uhr

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



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

#### Scion

#### Verbotene Zaubereien - die Sphinx läuft Amok

Spielleiter: Kalanni Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (2), Endzeit (2), Steampunk (1), Historisch (3), Horror (1), Mo-

dern (3), Mystery (4)

Stil: erzählerisch (2), cinematisch (3), actionreich (2), charakterzentriert (3), episch (3), rätselhaft (3), atmosphärisch (3)

Es erreicht euch ein Hilferuf aus Ägypten.

Angeblich hat die Sphinx ihren Platz bei den Pyramiden von Gizeh verlassen.

Ihr wisst, es gibt eine Beschwörung und angeblich stirbt auch das ägyptische Pantheon.

Die ägyptischen Götter sind nicht zu erreichen, aber der Ruhm wenn ihr es abwendet, hilft euch viel weiter.

Aber zuerst müsst ihr rausfinden, wer es wohl verbockt hat.

### Kleos

#### Feast and Famine

Spielleiter: hailcookies

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (4), Endzeit (2), Histo-

risch (1), Mystery (2)

Stil: erzählerisch (5), actionreich (1), charakterzentriert (2), konstruktivistisch (1), rätselhaft (2), atmosphärisch (2)

Das bedeutungslose Dorf Hjefar liegt tief in den germanischen Wäldern: von der Welt vergessen, von den Göttern verlassen, vom Hunger geplagt. Verzweiflung und Angst vergiften die Köpfe der Menschen. Einige Hoffnungslose haben bereits ein Gehöft überfallen um ihren Hunger zu stillen. Solche Feigheit muss bestraft werden!

Das verwendete System ist eine Eigententwicklung. Es ist sehr einfach und vor allem auf einen guten Erzählfluss (für Spieler und SL) ausgelegt. Die Regeln bekommt ihr am Tisch erklärt und auch eure Charaktere werdet ihr vor Ort erstellen.

# Brett- und Kartenspiele (Dragon Island) Erobere die Dracheninseln

Spielleiter: MadViper

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4), Militärisch (3), Brett-

und Kartenspiele (5)

Stil: taktisch (5), actionreich (2), Hack &

Slash (2), konstruktivistisch (4)

Die Dracheninseln ist ein Aufbau-Strate-

giespiel in einer Fantasy Welt.

Das Spiel ist noch sehr neu und selbst ent-

wickelt.

Man kann es als eine Mischung aus "Siedler von Catan", "DragonDice", "Heroes of Might&Magic" und "Risiko" beschreiben.



Man rekrutiert Armeen und Helden, baut Aussenposten und erkundet eine Insellandschaft und kämpft dann in taktischen Kämpfen gegen neutrale Monster und die anderen Spieler um die Vorherrschaft.

Im Forum des Drachenwaldes über analoge Spiele wird mehr zu dem Spiel beschrieben und man kann sich dort das Regelwerk herunterladen:

http://www.drachenwald.net/

Ich erkläre das Spiel natürlich auch direkt vor Ort, man muss sich also nicht umbedingt vorher informieren.

### The Witcher RPO

# Diese Kräuterhexe ist doch schuld an allem

Spielleiter: Lexx Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt Setting: Fantasy (3), Mystery (1)

Stil: taktisch (2), lustig/scherzhaft (2), actionreich (2), Hack & Slash (1), rätsel-

haft (2), atmosphärisch (3)

Ich möchte ungern zu viel verraten. Nur soviel: Eine Heilerin wird wegen Hexerei beschuldigt und ihr droht der Kerker oder noch schlimmeres. Ein uraltes Geheimnis streckt seine Fühler aus. Hat sie doch etwas damit zu tun? Können bzw. wollen die Helden der Frau helfen?

# The Daughters of Verona Julia und Romeo

Spielleiter: Captain Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (2), Historisch (5)

Stil: erzählerisch (5), lustig/scherzhaft (5), charakterzentriert (5)

Was wäre, wenn man die Ausgangssituation einer bekannten Tragödie nimmt, und die Stilmittel einer Komödie darauf anwendet?

Bekannte Figuren, ein bekanntes Szenario wird einfach neu interpretiert. Was herauskommt, wird sich zeigen. In jedem Fall kann ich hier sagen: ich war's nicht. Aber spaßig wird's sicher in jedem Fall.

Ein Stück wie zu Shakespeares Zeiten in dem Liebende zueinander finden, Gegenspieler dem im Weg stehen, aber alles letztlich mit Hochzeit und Feierlichkeiten endet.

#### Nauvoo

#### Ich war es wirklich nicht

Spielleiter: Tenebra Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt Setting: Cyberpunk (5)

Stil: erzählerisch (2), lustig/scherzhaft (3),

charakterzentriert (2) ich war es wirklich nicht! ok ... ich war es doch

Ihr seid "Orks" ... Ihr dürft Euch so dane-

ben benehmen, wie Ihr es wollt ...

Mit Motorrädern ...

# Brett- und Kartenspiele (Misbos)

#### Misbos

Spielleiter: Wegbereiter

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt



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

Stil: erzählerisch (4), taktisch (5), actionreich (3), charakterzentriert (4), episch (2), Hack & Slash (2), konstruktivistisch (1), atmosphärisch (3)

Misbos ist ein Brettspiel RPG mit einem Level- und Erfahrungssystem. Ihr schlüpft in die Rolle einer Gruppe von unbekannten Niemanden und baut diese, auf eurer Reise durch die von Monstern bedrohte Welt, zu wahren Helden auf. Viele Haupt- und Nebenaufgaben warten auf euch, sowie eine Vielzahl an Items, die unterschiedlich kombiniert werden können, um euch zu einem wertvollen Mitglied eurer Heldengruppe zu machen.

Die Spieler erwarten Abenteuer und Schlachten. Teamwork und Kreativität sind gefragt.

Schafft ihr es zu Helden zu werden, oder überlasst ihr die Welt der Finsternis?

