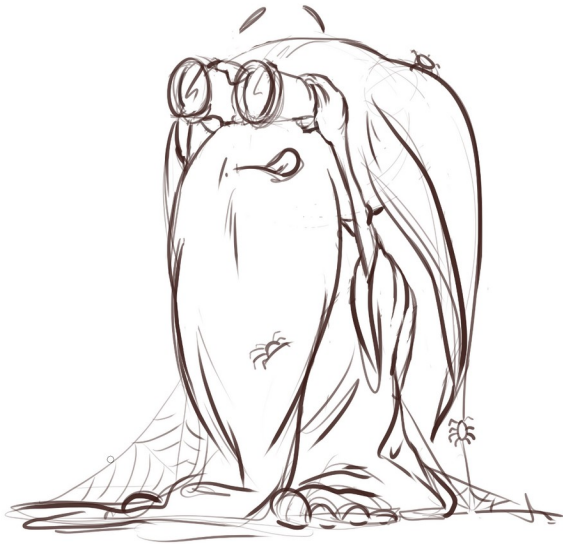


# Dre RoCo

## Nebelung 2021

*„Lange nicht gesehen“*



Dresdner Rollenspiel Convention  
12. - 14. November 2021



## Herzlich Willkommen auf der Nebelung 2021

Lange nicht gesehen ... tatsächlich. Und es war lange nicht klar, ob wir uns dieses Jahr wieder treffen können: die besorgniserregenden Indikatoren der Pandemie, die damit verbundenen Bedenken von unterschiedlichen Beteiligten und die sich doch ein wenig plötzlich ändernden Regeln sind dabei aber nur die halbe Wahrheit.

Wir haben sehr kontrovers diskutiert, ob wir – obwohl aus rechtlicher Sicht unbedenklich – die Nebelung 2021 nicht aus gesellschaftlicher Verantwortung heraus absagen sollten. Selbst wenn man im Status 2G statistisch gesehen mit einem harmlosen Verlauf der Krankheit rechnen kann, so ist man immer noch Überträger und setzt seine Mitmenschen weiteren Risiken aus. Deswegen ist der zusätzliche Test beim Einlass als Kompromiss herausgekommen. Auch das bietet keine absolute Sicherheit, aber es kann ein Stückchen beruhigen. Ich hoffe ihr versteht das und macht alle verantwortungsvoll mit. Beachtet bitte deswegen auch die geänderte Hausordnung.

Wie gut, dass wir von Anfang an mit 2G geplant hatten, sonst hätte uns die letzte Verordnung wahrscheinlich auch noch einen Strich durch die Rechnung gemacht.

Trotz Sportverletzung, Großkampftag in der ReckenEcke und Corona-Fällen „in der Nähe“ haben wir ein Team zusammen, das auch bei weiteren punktuellen Ausfällen, zum Beispiel wegen familiärer Notfälle in

der Lage sein wird, eine Con zu betreuen. Vielen Dank auch an alle, die von außerhalb der Kern-Orga ihre Hilfe angeboten haben.

Ihr werdet sicher verstehen, dass wegen der verkürzten Vorbereitung und der geringeren Teilnehmerzahl das eine oder andere auf der Strecke bleiben wird: Tombola, gedrucktes Programmheft, neue Tassen, T-Shirts und der Stand der ReckenEcke. Wir verweisen aufs nächste Mal, wo wir hoffentlich wieder ein weiteres Stückchen „normaler“ unterwegs sind. Die eine oder andere Änderung im Tavernenangebot werdet ihr sicher auch bemerken.

Die Anzahl der angemeldeten Runden ist im Vergleich zur Teilnehmerzahl doch sehr niedrig. Wir hoffen noch auf spontane Anmeldungen vor den Spielblöcken. Redet einfach mit dem freundlichen Personal in gelben T-Shirts. Die kennen möglicherweise jemanden, der weiß, wer gerade dafür zuständig ist.

Ansonsten finden sich sicher noch ein paar Vorführspiele und jemand, der schnell mal die Regeln erklären kann.

