



© by NEVYM  
Verantwortlich:  
Nevym

# ASCHE\_ZU\_ASCHE

## SPIELE-CONVENTION

08.- 09. 02. 2008

### PEN&PAPER:

DSA3/4, ARCANÉ CODEX  
RIFFTS, SHADOWRUN

### SPECIAL:

DSA-AUTORENRUNDE  
MYRANOR,  
SLA-INDUSTRIES

### TABLETOP:

WARHAMMER  
ANIMA  
INFINITY

### VAMPIRE:

VAMPIRE THE REQUIEM  
LIVE

**Ort: BeanBar Nürnberg, Hainstr. 25**  
**ab 15.00 Uhr bis**  
**09.02. 24.00 Uhr**

**Eintritt: Nur Freitag: 2 €**  
**Nur Samstag: 3 €**  
**Beide Tage inkl. Softgetränk: 5,50 €**

**Kontakt, Info ( auch im Forum unter: [nevym.de](http://nevym.de)), Anmeldung (für SL):**  
**[nevym@dark-scorpion.de](mailto:nevym@dark-scorpion.de) oder unter [www.nevym.de](http://www.nevym.de)**

In Kooperation mit der BeanBar

# Das Schwarze Auge

## AVENTURIEN!

Orte, Baronien, Regionen, Königreiche, Länder der phantastischen Möglichkeiten, ein Kontinent der Abenteuer!

Diese sind wie geschaffen für neugierige Jungfuchse, Handwerker die etwas von der Welt sehen wollen und auch erfahrene Veteranen, die zu neuen Ufern und anderen Gestaden aufbrechen!

Ob im Eis des Nordens, an den Küsten des westlichen Meeres, ob in den rückständigen Regionen des Nordostens oder den gefährlichen, barbarischen Stadtstaaten des Südwestens, oder gar in den Wüsten- und Steppenregionen des Südostens und ihrem Widersacher der Stadt, die man die "Perle des Südmeeres" oder die Pestbeule nennt, mit den märchenhaften Basaren, Palästen und den Anhängern des Eingottglaubens und dem Totengott als Götterfürsten - vielleicht aber auch verschlägt es einen in den Osten des Mittelreiches, in jene Gegenden, die als "die Schwarzen Lande" berüchtigt und gefürchtet sind wie nichts sonst in dieser Welt....

All das - und noch viel mehr - all das ist Aventurien, das Land der Abenteuer und seiner, oft seltsamen Bewohner.

All das ist aber auch das Land jener, die ausziehen um die Welt zu erkunden, um Schätze und Artefakte zu suchen, die den Mächtigen zur Hand gehen, wenn diese nicht weiterwissen oder weiterkönnen, das ist das Land in dem der einfache Söldner oder Göttergefällige Kriegerin zu Ruhm, Ehre und Ansehen gelangen kann, der Handwerksbursche oder die Priesterin über sich hinauswachsen können, das ist das Land wo die einfache Matrosin einem nordischen Barbaren-Piraten trotzen kann und umgekehrt, das Land in dem verarmte Adlige wie Zauberkundige verschiedenster Rassen und Herkunft die Wahre Erfüllung ihre Lebens im Dienst für oder wider der Zwölf-Götter finden können.

Ob Du, werte(r) Spieler(in), Neugierige(r), Neuling, Erfahrene(r) in vielen Systemen und Welten all dies erleben kannst hängt nur von einem kleinen Schritt ab:

Fang an!

Spiel mit!

Erschaffe eine Helden!

Oder nimm einen Deiner geliebten Charaktere!

Setz Dich zu uns!

Lass Dich einfangen!

Lass Dich anwerben!

Mach mit!

Hier in der Welt „Des Schwarzen Auges“ - DSA

## SLA Industries

Grauer Regen schlägt dir entgegen. Die Rotoren des Transport-Kopters ersterben. Wie eine homogene Fleischmasse erhebt sich übrige Besatzung gemeinsam mit dir, um eine neue Welt zu betreten: die Welt als Operative bei SLA Industries, dem einzigen nennenswerten Konzern und Herrscher über die World of Progress.

Du lässt die Zeit vor Beginn deiner Ausbildung zum Operative mental kurz Revue passieren. Vielleicht hast du

- als Wraith auf dem Eisplaneten ums Überleben gekämpft,
- als sensibler Ebon oder sadistischer Brain Waster mit deinen mysteriösen Ebb-Kräften herumgespielt,
- als Shaktar im ehrenvollen Kampfe den mächtigen Shahantian-Bullen erlegt und dessen Hörner als rituelle Trophäe einbehalten,
- als im Bottich erzeugter Stormer die Sachen erledigt, die du mit deinem massigen Körper halt gut erledigen kannst, aber kein kompli ... konzi ... ähhh ... schwieriges Zeugs
- als Frother mit deinen Drogen wahre Wunder bewirkt
- oder dich als stinknormaler Mensch in der Gosse durchgeschlagen (wie die zahlenmäßig meisten Bewohner von Mort).

Doch erst die Ausbildung in der völlig überdachten, grünen Stadt Meny, am Pol des Planeten, hat dir das Ziel vor Augen geführt: den Schutz der World of Progress. Als Operative von SLA Industries gilt es, Mr. Slayers konzerngegebene Ordnung vor zahlreichen terroristischen Vereinigungen zu schützen.

Das Zentrum der World of Progress ist Mort, eine gigantische, graue Stadt, in der es niemals aufhört zu regnen, so wie auch die Serienmörder ständig aktiv sind, was wiederum die Quoten von Third Eye News auf konstant hohem Niveau hält. Aber noch faszinierender als das geschlachtete Fleisch in den Straßen sind die frischen lebenden Körper, die im Circuit gegeneinander antreten, dem Schauplatz der wahren Idole der World of Progress.

Als Operative ist es deine Pflicht, die Errungenschaften dieser Welt, den ständigen Fluss von Menschen, Waren und Informationen, zu schützen. Dafür gewährt man dir einen großzügigen Status, wie auch die dazugehörigen Symbole (die mitunter recht handgreiflich ausfallen). Und natürlich ordnen sich die örtlichen Polizeieinheiten, die sog. SHIVER, dem Mandat der mächtigen Operatives unter.

So steht du nun hier, in der verwaschenen Straßen von Uptown, auf dem Weg zur berüchtigten Blueprint News Hall, der sog. „Slayers Crip“, um deinen ersten Auftrag (BPN) zu ergattern. Du hoffst, keinen üblichen Einsteiger-Straßenreinigungsjob zugeteilt zu bekommen, denn die Kanalisation unter dir ist verdammt lebendig ...

# S·L·A

---

# INDUSTRIES