# DSA (DSA 5)

#### Firunja fällt

Spielleiter: Jannek Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Historisch (1)

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

Im Bornland, wo die adligen Bronnjaren mit harter Hand, manchmal sogar mit der Knute, über ihre Leibeigenen herrschen, aber wenig Macht über tiefe Wälder und finstere Sümpfe haben, liegt das Dorf Brischko, wo die schöne Firunja lebt. Ihre Eltern verlobten sie mit dem Erben des Bronnjaren und da ebenjener verhindert ist, liegt es an den Helden, die Braut zur Hochzeit heran zu schaffen.

Das kann doch nicht so schwer sein, oder?! Ach ja, wenn Firunja irgendetwas zustößt, zählt die Ausrede "Ich war`s nicht!" nicht.

Also ich war es nicht - getreu dem Wahlspruch der DreRoCo Neblung 2019 leite ich entgegen meiner Gewohnheit ein nicht von mir geschriebenes Abenteuer. Stattdessen stammt die Originalvorlage für "Firunja fällt" aus der Feder von Jan Lessing, Johanna Kopatz und Kathrin Eggerling, es war die einzige Einreichung zum Abenteuerwettbewerb "Satinavs Zwinkern" im Jahr 2017. Ich habe es lediglich etwas bearbeitet und die Handlung ins Bornland verlegt.

# Fate (Curbo-Fate) Wer hat denn diesmal den Alarm ausgelöst?

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Sci-Fi (4), Militärisch (1), Pulp (5) Stil: taktisch (1), lustig/scherzhaft (4), cinematisch (5), actionreich (5), episch (5) Ein Planet im technologischen Umbruch.

Eine Welt im Kalten Krieg. Ein Rennen zu den Sternen.

Ihr hattet eigentlich ein gutes Leben bisher. Der Job ist sicher, die Bezahlung gut und sobald euer Boss seinen orbitalen Todeslaser in Stellung gebracht hat, kann es nur besser werden. Wären da nur nicht diese lästigen Geheimagenten, welche immer wieder versuchen in eure Vulkanbasis einzudringen, wäre das alles wirklich einfach. Aber da muss man halt durch, denn: einmal Minion, immer Minion.



Das Setting baut auf dem Feeling älterer James Bond-Filme (besonders der mit Roger Moore) auf, verlegt die Handlung aber auf die leicht verfremdete Welt eines anderen Planeten.

how to be a hero

Der Schatz am Otterbach

Spielleiter: Propper Thunderwolf

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (1), Historisch (3), Mo-

dern (2), Mystery (3)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (2), lustig/ scherzhaft (4), charakterzentriert (3), rät-

selhaft (3), atmosphärisch (3)

Ihr seid eine Gruppe von Jugendlichen aus Plauen im Süd-Westen Sachsens. Von eurer Mitschülerin Lisa habt ihr eine Karte bekommen, die auf einen Schatz in der Gegend des Ottersees hinweist.

Leider ist sie selbst nicht in der Lage den Schatz zu suchen und so hat Lisa euch die Karte überlassen. Das aber unter einer Bedingung. Sie möchte gerne zur Abschlussfeier mit den Mutigsten von euch. Wir schreiben den 9. November 1989 und ihr macht euch an die letzten Vorbereitungen. Was werdet ihr wohl dort finden?

Charaktere können gebaut werden, aber bringe auch Charaktere mit. Bin voraussichtlich gegen 22 Uhr vor Ort.

# Zelda ~ Reclaim the Wild The Legend of Zelda - Town Stories

Spielleiter: Bakga Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: lustig/scherzhaft (2), actionreich (2),

rätselhaft (2), atmosphärisch (3)

Im Dorf laufen die Vorbereitungen für das Fest des Erwachens. Doch ein wichtiger Teil der Festivitäten fehlt. Helft den Bewohnern bei ihren Problemen, sammelt Schätze und rettet bitte auch das Fest

# 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





# Combola und Dank (Samstag 17:00)

### SL-Dank

Was wäre diese Con ohne die Spielleiter, die sich im Vorfeld in mühevoller Kleinarbeit oder erst am Tisch mit scheinbar nicht enden wollender Phantasie auf ihre Aufgabe vorbereitet haben und die den Spielern so viel Spaß bereiten, geduldig die Regeln erklären oder auch am längsten durchhalten müssen, im einen oder anderen nächtlichen Marathon. So soll es auch dieses Jahr wieder eine Verlosung von Recken-Ecke-Gutscheinen geben. Es nehmen alle vorangemeldeten Spielleiter teil. Die Anzahl der Lose jedes SL richtet sich wieder nach der Anzahl der angebotenen Runden, dem Zeitpunkt der Anmeldung; und danach, ob das Motto "Ich war's nicht" eingebaut wurde. Jeder SL kann natürlich nur einen Preis gewinnen.

Combola

Auch dieses Jahr konnten wir wieder einige nette Preise für die Tombola sammeln. Lutz hat dieses Mal viele Firmen angeschrieben und folgende von unserer Conbegeistern können: Mytholon Leipzig, Lindencon, Pegasus.

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 lassen.
- allen treuen und neuen Besuchern!
- den Helfern beim Auf- und Abbau und für diverse Dienste auf der Con



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



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

# Vampire

Kairo is fallen

Spielleiter: Kalanni Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (1), Endzeit (3), Historisch (1), Horror (3), Modern (4), Mystery

(3)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (3), cinematisch (1), actionreich (2), charakterzentriert (3), episch (1), rätselhaft (3), atmoratische (2)

sphärisch (3)

Kairo, die alte Stadt am Nil war über 500 Jahre in der Hand von Prinz Muktah Bay, der das Kunststück geschafft hat, dass sich in der Stadt alle Sekten aufhalten konnten und es außer kleineren Problemen keine Ausscheitungen gab.

Nominell ist es eine Camarilla-Stadt, aber Bay ist kein Camarilla-Prinz. Nun ist dieser anscheinend verschwunden und innerhalb von Tagen tobt das Chaos in der Stadt.