Auch wenn unerwartet nachts keine Runden stattfinden, ist natürlich jemand vor Ort, so dass eine Übernachtung auf der Con möglich ist.

**Herzlich Willkommen!**

**Eure Orga der DreRoCo Nebelung**



## Programmübersicht

### Programm und Infos

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

### Einschreiben in Spielrunden

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

Runden im Freien oder bei sehr schlechtem Wetter in der Großen Halle bekanntgegeben.

### Andere Aktivitäten

Zwischen den Blöcken könnt ihr in unserer "Lounge" schwatzen, etwas essen oder trinken.

### Verpflegung

Das Küchenteam wird euch wieder rund um die Uhr versorgen. In den Stoßzeiten und während der Spielrunden habt ihr die Möglichkeit, Essenswünsche für den gesamten Tisch zu bestellen. Entsprechende Zettel liegen dafür auf den Tischen aus und können in der Taverne abgegeben oder dem Thekentroll mitgegeben werden.

---

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

---

### Impressum

Con-Orga:	Clemens Bauer, Florian Petermann, Lars Hitzing, Hanjo Meinhard, Lukas Mörlner, Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach
Illustration:	Isabell Riedel
Veranstalter:	Gugelgilde e.V.
Support:	AWO Jugendtreff Check Out, Club Traumtänzer, ReckenEcke



### Freitag Abend (18-23 Uhr)

<b>Eigenes System</b>	Spinne, Dschungel und Skorpion
<b>Ironsworn</b>	Verschollen im Eis
<b>Call of Cthulhu</b>	Der Sänger von Dhol

<b>Dread</b>	Bikini Bottom Horror
<b>Space: 1889</b>	Gestohlene Gaschanten

### Freitag Nacht (00-10 Uhr)

--	--

### Samstag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Zombieslayers</b>	Apokalypse Jetzt
<b>Dungeon World</b>	Nieder mit dem Tyrannen
<b>The Daughters of Verona</b>	Die Töchter von Verona

<b>Call of Cthulhu</b>	Was wird hier gespielt?
<b>Ironsworn</b>	Waidmannsheil

### Samstag Abend (18-23 Uhr)

<b>Hillfolk (DramaSystem)</b>	Ravenwood
<b>The Witcher RPG</b>	Die Nacht Grumberbachs Anwesen

<b>Call of Cthulhu</b>	Ein ehrenwertes Haus
<b>MMM</b>	Querbörster in Quarantäne

### Samstag Nacht (00-10 Uhr)

--	--

### Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Zombieslayers</b>	The Collector
<b>Call of Cthulhu</b>	Undertow



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

### Eigenes System

#### Spinne, Dschungel und Skorpion

Spielleiter: Clemens Manck

Spielerzahl:

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy

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

Es klang doch alles ganz einfach... Ihr solltet unter der Ruinenstadt Shan'r'trak, die vor langer Zeit von einer Brandkatastrophe zerstört wurde, den jadegrünen Skorpion Kebunganaq finden und in die Akademie nach Brabak bringen... Doch jetzt wurdet ihr vom Waldmenschenstamm der Keke-Wanaq dort gefangen genommen und hängt in Spinnennetzen rum...

Das Abenteuer spielt in Aventurien, aber mit einem eigenen einfachen Regelsystem, das die Herangehensweisen von Turbo-Fate, die 2W6-Würfelmekhanik von You Awaken in a Strange Place und eine Schicksalspunkte-Mekhanik verwendet und gleich mit auf dem Charakterbogen steht. Die Runde ist vollkommen anfängergeeignet und kommt ohne Vorkenntnisse aus.

### Ironsvorn

#### Verschollen im Eis

Spielleiter: Duck

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (5), actionreich (2), konstruktivistisch (3)

In den unwirtlichen Bergen der Eisenlande schürfen hartgesottene Männer und Frauen den kurzen Sommer über nach Erz, bevor sie bei Einbruch des Winters wieder hinabsteigen. Soweit zumindest die Theorie, denn die Bewohner der kleinen Bergbausiedlung Frostklipp hätten eigentlich schon längst zurück im Tal sein müssen. Die Zeit wird knapp, denn bald werden die ersten Winterstürme alle Wege unpassierbar machen. Ihr brecht auf, um das Schicksal der Bergleute zu ergründen ...

