

# LINDENCON XXI



**VIEL RAUCH  
UM NICHTS**

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>ABLAUFPLAN</b>	<b>3</b>
<b>ALLGEMEINE INFORMATIONEN</b>	<b>4</b>
<b>ESSEN UND GETRÄNKE</b>	<b>5</b>
<b>KOMPAKTÜBERSICHT SPIELRUNDEN</b>	<b>6</b>
<b>LINDENCON-UMFRAGE</b>	<b>10</b>
<b>SPIELLEITUNGSPUNKTE</b>	<b>11</b>
<b>FLOHMARKT</b>	<b>11</b>
<b>SYSTEME</b>	<b>12</b>
<b>ABREISE MIT DEN ÖFFIS</b>	<b>20</b>
<b>TOMBOLA</b>	<b>21</b>
<b>AWARENESS</b>	<b>22</b>
<b>LAGEPLAN</b>	<b>23</b>
<b>SPIELRUNDEN</b>	<b>24</b>
<b>DANKSAGUNGEN</b>	<b>46</b>
<b>DIE NÄCHSTEN CONS</b>	<b>47</b>
<b>IMPRESSUM</b>	<b>48</b>



# ABLAUFPLAN

## Freitag, 28.06.2024

ca. 16:00	Öffnung Con-Gelände
17:45	Einschreibung Spielrunden Freitag Abend
18:00 - 23:30	Spielblock Freitag Abend
19:45	Einschreibung Spielrunden Freitag Spätkommer
20:00 - 23:30	Spielblock Freitag Spätkommer
23:00	Tavernenschluss
23:45	Aushang Spielrunden Freitag Nacht
0:00 bis ?	Spielblock Freitag Nacht

## Samstag, 29.06.2024

09:00 - 10:30	Frühstück
10:00	Öffnung Congelände
10:45	Einschreibung Spielrunden Samstag Mittag
11:00 - 16:30	Spielblock Samstag Mittag
11:00 - 12:30	Workshopblock
12:45	Einschreibung Spielrunden Langschläfer
13:00 - 16:30	Spielblock Samstag Langschläfer
14:00 - 16:00	Grillpause
17:00	Tombola
17:45	Einschreibung Spielrunden Samstag Abend
18:00 - 23:30	Spielblock Samstag Abend
20:00	Flohmarkt schließt
23:00	Tavernenschluss
23:45	Aushang Spielrunden Samstag Nacht
0:00 bis ?	Spielblock Samstag Nacht

## Sonntag, 30.06.2024

09:00 - 10:30	Frühstück
10:00	Öffnung Congelände
10:45	Einschreibung Spielrunden Sonntag Mittag
11:00	Start Spielblock Sonntag Mittag
14:00	Tavernenschluss
16:00	Offizielles Ende der XXI. Lindencon und Abbau



# ALLGEMEINE INFORMATIONEN

## Location

Die Lindencon findet 2024 wieder im Offenen Jugendtreff in Sellerhausen statt, der von der Kindervereinigung Leipzig e.V. betrieben wird. Seit Anfang 2023 hat er nach längerer Pause wieder geöffnet und stellt seine Räumlichkeiten freundlicherweise für die Durchführung der Con zur Verfügung.

## Rundeneinschreibung

Eine Viertelstunde vor Beginn des Blocks werden die Runden ausgehängt und wer noch keinen Platz in einer Spielrunde gefunden hat, hat nun die Möglichkeit sich einzutragen. Wer sich vorab schon in eine der angebotenen Runden eingetragen hat, kann sich nun zurücklehnen und zuschauen, wie die restlichen Plätze vergeben werden. Lediglich bis fünf Minuten vor Spielbeginn müssen auch die vorangemeldeten Spielenden ihre Teilnahme bestätigen, damit Plätze im Zweifelsfall neu vergeben werden können.

## Warum überschneiden sich die Spielblöcke teilweise?

Das liegt daran, dass es am Freitagabend einen Spätkommerblock und am Samstagmittag einen Langschläferblock gibt, die erst zwei Stunden nach dem regulären Beginn starten. Sollten jedoch Spielrunden nach diesen zwei Stunden bereits fertig und in den beiden Sonderblöcken noch Plätze frei sein, können natürlich auch andere Spielenden diese Zeit nutzen und sich in Runden eintragen.