Sollte es wirklich stimmen, dass der alte Caitiff, der sich für einen Vorboten von Gehenna hält, ein großes Geheimnis hat?

Jedenfalls fürchtet ihr um euer Unleben und eure eigene Macht,. Deswegen habt ihr euch entschlossen herauszufinden, wo der Prinz abgeblieben ist und was er wohl für ein Geheimnis habt.

- offen für alle Clans!

# Star Wars am Rande des

Jmperiums
Kapitalverbrechen

Spielleiter: Commander

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Sci-Fi (5)

Stil: erzählerisch (2), lustig/scherzhaft (1), actionreich (2), charakterzentriert (1), rät-

selhaft (2), atmosphärisch (4)

"Ich wars nicht!" ist zurzeit die häufigste Aussage im Logistik-Zentrum der Offworld Mining Corporation, wenn es darum geht, wer für das Verschwinden der letzten Frachtlieferung verantwortlich ist. Doch die Konzernleitung wartet nicht gerne und will schnelle Erfolge sehen, also kommt ihr ins Spiel: Eine Gruppe "freischaffender Mitarbeiter". Euch ruft man, wenn es darum geht, sich um gefährliche Deals, unliebsame Geschäftspartner oder heikle Situationen zu kümmern und so sollt ihr euch auch diesmal wieder die Hände schmutzig machen. Doch im Korporationssektor - wo der gnadenlose kapitalistische Wettbewerb regiert und die Megakonzerne jede Chance ausnutzen um Profit zu generieren - ist nichts und niemand sicher. Hier am Rande der Galaxis, weit entfernt vom imperialen Zentrum, ist dein Leben nur so viel wert, wie es für wirtschaftliches Kapital genutzt werden kann.

# Savage Worlds (The Savage World of Artesia) Unschuldig verurteilt

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Historisch (3)



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

"Wir waren es nicht!" habt ihr gesagt, habt ihnen erklärt, was wirklich passiert ist. Doch sie haben euch nicht geglaubt. So sitzt ihr denn jetzt angekettet auf einer Richtplattform in luftiger Höhe, gezwungen zu verhungern oder euch in den Tod zu stürzen.

Doch ihr seid entschlossen: ihr werdet aus dieser Todesfalle entkommen und dann werdet ihr dafür sorgen, dass die Gerechtigkeit zum Zuge kommt.

# Rillfolk (DramaSystem)

#### Heiratspolitik

Spielleiter: Captain Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (5), charakterzentriert (5), episch (4), konstruktivistisch (3)

Seit langer Zeit konnte das Herzogtum Ascana den andauernden Eroberungskriegen des benachbarten Imperiums entgehen. Doch seit kurzem hat Ascana einen neuen Herzog und nun richtet sich der Blick des Imperators auf diese Provinz. Er schickt seine Tochter und einen Botschafter mit einem Angebot und einer Drohung.

Doch auch in der benachbarten Mark Crumbach ist dies nicht unbemerkt geblieben. Die Markgräfin höchstselbst hat ihr Erscheinen angekündigt und bittet ebenfalls um Audienz beim neuen Herzog.

# Night's Black Agents Van Helsings letzter Brief

Spielleiter: Duck Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (2), Modern (5), Mystery (1)

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

Mehr als ein Jahrhundert lang schien es, als sei der legendäre Vampirjäger Abraham van Helsing im Jahre 1908 von der Erdoberfläche verschwunden. Nun hat einer eurer Kontakte seine Finger an einen hochbrisanten Brief van Helsings aus dieser Zeit bekommen. Der Vampirjäger war offenbar etwas auf der Spur - etwas, das noch heute sein Unwesen treiben könnte ...

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

### Power, Plüsch & Plunder PP&P Jack der Kitzler plüscht auf

Spielleiter: Thorim Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt Setting: Fantasy (1), Modern (2), Pulp (1) Stil: lustig/scherzhaft (5), actionreich (2) in Plüdenium geht ein großes Schrecken

um sich: Jack der Kitzler.

Viele abenteuerlustige Plüschis haben versucht, ihn zu stellen, doch bisher ist es einfach nicht gelungen. Immerin winken große Belohnungen auf die Helden, die es vollbringen (gerade die Gilde der Näherinnen wäre sehr erfreut darüber).



# Brett- und Kartenspiele

**Misbos** 

Spielleiter: Wegbereiter

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5), Brett- und Karten-

spiele (5)

Stil: erzählerisch (3), taktisch (5), actionreich (3), charakterzentriert (4), episch (2), Hack & Slash (2), konstruktivistisch

(4), atmosphärisch (3)

Misbos ist ein Brettspiel RPG mit einem Level -und Erfahrungssystem. Ihr schlüpft in die Rolle einer Gruppe von unbekannten Niemanden und baut diese, auf eurer Reise durch die von Monstern bedrohte Welt, zu wahren Helden auf. Viele Haupt- und Nebenaufgaben warten auf euch, sowie eine Vielzahl an Items die unterschiedlich kombiniert werden können, um euch zu einem wertvollen Mitglied eurer Heldengruppe zu machen.

Die Spieler erwarten Abenteuer und Schlachten. Teamwork und Kreativität sind aefraat.

Schafft ihr es zu Helden zu werden, oder überlasst ihr die Welt der Finsternis?

# Card PnP

#### Gletscher am Ende der Welt

Spielleiter: Eicky Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Steampunk (2), Hor-

ror (1), Brett- und Kartenspiele (3)

Stil: erzählerisch (2), taktisch (3), cinematisch (1), actionreich (3), charakterzentriert (1), Hack & Slash (2), atmosphärisch (2)

Schwebende Inseln und Kontinente formen die Landmasse von Kargurea. Luftschiffe und Zeppeline verkehren zwischen den wichtigsten Städten. An den südlichen Ausläufern des Kontinentes liegt das Kalgorische Imperium, das Zentrum der zivilisierten Welt. Aber auch dort gibt es Wildnis und unwirkliche Gegenden zu bereisen und wer fest im Glauben ist, bereist auch diese Gegenden, um zumindest einmal im Leben alle 15 imperialen Pilgerstätten zu besuchen.