### Call of Cthulhu

#### Der Sänger von Dhol

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl:

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

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

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

Die Nordseeinsel Pellworm. Ruhig, beschaulich und immer von der Überflutung bedroht. Die Charaktere sind alle Mitglieder der alteingesessenen Familie Golsen. Sie sind gerade auf dem Rückweg von einer Beerdigung auf dem Festland und mussten notdürftiger Weise eine ungemütliche Nacht auf einer Sandbank verbringen. Doch seit der Ankunft im Hafen stimmt etwas nicht. Der Tag soll sich anders entwickeln als gedacht.

ACHTUNG AB 18, da hier und da heikle Themen auftauchen. Deshalb nichts für Menschen, die schnell persönlich ein Problem damit haben.



Freude am Charakterspiel ist von Vorteil. Der Charakter steht in diesem Szenario im Vordergrund. Zurückhaltende und ruhige Spielernaturen könnten es etwas schwer haben bei diesem Szenario.

Es wird zur Sicherheit mit der X-Card gespielt. Mehr Infos zur X- Card findest du hier: <https://rb.gy/thlmmu>

## Dread

### Bikini Bottom Horror

Spielleiter: Thorim

Spielerzahl:

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (4)

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

Beschreibung:

Spongebob Schwammkopf, allseits beliebte serie wird nun die selbe Behandlung erfahren wie Garfield und dem Horrotouch nicht widerstehen.

Ihr seid die Bikini Bottom Gang: Spongebob, Sandy, Tadeus, Mr. Krabs und Larry

Euer Tag begann normal, doch als ihr bemerkt das der allseits gegenwärtige Patrick verschwunden scheint, wird euer geliebter Heimatort immer seltsamer.

Viel Spaß beim leichten Feierabendhorror gegen den Jengaturm

## Space: 1889

### Gestohlene Gaschanten

Spielleiter: Duckistopheles

Spielerzahl:

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Steampunk (1), Historisch (4), Pulp (2)

Stil: erzählerisch (1), lustig/scherzhaft (1), actionreich (2), rätselhaft (4)

Waren Sie, geneigter Leser, geneigte Leserin, geneigtes Lesewesen, in letzter Zeit einmal im Zoo? Nein? Verzweifeln Sie an neumodisch-technischem Teufelswerk wie "Internet" und „Zoom“? Ja?

Dann kommen Sie mit mir zur Aufklärung eines Verbrechens in den Hagenbecker Tierpark des Jahres 1889. Eine Zeit, in der die Welt noch in Ordnung und Internet-frei war, denn einfache Differenzmaschinen galten als der neuste Stand der Technik.

Diese formidable Zeitreise führt uns allerdings nicht in die Vergangenheit dieser Gegenwart, sondern in ein alternatives 19. Jahrhundert. Ein Jahr 1889 mit Raumfahrt und Außerirdischem Leben. Ersteres soll uns nicht belangen, denn wir verweilen voraussichtlich ausschließlich in der Hansestadt Hamburg, letzteres hingegen ... nun wir werden sehen.



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

Keine Runde vorangemeldet.

### **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)

### **Zombieslayers**

#### **Apokalypse Jetzt**

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit (5), Horror (1), Jetztzeit/Modern (5)

Stil: lustig/scherzhaft (4), actionreich (3), Hack & Slash (5)

Ihr dachtet so eine Pandemie kann der Welt nix ... Falsch gedacht ...