## Bitte beachtet!

**Auf dem gesamten Gelände herrscht Rauchverbot! Der Konsum von Cannabis in jeglicher Form ist nach §5 KCanG auf dem Gelände und in Sichtweite ebenfalls verboten, da es sich um eine Jugendeinrichtung handelt. Da wir uns auch dieses Jahr mitten in einem Wohngebiet befinden, ist ab 22 Uhr der Geräuschpegel zu senken! Für allgemeine Ansagen und Fragen an die Orga haben wir auf dem Vereinsdiscord einen Raum namens #lindencon2024 eingerichtet. Bitte prüft dort regelmäßig, ob es Neuigkeiten gibt!**

Der Link ist <https://discord.gg/7M4QwUZ>



# ESSEN UND GETRÄNKE

## Die bargeldlose Zahlung auf der Lindencon

Hierzu könnt ihr an der Taverne Lindenblätter erwerben. Diese bekommt ihr in Paketen zu 12 bzw. 24 Stück und kosten 7 bzw. 14 Euro. Nicht verbrauchte Lindenblätter könnt ihr euch am Ende der Con wieder auszahlen lassen. Unsere Con-Tasse kostet an der Taverne 11 Euro und enthält eine Kaffee- und Teeflatrate für die Dauer der Lindencon. Es gibt sie nur solange der Vorrat reicht.

## Frühstück

Am Samstag- und Sonntagmorgen bieten wir euch von 9:00 bis 10:30 ein Frühstücksbuffet an. Wer es nicht bei der Anmeldung vorbestellt hat, kann es für 6 Lindenblätter nachkaufen.

## Essensausgabe

Zu den Tavernenzeiten von 11 bis 22 Uhr erhaltet ihr wechselnde kalte und warme, zum Teil vegane Speisen. Diese können mit Käse, Wurst oder Fleisch vom Grill ergänzt oder als eigenständiges Gericht verzehrt werden. Das Essen ist zu festen Zeiten geplant, wer zwischendurch Hunger hat, muss eventuell etwas warten. Ein paar Überraschungen haben wir natürlich auch in Petto. Bis 23 Uhr bieten wir euch zusätzlich eine breite Auswahl an Getränken und Snacks für den kleinen Hunger.

**Hinweis:** Je nach Nachfrage wird der Grill nicht durchgängig befeuert. Samstag von 14:30 bis 16 Uhr macht der Grill Pause.

Sonntags können einzelne Angebote nicht mehr verfügbar sein.

## Das Angebot an der Theke oder aus der Küche

### Getränke:

Wasser, Limo, Apfelschorle

Cola, Mate

Tasse Kaffee/Tee

### Essen:

Steak, Wurst und Fleischloses vom Grill

**Fr:** Mediterraner Nudelsalat, Möhren-Süßkartoffelsuppe

**Sa:** Couscoussalat, Roter Gemüseeintopf

**So:** Sparflamme

Tomatenbrötchen mit Feta

### Snacks:

Obst, Gemüse

belegtes Brötchen

Chips/Flips

Fruchtgummi/Knusperflocken, Schokolade

Kuchen (nur Samstag ab 15 Uhr!)



# KOMPAKTÜBERSICHT SPIELRUNDEN

## Spielblock 1 - Freitag Abend 18:00 - 23:30 Uhr

Titel	System	Leitung
Vermisst im Rauch	Deadlands (W4-W12)	alexandro
Der Sänger von Dhol	Cthulhu (W100)	dull_boy
Improrun	Shadowrun 5 (W6)	Tammo
Narrengold	Vaesen (W6)	Battleflies
Die Insel im Nebel	Through Sunken Lands and Other Adventures (W20)	Hagen
Socanth - Trollfutter	Savage Worlds (W4-W12)	Claine
Leo Rauchs crazy Mansion	D&D 5e (W20)	weiky
Rauchende Reviere	Itras By (kartenbasiert)	Wegwerfaccount
Im Schatten der Rauchschwaden	Arcane Codex (W10)	Marcel
Tumult in Niewinter	D&D (Brettspiel)	Elysanna
Honig im Gebälk	Mausritter (W20)	FunkyMonkey
Kursrichtung: Salzinsel	D&D 3.5 (W20)	Kreyß



**Spielblock 2 - Freitag Spätkommer 20:00 - 23:30 Uhr**

<b>Titel</b>	<b>System</b>	<b>Leitung</b>
Fata Morgana	Vaesen (W6)	Ben
Richter hingerichtet	Degeneration (W6)	Asurian
Der Falke vor den Toren: Viel Rauch um Nichts?	Homebrew (W20)	ThammuZ
Von Wölfen und Schafen	Homebrew (W20)	Cronog