### DSA (DSA 4.1)

#### **Durch den Sturm**

Spielleiter: Devilingink

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so

Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5)

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

Brabak, eine der südlichsten Großstädte des Kontinents. Grüne Dschungel und blaues Meer und irgendwo dazwischen ein kleiner Stadtstaat, in dem der Mensch bemüht ist, dem widrigen Klima ein wenig Land abzuringen.

Ein Ort der exotischen Waren, der warmen Sommer und der weißen Strände. Ein Ort für Forscher, Entdecker und Glücksritter. Aber auch ein Ort, der jedem Zuflucht gewährt, der überall sonst gesucht ist, ein Ort der eigenen Gesetzen folgt... und diese nach eigenem Belieben auslegt. Ein Ort wo Lug, Trug und sogar Mord an der Tagesordnung stehen. Und genau so einer wird euch plötzlich angehängt. Und vom nächsten sicheren Hafen trennen euch endlose Wegstunden wilder Dschungel.



### Freeform

#### Das Verhör

Spielleiter: Lexx Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt Setting: Horror (3), Mystery (4)

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

Du bist gerade auf der Arbeit, als plötzlich die Polizei vor dir steht und dich in Handschellen abführt. Mordverdacht.

Man führt dich in einem Verhörraum. Deine WG-Mitbewohner sind ebenfalls dort. Alle mit fragenden und zugleich sorgenvollen Gesichtern.

Was ist geschehen?

Warum wirst du verdächtigt?

Was haben deine Mitbewohner damit zu tun?

Bei der Spielweise dieser Runde handelt es sich um ein sogenanntes Freeform. Dies ist in etwa vergleichbar mit einem LARP welches aber nur in einem Raum, mit nur wenigen Requisiten und meistens ohne Kostümierung gespielt wird. Also mehr in Richtung Improtheater. Eine gewisse Freude am Schauspielen ist hier also sehr vorteilhaft.

# Shadowrun 6

#### Verschwunden

Spielleiter: Pappa Bear

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt Setting: Fantasy (5), Sci-Fi (2), Cyberpunk (5), Modern (2)

Stil: taktisch (3), cinematisch (3), actionreich (3), charakterzentriert (2), rätselhaft (3), atmosphärisch (3)

Die Erde im Jahr 2080. Nachdem mit dem Begin der 6. Welt die Magie zurückgekehrt ist, sind auch Elfen, Trolle, Orks und Zwerge seit einem halben Jahrhundert fester Bestandteil ebendieser Welt. Einer schmutzigen Welt in der die Konzerne das Leben der Leute kontrolliert. Ein Leben welches kaum einen Wert besitzt und in dem ieder sagt "Ich war's nicht!" wenn der saure Regen tagtäglich Blut von den Straßen spült. Straßen, in denen die im Neonfarben flackernden Reklamen tiefe Schatten werfen. Schatten, in dem die mit Magie und Cyberware verstärkten menschlichen Raubtiere lauern, die man Shadowrunner nennt. Euch!

#### Dread

#### SciFi Horror

Spielleiter: Sebastian Schütze

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt Setting: Sci-Fi (3), Cyberpunk (2), Horror

(5), Militärisch (2)

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

Klassisch klaustrophobisches Weltraum-Horrorszenario,

mit Dread als Systemgrundlage.

Wer schon immer mal wissen wollte wie es sich anfühlt "Jenga" um sein Leben zu

spielen ist hier richtig.

Nichts für schwache Nerven oder zittrige

Finger;)



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

# Die Schwarze Katze (DSK) Katzen! Katzen!

Spielleiter: Dormilich

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (2), Horror (3), Mystery

(2)

Stil: erzählerisch (4), rätselhaft (3), atmo-

sphärisch (3)

Da seid ihr ja in ein schönes Schlamassel geraten ... nun gilt es der Sache auf den Grund zu gehen, bevor ihr in einem Strudel aus Macht, Gewalt, Sex und Wahnsinn aufgerieben werdet.

Zum System:

Lest euch einfach Liskayas Beschreibung

durch...

# Brett- und Kartenspiele

Spielleiter: Wegbereiter

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: sind selbst mitzubringen

Setting: Fantasy (5), Brett- und Karten-

spiele (5)

Stil: erzählerisch (4), taktisch (5), actionreich (3), charakterzentriert (4), episch (2), Hack & Slash (2), konstruktivistisch

(3), atmosphärisch (3)

Misbos ist ein Brettspiel RPG mit einem Level -und Erfahrungssystem. Ihr schlüpft in die Rolle einer Gruppe von unbekannten Niemanden und baut diese, auf eurer Reise durch die von Monstern bedrohte Welt, zu wahren Helden auf. Viele Haupt- und

Nebenaufgaben warten auf euch, sowie eine Vielzahl an Items die unterschiedlich kombiniert werden können, um euch zu einem wertvollen Mitglied eurer Heldengruppe zu machen.

Die Spieler erwarten Abenteuer und Schlachten. Teamwork und Kreativität sind

Schafft ihr es zu Helden zu werden, oder überlasst ihr die Welt der Finsternis?

# Vampire

#### Send me a Angel

Spielleiter: Fjanz Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: geht so Charaktere: werden gestellt

Setting: Endzeit (3), Steampunk (1), Historisch (1), Horror (4), Modern (3), Mystery (1), Militärisch (1)

Stil: erzählerisch (1), taktisch (1), cinematisch (1), actionreich (2), charakterzentriert (2), atmosphärisch (3)

Dresden ist gefallen!

ganz Dresden nein am rande von Klotze haben die Anarschen die Kontrolle gehalten. Die Camarilla hat sich in die wälder zurück gezogen und ihn die neben orte. Die wenigen Giovanies in der Stadt taten sich zusamen um mit den letzten mitgliedern der Tremere von dresden zusammen um einen mächtigen Schutzkreis um die Dresdner Philharmonie und einige Gebäude in der nähe wo sie sie sich jetzt verstecken. Die Toreador sind verschwunden. Die Malkavianer so gut wie ausgelöscht?