### **Dungeon World**

#### **Nieder mit dem Tyrannen**

Spielleiter: Makenyo

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (4), actionreich (5), charakterzentriert (3), Hack & Slash (3), atmosphärisch (3)

Die Königsmörder haben ihr blutiges Handwerk vollendet und greifen nun nach dem Juwel des Reiches. Zur selben Zeit wird die Hauptstadt von feindlichen Truppen belagert. Eine Erstürmung steht kurz bevor. Welche Rolle spielt ihr bei alledem?

### **The Daughters of Verona**

#### **Die Töchter von Verona**

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Historisch (3)

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

Stellt euch vor, ihr seid Schauspieler in einem shakespeareschen Stegreiftheater. Das Skript besteht nur aus groben Beschreibungen der Figuren. Also müsst ihr, wie immer, improvisieren. Ihr wisst nur: es ist eine Komödie. Also müssen Liebende einander finden, Gegenspieler dem im Weg stehen. Natürlich gibt es Konflikte, Verwicklungen und Verwechslungen wie sich das für ein Drama gehört. Aber die werden gelöst und am Ende gibt es eine Hochzeit und Feierlichkeiten, so dass das Publikum vergnügt nach Hause gehen kann.

### **Call of Cthulhu**

#### **Was wird hier gespielt?**

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (2), Mystery (4)

Stil: rätselhaft (3), atmosphärisch (3)

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

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

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

Das Szenario ist eher mysteriös, und Puzzlestücke wollen zu einem Bild zusammen gesetzt werden. Wer den puren Horror-



Slasher erwartet, ist hier leider falsch. Freude am Charakterspiel ist vorteilhaft aber nicht unbedingt verpflichtend.

Es wird zur Sicherheit mit der X-Card gespielt. Mehr Infos zur X-Card findest du hier: <https://rb.gy/thlmmu>

## **Ironsvorn**

### **Waidmannsheil**

Spielleiter: Duck

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Fantasy (5)

Stil: erzählerisch (5), actionreich (2), konstruktivistisch (3)

Die tiefen Wälder der Eisenlande sind Heimat zahlloser Schrecken und wilder Bestien. Üblicherweise halten diese sich von den Siedlungen der Eisenländer fern, doch in letzter Zeit sind mehrfach Bewohner eures Dorfes angegriffen oder verschleppt worden. Ist nur ein hungriges Tier für die Attacken verantwortlich, oder steckt mehr dahinter?



## Tombola (entfällt dieses mal)

### 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



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

### **Hillfolk (DramaSystem)**

#### **Ravenwood**

Spielleiter: Captain

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden gestellt

Setting: Science-Fiction (5)

Stil: erzählerisch (5), charakterzentriert (5)

Ravenwood ist eine Kolonie, die die Gründungsphase hinter sich gebracht hat. Nun tritt für die Kolonisten der Wunsch nach Unabhängigkeit ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Doch das Kolonisierungs-Unterstützungs-Büro, welche die Kolonie einst aufgebaut hat, ist an der Ausbeutung der Ressourcen des Planeten interessiert. Allerdings ist die gute alte Erde weit weg. Das KUB versucht die Kontrolle zu behalten, indem sie die einzelnen Siedlungen der Kolonie gegeneinander auszuspielen versucht.

KUB-Einsatzteams tauchen immer wieder in den Siedlungen auf, um Arbeiter für die Minen zu gewinnen. Sie bieten Equipment zur Verbesserung der jeweiligen Siedlung an, dabei kam es in der jüngeren Vergangenheit zu gewaltsamen Auseinandersetzungen.

Die Kolonisten wiederum, suchen nach Wegen, mit dieser Einflussnahme des KUBs fertig zu werden. Weiterhin versuchen sie, ihre ganz persönlichen Vorstellungen von Zukunft und Glück zu verwirklichen.

### **The Witcher RPG**

#### **Die Nacht Grumberbachs Anwesen**

Spielleiter: Thorim

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Fantasy (3), Horror (2)

Stil: erzählerisch (1), actionreich (3), atmosphärisch (1)

Ihr als gestandene Monsterjäger auf dem kontinent Arevald seid durch einen guten Kontakt zu einem Informationshändler an diesen ... einfach klingenden Job gekommen:

Verbringt 2 Nächte im Grumberbachs Anwesen, dem alten Anwesen eines bekannten Magiers, der vor einigen Jahren verstarb. Ein neuer Besitzer beklagt sich über ... magische Reste, genau das was ihr braucht: ein einfacher Job um eure magere Kasse wider auf zu füllen.