**Spielblock 3 - Freitag Nacht ab 00:00 Uhr**

<b>Titel</b>	<b>System</b>	<b>Leitung</b>
Raccoon Sky Pirates	Raccoon Sky Pirates	dull_boy
In rau(chig)er Vorzeit	Würm (W6)	Tammo
Nachteulen Runde	Projekt 4.5 (W8)	Sturmkrähe

**Spielblock 4 - Samstag Mittag 11:00 - 16:30 Uhr**

<b>Titel</b>	<b>System</b>	<b>Leitung</b>
Das Portal unter den Sternen	Dungeon Crawl Classics (W20)	lorenz
Ein Besuch im Museum	TORG (W20, W6)	Wolfgang
Mondräuber	Pathfinder 2.0 (W20)	Numi
Through The Smoke Of Time	Monster Of The Week (W6)	weiky
Ein Tanz mit dem Tod	Vaesen (W6)	FunkyMonkey
Der Rauch schlägt wieder zu	Itras By (kartenbasiert)	Wegwerfaccount
Aschen eines Königreichs	D&D 5e (W20)	Termi



### Kompaktübersicht Spielrunden

In den Hallen der Toten	Hillfolk	alexandro
Schatten über Providence	Cthulhu (W100)	Spielspatz
Viel Rauch - um etwas	Tales of Xadia (W4-W12)	Tenwa
Onkel Timothys Erbe	Cthulhu (W100)	Gnomi
Kursrichtung: Kaskadenkerker	D&D 3.5 (W20)	Kreyß
Praxisworkshop Spieldesign - von der Zufallstabelle zum Microgame	Workshop (bis 12:30 Uhr)	Huhn

### **Spielblock 5 - Samstag Langschläfer 13:00 - 16:30 Uhr**

<b>Titel</b>	<b>System</b>	<b>Leitung</b>
Total legitime Beweismittel	Shadowrun 5 (W6)	Asurian

### **Spielblock 6 - Samstag Abend 18:00 - 23:30 Uhr**

<b>Titel</b>	<b>System</b>	<b>Leitung</b>
World of Killers - Neonlight Standoff	Outgunned (W6)	John Doe
www.agony.com	All Flesh Must Be Eaten (W10)	Wee_Shark
Friends of the Devil	Candela Obscura (W6)	Battleflies
ALIEN - Der letzte Tag der Hoffnung	ALIEN (W6)	Seppel
Am Rand der Galaxie	Scum and Villainy (W6)	Sangfroid
Das Geheimnis der Zwergmäuse	Mausritter (W20)	lorenz



### Kompaktübersicht Spielrunden

Rauch über der Stadt	Itras By (kartenbasiert)	Wegwerfaccount
Das große Fressen	Night's Black Agents (W6)	alexandro
Nichts ist im Dunkeln und Nichts fürchtet das Licht	Arcane Codex (W10)	Marcel
Inmitten uralter Bäume	Cthulhu (W100)	Spielspatz
Ein Tag in Night City	Sparking Strings	Emilia
Die Burg des Grauens	Beyond The Wall (W20)	Huhn
Der Bücherwurm	Cthulhu (W100)	FunkyMonky
Bloody Nights at Camp Red Herring	Fear Itself (W6)	FelixGhostface
Smoking kills People	Monster Of The Week (W6)	weiky

### **Spielblock 7 - Samstag Nacht ab 00:00 Uhr**

<b>Titel</b>	<b>System</b>	<b>Leitung</b>
Schall und Rauch: Ein düsteres Sci-Fi Abenteuer	DEATH IN SPACE	Arne
Nachteulen Runde	Projekt 4.5 (W8)	Sturmkrähe

### **Spielblock 8 - Sonntag Mittag 11:00 - 16:00 Uhr**

<b>Titel</b>	<b>System</b>	<b>Leitung</b>
Mutter	Cthulhu (W100)	dull_boy
Where Is My Mind?	Tales from the Loop (W6)	Battleflies
Die Festung des Bergkönigs	Jenseits der Blaukrauthecke (W20)	alexandro



## Kompaktübersicht Spielrunden

Viel Magie um Nichts	DSA 5 (W20)	Ben
Blauer Rauch als Schlüssel zum Sieg	Arcane Codex (W10)	Marcel
Filmriss	Cthulhu NOW (W100)	Spielspatz
Prinzessin bei Nacht und Nebel verschwunden	DSA 4.1 (W20)	Asurian
Schneepfötchen im Märchenwald	Cthulhu (W100)	Gnomi
Polternde Geister	Die Schwarze Katze (W20)	FunkyMonky
Neuer Sleeve, neues Glück	Altered Carbon (W4-W20)	AtomErik
Kull - Wie Rauch im Wind	Conan (W20)	John Doe
Die Welt von Caelum	D&D 5e (W20)	ThorMiner

# LINDENCON-UMFRAGE

Auch dieses Jahr wollen wir gerne wieder von dir erfahren, wie dir die Con gefallen hat! Zu diesem Zweck haben wir eine kleine Umfrage erstellt. Das Ausfüllen dauert nur wenige Minuten und deine ehrliche Meinung hilft uns dabei, die Lindencon stets zu verbessern!