#### Dre RoCo Nebelung 2018 - Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

Auch die Kinder Gayas haben den Angriff des Sabbats und seines Unbekannten dunklen verbündeten nicht entgegen stellen können.

So verloren sie viele ihrer Bundesgeschwister und viel von Ihren Einfluss weswegn sie sich mit einigen kindern Kains verbündeten ides miesfelte allerdiegs einer Gruppe von ihnen diese sich daraufhin von ihrer Septe abstoßten um alle Vampire und den Mysteriösen Feind zu bekämpfen.

Seid her ist exakt ein Monat vergangen eure Blut und eure Blutreserven sind alle so gut wie alle geworden und noch musstet ihr noch nicht töten. Doch der Hunger nackt an euch ihr habt noch alle euren halben Blut vorat. Aus den Fernsehen und radio hört ihr von Unruhen in der Stadt. Menschen gehen auf die Straßen .Die Kriminalität blüht und die Korruption. Ein massen Mörder geht durch die Straßen Dresdens.

#### Wer seit ihr?

Ihr seit eine Gruppe der übrig-geblieben Carmarilla+ein Mitglied des Clans des Totes (Giovanie) diese diese sich im Keller eines Jugendclubs versteckt haben. Bei nah währe euer versteck aufgeflogen jedoch konntet ihr den Beobachter schnell gefangen nehmen und mit einen Holzstück sein Herz Flocken. Doch was tut ihr nun?

Wir sehen uns wieder auf der ...

DreRoCo – Primavera: "Die Katze im Sack" 05.-07. Juni 2020

Studentenclub Traumtänzer – Budapester Str. 24

# Lindencon

Lindencon Leipzig

Ende Juni/Anfang Juli 2020



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



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

### how to be a hero

# Du bist vielleicht einsam, aber nie allein!

Spielleiter: Jenni Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt Setting: Horror (2), Modern (4)

Stil: lustig/scherzhaft (1), cinematisch (1),

rätselhaft (2)

Ihr solltet jetzt eigentlich gemütlich am Strand von Bali liegen und eure Abschlussfahrt genießen ... aber irgendwas ging schief und jetzt sitzt ihr hier allein auf dieser Insel, aber sicher das ihr allein seid? Irgendwas lauert da im Unterholz. Ihr hört einen lauten Knall, dreht euch um und plötzlich ist euer Proviant weg. Jeder verdächtigt jeden, aber euch ist klar: Ich war's nicht!

# Die Schwarze Katze (DSK) Auf leisen Pfoten

Spielleiter: Liskaya Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: lustig/scherzhaft (5), actionreich (2), charakterzentriert (2), rätselhaft (2), at-

mosphärisch (5)

In "Die Schwarze Katze" schlüpft ihr in das Fell von Katzen in der großen Hafenstadt Havena, die durch ein besonderes Ereignis plötzlich mehr geworden sind als normale Stubentiger oder Mäusefänger. Wie auch 'normale', d.h. menschlich Helden löst ihr Rätsel, bekämpft Gegner und folgt dabei mitunter euren ganz eigenen Zielen. Davon sollten die Zweibeiner um euch herum natürlich nichts mitbekommen - und wenn doch, kann man ja immer noch niedlich gucken, wohlig schnurren, putzig herumhüpfen und so tun, als wäre man es nicht gewesen;)

Fate (Curbo~Fate)
Oh, Bruder, wohin gehst du?

Spielleiter: Makenyo Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt Setting: Historisch (4)

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

Ihr befindet euch in Rom im 2. Jahrhundert nach Christus. Ihr alle seid wegen eines Verbrechens angeklagt, dass ihr "natürlich" nicht begangen habt. Das Abenteuer beginnt, als ihr euch auf dem Weg Richtung Sklavengaleere befindet. Ein schreckliches Schicksal, aber muss es wirklich soweit kommen ...

Die Rollen der vorgenerierten Charaktere sind:

- Ein römischer Kleinganove
- Ein griechischer Gelehrter
- Ein germanischer Gladiator
- Ein ägyptischer Wagenlenker

### Dread Garfield

Spielleiter: Thorim Spielerzahl: 5



Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt Setting: Horror (4), Modern (3)

Stil: charakterzentriert (3), konstruktivis-

tisch (3), atmosphärisch (2)

Im kleinen Ort Ballysmuttan im schönen Irland erlebt die Familie Carbuncle dank einer Katze das für sie wohl interessanteste Abenteuer, das sich normale Hausbewohner so vorstellen können.

# Brett~ und Kartenspiele Abenteurer - Die Begegnung

Spielleiter: Femi Spielerzahl: 32

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5), Brett- und Karten-

spiele (5)

Abenteurer - Die Begegnung ist ein Kartenspiel (nicht nur) für LARP-Conventions, das Erinnerungen zurückbringt, stilvolle Werbung ermöglicht und Charaktere unsterblich macht!

Fotos von Liverollenspielen, Cosplays, Bands und Märkten werden zu Spielkarten mit Werten und Einfluss. Ob als normale Spielkarte oder als individuelle Visitenkarte für einzelne Spieler. Ob als Spielset für die eigene Kampagne oder Werbeflyer für Händler (die gesammelt, gehalten oder getauscht werden anstatt achtlos eingesteckt). Alles ist möglich.

In einem durchdachten, verständlichen und erweiterbaren Regelsystem entstehen Karten in sammelbaren Sets ohne unterschiedliche Seltenheitsgrade (welche bei anderen Sammelkartenspielen oft den Einstiegs erschweren). Jedes der Kartensets soll somit stets verfügbar sein.