Witcher System. Gebraucht werden W10 und W6, viel Spaß und die Bereitschaft einen Arm und ein Bein zu verlieren.

### **Call of Cthulhu**

#### **Ein ehrenwertes Haus**

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 6

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (4)

Stil: erzählerisch (3), actionreich (2), charakterzentriert (4), atmosphärisch (4)

Berlin 1920er in einem berliner Mehrfamilienhaus. Es ist ein ehrenwertes Haus in dem "nur" anständige Mieter wohnen.



Aber vielleicht sind ja nicht alle Bewohner so anständig wie es scheint ... Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Bewohners dieses ehrenwerten Hauses. Das Abenteuer wird im wesentlichen vom Charakterspiel der Spieler getragen, die alle einen sehr umfassenden Hintergrund bekommen. Intensives Charakterspiel wird erwartet bzw. ist erwünscht.

ACHTUNG AB 18, Das Abenteuer setzt auch am Grauen der menschlichen Natur an und behandelt einige Tabuthemen unserer Gesellschaft. Deshalb nichts für Menschen, die schnell persönlich ein Problem damit haben.

Es wird trotzdem zur Sicherheit mit der X-Card gespielt. Mehr Infos zur X-Card findest du hier: <https://rb.gy/thlmmu>

### ND ND ND

Querbörster in Quarantäne  
(Plüschtiere mitbringen!)

Spielleiter: Oheim

Spielerzahl: 6

Anfängergesegnet: gut

Charaktere: werden am Tisch erstellt

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

Stil: erzählerisch (2), lustig/scherzhaft (5), actionreich (3), Hack & Slash (2), atmosphärisch (1)

Völlig unerwartet liegt eine seltsame Stimmung über der Stadt. Menschen sind kaum mehr zu sehen und wenn, dann nur noch verummmt. Innige Umarmungen von Menschen, die sich lange nicht gesehen haben, wurden durch müdes Anheben einer Hand ersetzt. Die Jalousien sind herunter es ist kaum auszumachen, ob sich hinter den Mauern und verschlossenen Türen der Läden und Hauseingänge überhaupt noch irgend etwas regt.

Doch dort ... war da nicht ein Abblitzen von Licht aus einem Fenster weiter hinten, in dem einen Laden ...?

Bitte bringt ein Plüschi mit, das wir, falls noch nicht geschehen vor Ort beseelen werden.



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

Keine Runde vorangemeldet.



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

### Zombieslayers

#### The Collector

Spielleiter: Jenni

Spielerzahl: 5

Anfängergeeignet: ausgezeichnet

Charaktere: werden am Tisch erstellt

Setting: Endzeit (5), Horror (1), Jetztzeit/Modern (5)

Stil: lustig/scherzhaft (4), actionreich (1), Hack & Slash (5)

Auf eurer Flucht vor den Zombiemeuten findet ihr endlich Zuflucht ... dass diese einem Freak gehört hat euch jedoch keiner erzählt.

### Call of Cthulhu

#### Undertow

Spielleiter: Lexx

Spielerzahl: 4

Anfängergeeignet: sehr gut

Charaktere: werden gestellt

Setting: Horror (3), Mystery (2)

Stil: actionreich (1), atmosphärisch (4)

Ihr verkörpert eine wild gemischte Gruppe von Menschen, die eines gemeinsam verbindet. Ein Traum. Immer der selbe. Verwirrend, verstörend und euch jedes Mal ratlos und verschwitzt in euren Bett zurücklassend.

Ihr habt euch schon vor geraumer Zeit zusammengefunden, um dem Rätsel gemeinsam auf die Spur zu kommen.