Vielen Dank für deine Hilfe! Und hier geht's zur Umfrage:



<https://s.surveypplanet.com/8t6q43rl>



# SPIELLEITUNGSPUNKTE

Als kleine Anerkennung für unsere SLs gibt es dieses Jahr wieder sogenannte Spielleitungspunkte.

**Wer bekommt sie?** Alle SLs, die im Vorfeld der Con eine oder mehrere Runden auf Easy-Con angemeldet haben.

**Wie viele bekommt man?** Es gibt 2 Punkte für jede angemeldete Runde. Für besonders zeitige Anmeldung und Runden, die das Conmotto verarbeiten, gibt es Bonuspunkte.

## Was bekomme ich dafür?

6 Punkte: Wunschtisch

5 Punkte: Großer Gemüsezug (XXL-Variante des Gesunden Tellers)

3 Punkte: Herzhafter SL-Teller (Nüsse, Salzstangen, Chips, o.Ä.)

3 Punkte: Gesunder SL-Teller (Obst und Gemüse mit Dips)

3 Punkte: Süßer SL-Teller (Selbstgebackene W20-Kekse)

3 Punkte: Schälchen mit Pizzaschnecken (nur Freitag und Samstag)

1 Punkt: Einzelner W20-Keks

1 Punkt: Erweiterung der Getränkeflat auf hausgemachten Eistee

1 Punkt: SL-Kuchen (vegane Zimtschnecken, nur Samstag zur Kuchenzeit)

Eure SL-Punkte erhaltet ihr an der Theke, dort könnt ihr sie auch einlösen. Bitte gebt entsprechende Bestellungen nicht über die Bestellzettel und das Servicepersonal auf, sondern kommt persönlich vorbei.

# FLOHMARKT

Dieses Jahr könnt ihr wieder Brettspiele, Regelwerke, Quellenbücher oder anderes Spielzubehör, das ihr nicht mehr braucht, auf unserem Flohmarkt anbieten.

Wenn ihr etwas verkaufen wollt, gebt es bitte bei eurer Anmeldung an der Bar ab und gebt an, wie viel ihr dafür haben möchtet.

Samstag könnt ihr dann über den Flohmarkt stromern und euch die feilgebotenen Dinge ansehen. Der Flohmarkt hat bis 20 Uhr geöffnet! Wenn ihr etwas zum Verkauf angeboten habt, könnt ihr bis Sonntag 14 Uhr euer Geld oder das, was nicht verkauft wurde, abholen.



# SYSTEME

Ein paar einleitende Worte zu den Rezensionen, die wir hier abdrucken: Natürlich können wir als Orga nicht alle Systeme kennen und greifen auf Rezensionen von anderen Autoren zurück. Eine ausführliche Quellenangabe würde den Rahmen des Conheftes sprengen, deswegen verweise ich hier nur auf die meist verwendeten: Teilzeithelden.de, Tanelorn.net und die Eigenbeschreibungen der Verlage.

## ARCANE CODEx

Arcane Codex ist ein Dark-Fantasy-Rollenspiel. Die Spieler übernehmen die Rollen von Helden in epischen Geschichten und dramatischen Konflikten. Die Spielwelt ist, wie im Dark-Fantasy nicht anders zu erwarten, voller Gefahren, Intrigen, bössartiger Antagonisten und dunkler Magie. Die Spielhandlung findet vor der Kulisse einer am europäischen Mittelalter angelehnten Mythenzeit statt. Göttliche und arkane Kräfte gehören zur Welt und nehmen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte.

## ALL FLESH MUST BE EATEN

AFMBE ist ein Rollenspiel mit - wer hätte es gedacht - Zombie-Apokalypse-Hintergrund. Dieser kann zeitlich relativ frei gewählt sein, vom Altertum über Mittelalter bis hin zu futuristischen Szenarien: Zombies gehen immer. :) Der vermutlich meistverwendete Zeitbereich dürfte bei Jetztzeit plusminus 50 Jahren liegen. Normalerweise spielt man mehr oder weniger normale Menschen, die in eine Zombiapokalypse geraten, bzw. "Überlebende", die der Situation schon seit einiger Zeit ausgesetzt sind.