Das Spiel selbst ist ein Rundenbasiertes schnelles Legespiel für zwei bis vier Spieler (als Turnier auch deutlich mehr), in dem es um die Kontrolle über möglichst viele der beteiligten Wesen geht. Bei jeder Begegnung gestalten die Kontrahenten das Spielfeld mit Blockaden neu, wodurch jedes Spiel anders verlaufen kann.

Abenteurer ist durch die Verwendung von Fotos aus dem LARP und Mittelalterbereich in der Lage, eindrucksvolle Szenen und Darstellungen, sowie Schlüsselorte und Ereignisse in andere Cons mitzunehmen. Für LARP-Orgas ist es ebenfalls möglich (mittels der Kartentexte und -fähigkeiten) Plots anlaufen zu lassen, oder Geheimnisse über Charaktere und Monster ins Spiel zu bringen.

Abenteurer-Die Begegnung ist ein Spiel von Benjamin Beck und Mario Stäger das seit 2012 überwiegend in der sächsischen LARP-Szene getestet wird. 2019 gab es einen Relaunch und eine Team-Erweiterung um Femi Heartman und Lutz Degenhardt.

# Fate (Curbo-Fate)

Würde sich das Alien bitte zu erkennen geben?! (aka: Ich bin's nicht, ehrlich!)

Spielleiter: alexandro

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Sci-Fi (3), Modern (3), Pulp (5) Stil: lustig/scherzhaft (4), cinematisch (5),

actionreich (5)

Ein Planet im technologischen Umbruch.

Eine Welt im Kalten Krieg.

Ein Rennen zu den Sternen.

Ein paar Fremde treffen sich an einer Tankstelle in der Nähe einer streng geheimen Militärbasis. Doch nicht jeder von ihnen ist das, was er zu sein vorgibt.

Das Szenario basiert locker auf dem Abenteuer "Will the real Martian please stand up" von der DORP.



# Savage Worlds

**Nichtmal im Traum!** 

Spielleiter: Valle Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (4), Mystery (1), Pulp (4) Stil: erzählerisch (3), lustig/scherzhaft (5), cinematisch (3), actionreich (1), Hack & Slash (2)

Auf dem

Auf dem Kreideland der Scheibenwelt lebt ihr, die Nac Mac Feegle, die kleinen freien Männer.

Ein großes Abenteuer wartet auf euch, doch düstere Welten, garstige Monster oder gähnende Abgründe konnten euch noch nie einen Schrecken einjagen. So lange am Ende ein Schluck Schnaps und eine große Feier steht, wird doch alles gut. Oder? Nac Mac Feegle!!!

# Star Crek Advetures

Wenn der Ohrlappen zuckt

Spielleiter: nowbody Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: geht so Charaktere: werden gestellt

Setting: Sci-Fi (5), Mystery (1), Militärisch

(1)

Stil: taktisch (2), actionreich (1), kon-

struktivistisch (2), rätselhaft (2)

Der eingehende Notruf des Archäologiecamps sprach nicht von der Quelle des Übels. Nun ist der Ferengi-Marauder das einzige Schiff im System.

# DSA (DSA 5)

# Fräulein Finja Faelorns finaler Frühling

Spielleiter: Jannek

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: gut Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Historisch (1)

Stil: lustig/scherzhaft (1), charakterzentriert (1), rätselhaft (4), atmosphärisch (4) Nebel und Feen, zwei Dinge, die der

Nebel und Feen, zwei Dinge, die der Durchschnittsaventurier mit dem albernischen Herbst verbindet

Doch das ist nicht alles:

Im Dorf Aran am Rand des Farindelwalds findet eine Hochzeit statt - besser gesagt: sollte stattfinden, denn ohne Braut ist das ja ein bisschen sinnlos...

Doch um herauszufinden, was dahinter steht, müsst ihr herausfinden, was im Frühling geschah - Finja Faelorns finalem Frühling.

Diesmal war ich es und schrieb doch noch (und auf den letzten Drücker) ein eigenes Abenteuer, dass thematisch eng an "Firunja fällt" anknüpft. Wieder geht es um eine Hochzeit, doch diesmal (irgendwo muss der Bezug zur "Nebelung" ja herkommen) ist der albernische Herbst die Kulisse, während die Helden ein nicht wirklich altes, aber vielleicht tödliches Geheimnis aufdecken.

### heroquest

### **HeroQuest Reloaded**

Spielleiter: Sebastian Schütze

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5), Pulp (1), Brett- und

Kartenspiele (5)

Stil: taktisch (1), episch (3), Hack & Slash

(5)

Das alte Heroquest als Veteran der Brettspielgeschichte, hier mal wieder aus dem

Regal geholt und abgestaubt.



Gern auch mit spontanen Regelanpassungen und eigenen Ideen modernisierbar.

# Call of Cthulhu Der Sänger von Dhol

Spielleiter: Lexx Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: sehr gut Charaktere: werden gestellt

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

(3)

Stil: actionreich (2), charakterzentriert (5), rätselhaft (4), atmosphärisch (4)

Ihr seid alle Mitglieder, einer auf Pellworm (Insel in der Nordsee) wohnenden Familie. Gerade musstet ihr eure Mutter begraben, die den Hof seit Jahren mit strenger Hand führte. Doch kaum im Hafen angelegt, entwickelt sich der Tag schlechter als erwartet. Irgendetwas geht hier vor sich.

Dieses Szenario lebt besonders von seinem intensiven Charakterspiel und ist nichts für zarte Gemüter. Spaß am darstellendem Spiel ist also von Vorteil. Ab 18!