Vor Kurzem wurdet ihr von einem neuen Roman eines aufstrebenden Autors überrascht, in dem in allen Einzelheiten euer Traum beschrieben wird.

Was hat es damit auf sich? Woher weiß er davon? Ist er auch einer von euch?

Einsteigerfreundliches leicht surreales und verträumtes Szenario, in dem man sich mal auch etwas treiben lassen kann. Genau richtig nach einer anstrengenden Con.

Es wird zur Sicherheit mit der X-Card gespielt. Mehr Infos zur X-Card findest du hier: <https://rb.gy/thlmmu>

### 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.

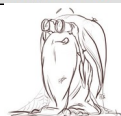
### Studentenclub Traumtänzer e.V.

Budapester Strasse 27a  
01096 Dresden



Montag - Donnerstag 20-24 Uhr  
Freitag + Sonntag Vermietung

[www.club-traumtaenzer.de](http://www.club-traumtaenzer.de)  
Facebook: Studentenclub Traumtänzer



## Systemvorstellungen

### 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.

### Dread

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

### Dungeon World

#### Hillfolk (DramaSystem)

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

Dieses Spiel ist für Leute die die Handlung einer Spielrunde und charakterzentriertes Spiel mögen. Keine Würfel, keine Werte, just Story. Hillfolk treibt zum dramatischen Spiel untereinander an und lässt dabei viele Möglichkeiten, die Handlung durch Spie-

lerhand 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 Spielercharaktäre ergibt.

Ein SRD (System Reference Document - also die reinen Regeln ohne Erläuterungen, Beispiele und Settings) gibt es auf der Seite des Verlags zum kostenlosen Download.

### Ironsworn

Ironsworn ist ein erzählerorientiertes Rollenspiel in einer rauen nordischen Dark-Fantasy-Welt à la Vikings oder Game of Thrones. Ironsworn basiert auf dem Powered-by-the-Apocalypse-Regelwerk und arbeitet auch mit Spielzügen, um die Erzählung voranzutreiben. Als besondere Variante kann man Ironsworn nicht nur mit Spielleitung spielen, sondern auch kooperativ oder als Solorollenspiel.



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





## **MD MD MD**

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.

## **Space: 1889**

pace: 1889 ist ein Steampunk Rollenspiel, das in seiner neusten deutschen Version auf Ubiquity-Regeln basiert. Es spielt in einem alternativen viktorianischen Zeitalter, in welchem Forscherdrang und Kolonialismus die Menschen weit über die Erde hinausbrachten. Abenteuer in nebligen Londoner Gassen sind genauso mögliche, wie riskante Flüge in Ätherschiffen, die Erkundung alter marsianischer Städte, oder Expeditionen in den tiefen venusischen Urwald.

## **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.

## **The Witcher RPG**

Rollenspiel in der düsteren Welt der Hexer-Romane von Andrzej Sapkowski.

Das Witcher TRPG ist im Kampfgeschehen recht taktisches und regellastiges System, welches sich aber wiederum im normalen Rollenspiel mit Regeln zurück hält.

## **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 weltumspannende Handlungsbögen wie Rettung-des-Universums sind typisch für diesen Stil. Oft sind die handelnden Charaktere namhafte Helden oder eben nur ein kleines, wenn auch möglicherweise entscheidendes, Rädchen im großen Ganzen.

## Nack & 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

Aufgrund der aktuellen pandemischen Lage gilt zusätzlich zur normalen Hausordnung das folgende Hygienekonzept. Im Falle von Widersprüchen mit der üblichen Hausordnung hat das Hygienekonzept Vorrang.

## Hygienekonzept Covid 19

### Teilnehmerzahl

Die Veranstaltung Nebelung 2021 ist auf max. 60 Teilnehmer begrenzt.

### Kontaktdaten

Eine Kontakt-Nachverfolgung der Gäste ist durch eine verbindliche Online Voranmeldung mit Klarnamen und Kontaktdaten gegeben, diese Daten werden gemäß geltenden Datenschutzbestimmungen behandelt und 4 Wochen nach dem Ende der Veranstaltung vom Veranstalter gelöscht. Die Daten der Orga sind bekannt.