### Starfinder

#### Sirene 7

Spielleiter: Pappa Bear

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (5), Sci-Fi (5), Cyberpunk

(1), Horror (1)

Stil: taktisch (3), actionreich (4), charakterzentriert (2), Hack & Slash (2), atmo-

sphärisch (2)

"Ich wars nicht!" hat der Flugkontrolloffizier der Minenstation DM 019 beteuert als das erste Versorgungsschiff verschwunden ist. Mehrere verschwundene Raumschiffe und eine gründliche Untersuchung später

wusste man, er hat recht. Schuld ist die Leuchtfeuerstation Sirene 7, die Raumschiffe in Asteroiden lenkt, statt sie sicher daran vorbei zu lotsen. Nun wird ein Team ausgeschickt, die diesen Fehler beheben soll.

# On the Ecology of the Mud Dragon

#### Immer war's der Drache

Spielleiter: Astartus Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet Charaktere: sind selbst mitzubringen Setting: Fantasy (3), Historisch (2), Mo-

dern (2), Pulp (1)

Stil: erzählerisch (4), lustig/scherzhaft (5), cinematisch (1), actionreich (3), konstruktivistisch (5)

Schlammdrachen. Klein, nervig, nicht besonders intelligent. Eine Plage, die das Königreich überrollt, Prinzessinnen entführt, Süßigkeiten klaut und allgemein an allem Glänzenden herumfingern muss. Widerliche Biester, und ständig am rumfurzen. Nur eine Handvoll ausgewählter Recken, vom König handverlesen, mit den mächtigsten Waffen des Königreiches ausgerüstet, kann sich ihnen entgegenstellen...

Jo, ihr spielt aber die Schlammdrachen. Und das mit den Helden ist auch so ne Sache - man erzählt sich im Sumpf ja einiges, und ob das jetzt wirklich Ritter waren oder doch nur ziemlich beeindruckende Hühner, kann im Nachhinein auch keiner mehr sagen. Aber warum darüber nachdenken? Es gibt Prinzessinnen zu entführen, Süßigkeiten zu fressen, glitzernde Dinge zu finden und allgemein Dinge auszuprobieren, bis sie kaputt gehen. Drachenzeugs halt. Und wenn es Ärger gibt... kannst du ja immer noch behaupten, du wärst es nicht gewesen.



# Systemvorstellungen

# 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.

# Card PnP

Card PnP verbindet Elemente klassischer Deckbuilding-Spiele mit PnP RPG, indem es für jeden Spieler ein Kartendeck als Zufallselement nutzt, statt der sonst üblichen Würfel. Je nach Charakter ist dieses Deck unterschiedlich zusammen gestellt und schafft so bestimmte Stärken und Schwächen.

### Das Land 00

Das Land OG ist ein System, bei dem die Spieler die Rolle eines Höhlenmenschenübernehmen, Primärattribute "Grunzen" oder "Kloppen" heißen und die meisten Spielercharaktere ein bis zwei Wörter beherrschen.

# Die Schwarze Katze (DSK)

Im Universum von DSA spielt ihr erwachte Katzen, welche im nächtlichen Havena ihren eigenen Vergnügungen und Geschäften nachgehen. Am Tag sind sie allen humanoiden Bewohnern nur als faule Stubentiger bekannt.

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

### 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 Horrorszenarien.

### D821 4.1

### DSA 5

Fünfte Inkarnation des DSA Regelsystems

# 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.

#### Freeform

Freeform ist in etwa vergleichbar mit einem LARP, welches aber nur in einem Raum, mit nur wenigen Requisiten und meistens ohne Kostümierung gespielt wird. Also mehr in Richtung Improtheater. Eine gewisse Freude am Schauspielen ist hier also sehr vorteilhaft.

# Fünf Phrasen

Fünf Phrasen bestimmen den Plot und jeweils fünf Phrasen bestimmen einen Charakter. 'Fünf Phrasen' ist ein minimalistisches Rollenspielsystem, dem kein bestimmtes Setting zugeordnet ist. Es basiert stark auf Improvisation und Vorstellungskraft sowohl von Spieler, als auch von Spielleiterseite. Es gibt keine Werte und keine Proben. Die grundlegende Improvisationshilfe für den Spielleiter sind die Antworten der Spieler auf die fünf plot-be-

stimmenden Fragen. Als weitere Improvisationshilfen kann man während der Spielrunde zum Beispiel Tarot- oder Inrahkarten verwenden.

### heroquest

Klassisches Fantasy-Dungeoncrawler Brettspiel aus dem letzten Jahrtausend.

# Rillfolk (DramaSystem)

Ein Spiel aus der Feder von Robin D. Laws, das auf charakterzentriertes Erzählspiel ausgerichtet ist. Dieses Spiel ist für Leute die die Handlung einer Spielrunde und charakterzentriertes Spiel mögen. Keine Würfel, keine Werte, just Story. Hillfolk treibt zum dramatischen Spiel untereinander an und lässt dabei viele Möglichkeiten, die Handlung durch Spielerhand mitzugestalten. Anders als in klassischen Rollenspielrunden ist keine äußere Bedrohung der dramaturgische Antrieb, sondern die Beziehungen der Spielerfiguren untereinander. Szenen werden davon angetrieben, dass ein Charakter von einem anderen etwas will, das für ihn Bedeutung hat. Der andere muss nun anhand der eigenen Motivationen prüfen, ob und inwieweit er dem Anliegen statt gibt. Auf diese Weise entsteht eine Handlung, die sich direkt aus den Zielen und Wünschen der 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.

### how to be a hero

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



### Kleos

Kleos ist ein universelles würfelbasiertes System. Spielerkreativität und Erzählfluss stehen im Mittelpunkt. Die Regeln sind einfach zu verstehen und sollen für Struktur sorgen, ohne die Spieler durch Komplexität zu behindern. Das ganze Design ist durchgehend modular, so dass jeder seine eigenen Modifikationen vornehmen kann. Dadurch eignet es sich besonders für alle, die selbst gern Abenteuer erschaffen.

### Misbos

Brettspiel RPG mit einem Level- und Erfahrungssystem

#### 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 aleichnamige Stadt.

### Night's Black Agents

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

# 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".

# Plüsch, Power & Plunder

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Plüschtiers, das zum Leben erwacht ist. Werte wie "Knuddelpunkte" und die Kampfsportart "Whum-Uäh" 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.

# Savage Worlds

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

### 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

Shadowrun ist der Archetyp eines Cyberpunk Rollenspiels. Die vorgezeichnete Zukunft wird beherrscht von mächtigen Konzernen, die um die Macht über die riesigen Städte buhlen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Shadowrunnern, modernen Söldnern, die für Geld gegen die Konzerne oder deren Gegner in den Einsatz ziehen.

# Shadowrun 6

Regelversion Nummer sechs des Klassikers

### Star Crek Advetures

Bei Star Trek Adventures werdet ihr in die Rolle der Brückencrew eines Raumschiffs der Föderation versetzt. Sowohl an Bord, als auch auf Außeneinsätzen müssen wissenschaftliche, diplomatische und taktische Aufgaben gelöst werden. und wenn der eigene Charakter für die momentane Aufgabe nicht geeignet ist, zieht man schnell ein redshirt (NPC) aus der Tasche. Dann kann man auch mal schön sterben.

Dies geschieht mit einem für Modiphiüs typischen System. Dabei werden w20 genutzt, um eine Kombination aus Attributen und Disziplinen zu unterwürfeln. Eskaliert wird mit W6. Es es kann Momentum als Gummipunkte generiert werden, das der ganzen Crew zur Verfügung steht.

# Star Wars am Rande des Imperiums

Am Rande des Imperiums ist ein Pen-and-Paper-Rollenspiel von FFG, welches zur Zeit des Galaktischen Imperiums spielt.

#### Starfinder

Sci-Fi Rollenspiel aus der Pathfinder-Schmiede.

### 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 für's 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 zueinanderfinden, Gegenspieler dem im Weg stehen aber alles letztlich mit Hochzeit und Feierlichkeiten endet.

# The Savage World of Artesia

Die Bekannte Welt, basierend auf (bisher) vier Comics und einem Roman von Mark Smylie, ist eine faszinierende Mischung aus antiker Kultur, Mythologie und Kunst, vermischt mit der Politik und der Gesellschaftsstruktur der Frührenaissance (wobei in diesem Setting die Antike nicht wiederentdeckt wird, sondern schon immer da war). Der Detailgrad der Nationen, der Kosmologie und Geschichte sucht seinesgleichen und muss sich hinter Werken wie "Das Lied von Eis und Feuer" nicht verstecken. Besonders schön ausgearbeitet ist das Magiesystem, welches eine wichtige Rolle im Setting einnimmt, ohne Magier zu feuerballwerfenden Schlachtfeldwundern zu machen.

# The Witcher RPG

Rollenspiel in der düsteren Welt der Hexer-Romane von Andrzej Sapkowski. Das Witcher RPG ist ein im Kampfgeschehen recht



taktisches und regellastiges System, welches sich aber wiederum im normalen Rollenspiel mit Regeln zurück hält.

#### Curbo~Fate

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

### 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.

# Wushu

Wushu ist auf cinematisches Erzählspiel, vornehmlich auf Action, spezialisiert. Das Grundprinzip des Spiels ist das gemeinschaftliche Geschichtenerzählen, das Beschreiben von Handlungen durch die Spieler selbst. Anders als bei anderen Systemen gibt es hier kein "ich versuche..." sondern ein "ich mache". Es wird nicht darauf gewürfelt, ob das Beschriebene klappt, sondern darauf, ob man in der Szene bleibt und 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 Athmosphäre zu schaffen, gemeinsame Vorstellungen zu koordinieren und Aufmerksamkeit unter den Spielern zu verteilen.

# Zelda - Reclaim the Wild

The Legend of Zelda - Reclaim the Wild ist ein Rollenspielsystem von Fans für Fans der Legend of Zelda Reihe. Angelehnt an Breath of the Wild und seine Welt, bietet dieses freie System viele bekannte Elemente aus den Videospielen aber auch viel Neues aus klassischen Pen&Paper RPGs. Also komm mit nach Hyrule und schaffe deine ganz eigene Legende.

### Zombieslavers

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



Mytholon Leipzig
Eröffnungsfeier 14. Dezember 2019

Knorrstr. 8 04319 Leipzig



# **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 gelungen 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 Nausrecht

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.

### Kaftungsausschluß

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.

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

DreRoCo – Nebelung 2020 P&P Rollenspiel und mehr Termin: 13.-15. November 2020



# Angebote und Preise der Caverne

### Speisen

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

#### Bockwurst oder

Paar Wiener mit Brötchen 2 Kästchen

Belegtes Brötchen \* 1 Kästchen

Warmes Sandwich \* 1 Kästchen

(Schinken, Salami, auch ohne Schwein)

Nudelsalat/Kartoffelsalat \*

2 Kästchen

Nudelsalat mit Wurst 3 Kästchen

Crêpe mit was drauf \* 1 Kästchen

(Apfelmus, Zucker, Marmelade, Nutella)

### **Getränke**

Flaschenbier	2 Kästchen	
(Pils, Schwarzbier, 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)		

#### Knabbereien

Chips, Tüte 2 Kästchen Erdnussflips, Tüte 2 Kästchen

Erdnüsse, Dose 2 Kästchen

(gesalzen, pikant, im Teigmantel)

Tafel Schokolade 2 Kästchen

(verschiedene Sorten - fragt nach!)

### Spezialitäten der Nebelung

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

Hack&Slash (Tagessuppe)\* 2-4 Kästchen

Lavagebräunte Hefeteilchen \* 2 Kästchen

Frühstücksbuffet 4 Kästchen

### Am Einlass erhältlich

Unbenutzte Kästchen werden am Ende der Con wieder ausbezahlt.

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

<sup>\*</sup> auf Wunsch auch vegetarisch



# Raumplan