Personen, welche sich nicht vorangemeldet haben, sind von der Veranstaltung ausgeschlossen.

### Immunisierungsstatus und Gesundheitszustand

Für die gesamte Veranstaltung gilt für alle Anwesenden die 2G-Regel (geimpft oder genesen), als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme aufgrund der aktuellen Lage in Sachsen wird ein tagesaktueller, negativer Test vor Beginn der Veranstaltung gefordert.

Dieser Test ist zu Beginn der Veranstaltung vor Ort unter Zeugen durchzuführen und wird (sofern kein eigener Schnelltest mitgebracht wird) durch den Veranstalter bereitgestellt.

Der Nachweis über den Status (geimpft/ genesen) wird beim Einlass einmalig kontrolliert.

Zum Nachweis das dieses erfolgt ist und wiederholende Kontrollen zu vermeiden, erhalten kontrollierte Teilnehmer ein Festivalarmband für die Dauer der Veranstaltung welches als Eintrittskarte gilt.

Bei bekannten COV-Symptomen (Geschmacksverlust, Fieber, Husten, Schnupfen...) wird gebeten, der Veranstaltung fernzubleiben bzw. bei positivem Schnelltest wird der Einlass verweigert.

### Allgemeine Verhaltensregeln

Die Husten- und Niesetikette (in die Ellenbeuge, weg von anderen Personen) ist zu beachten und einzuhalten.

Desinfektionsmittel zur Handdesinfektion ist am Einlass, auf jeder Etage der Veranstaltung sowie in den Sanitärbereichen verfügbar und zu verwenden.

### Abstand und Masken

Für die gesamte Veranstaltung sind Verhaltensweisen wie in einer Gaststätte erbeten: es gilt Maskenpflicht (FFP2 oder med. Maske), wenn man sich nicht am gewählten Runden- bzw. Esstisch befindet; Mindestabstand (~1,5m) mit Personen, die nicht dem eigenen Hausstand angehören, ist nach Möglichkeit einzuhalten. An den Spieltischen ist die vorhandene Liste, an welcher Runde man teilgenommen hat



auszufüllen. Zwischen den Runden ist erbeten, keine großen Gruppen zu bilden und auf den Abstand zu achten.

Da keine 'Einbahnstraßen'-regelung aufgrund der Räumlichkeiten umsetzbar ist, werden Tavernenbestellungen dieses Jahr direkt zu den Spieltischen gebracht.

Während der Veranstaltung soll in den Räumen min. halbstündlich für ~5 min gelüftet werden.

Die Spieltische werden nach jedem Spielblock desinfiziert.

### **Rundenansagen**

Die Rundenansagen vor jedem Spielblock werden abhängig von den Witterungsbedingungen entweder vor dem Gebäude oder (bei extremen Regen) in der 'Großen Halle' mit Abstand durchgeführt.

## **Sonstige Haus- und Veranstaltungsordnung**

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 Uhr bis 9 Uhr ist der verursachte Lärm zudem auf ein absolutes Minimum zu beschränken (es gilt eine Nachtruhe). Bei Verstößen hiergegen behält sich der Veranstalter vor, einen sofortigen Platz- bzw. Hausverweis gegenüber den Störern auszusprechen und die durch den Verstoß unmittelbar und mittelbar verursachte Schädigung 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 gleiche 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 12. bis 14. November 2021.

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

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



## DreRoCo Nebelung 2021 - Hausordnung

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

Wir sehen uns wieder auf der ...

**DreRoCo – Primavera**

**12.-14. Juni 2022**

**Studentenclub Traumtänzer – Budapester Str. 24**

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

**DreRoCo – Nebelung 2022**

**P&P Rollenspiel und mehr**

**Termin: 11.-13. November 2020**



## 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 *	2 Kästchen
Nudelsalat mit Wurst	3 Kästchen
Muffin	1 Kästchen

### Getränke

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

### 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