## ALIEN

Das All ist immer ein kalter und gefährlicher Ort für die Menschen geblieben, trotz aller Bemühungen. Und wer glaubt, dass die schlechte Bezahlung der raffgierigen Konzerne das Schlimmste da draußen ist, der wird bald ein böses Erwachen erleben. Man bekommt ein hartes, aber auch unglaublich spannendes Science-Fiction-Setting, ausgestattet mit einem leicht zu erlernenden und gut geeigneten Regelsystem. Wen die Filme faszinieren, der wird an diesem Spiel seine Freude haben. Wer mit dem erweiterten Universum des Franchise vertraut ist, der findet hier alle möglichen Referenzen und verwendetes Material.

Denk immer daran: Im Weltraum hört dich niemand schreien!

## ALTERED CARBON

Sterblichkeit, beziehungsweise die Überwindung derselben ist ein zentrales Thema des Spiels. Stirbt eine Figur, so streift man lediglich den toten Körper wie ein Kleidungsstück ab. Durch dieses „resleeven“ lebt die Figur weiter und nur die eigenen finanziellen Möglichkeiten definieren die Grenzen der Fähigkeiten eines neuen Sleeves. Dystopisch, aber spannend und auf jeden Fall einen Blick wert.



## CALL OF CTHULHU

Call of Cthulhu entführt den 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.

## CANDELA OBSCURA

Das Rollenspiel entstammt der Feder der Macher von Critical Role. Spieler werden in eine alternative Realität versetzt, die im Groben den 1910er Jahren unserer Welt ähneln – mit dem Unterschied, wer hätte es geahnt, dass es Magie gibt und diese in die menschliche Welt einsickert. Spielende übernehmen die Rolle von Mitgliedern einer geheimen Gesellschaft, die die menschliche Welt vor magischen Phänomenen bewahren soll. Im Prinzip eine Art Men in Black für Kobolde und Feenwesen.

Spielerisch ist das System von Blades in the Dark inspiriert und setzt auf gemeinsames Erzählen der Geschichte.

## CONAN

Conan ist ein Sword-und-Sorcery-RPG im bekannten Universum von Robert E. Howard. Spielende finden sich in der Welt Hyboria wieder und erleben dort klassische Abenteuer. Gewürfelt wird mit 2W20 und die Spielelemente Doom, Momentum und Fortune sorgen für zusätzliche Spannung.

## D&D 3.5

Eine etwas ältere Regelfassung von Dungeons und Dragons, die immer noch recht verbreitet ist.

## D&D 5E

Die inzwischen 5. Edition des Klassikers und Urvaters der meisten Rollenspielsysteme. Viele von uns sind mit dem System sicherlich schon in irgendeiner Form in Berührung gekommen – sei es am PC, oder durch die Vorgängerversionen. *Teilzeithelden* schreibt dazu „... ein robustes, relativ leicht zu erlernendes Rollenspiel.“

## DEADLANDS

Wild West trifft Weird West. Horror trifft Steampunk. Die Geschichte verläuft in Deadlands bis zum amerikanischen Bürgerkrieg ähnlich wie unsere eigene, doch dann erschüttert ein gewaltiges Erdbeben Nordamerika und verändert alles. Die Magie kehrte in die Welt zurück und grauenhafte Monster entstiegen den Rissen, die durch das Beben entstanden waren.

Die Welt von Deadlands ist detailreich ausgearbeitet kann Spieler schnell in ihren Bann ziehen. Ob man nun persönlich eher Italo-Western bevorzugt, eher klassische Westernklischees der 50er Jahre bedienen möchte, oder sich im eher düsteren Spätwestern wohler fühlt – hier bleibt keine Patrone in der Trommel und

keine Kehle im Saloon trocken. Wenn Du aber Ärger machst, Fremder, dann ist diese Con zu klein für uns beide ;)

## **DEATH IN SPACE**

Death in Space wird als dystopisches Sci-Fi-RPG beschrieben. Nach einem langen Krieg sind die Spielercharaktere in einem weit entfernten Sonnensystem gestrandet und kämpfen dort ums Überleben.

Das Spiel legt den Fokus auf narrative Elemente und unkomplizierte Regeln. Gewürfelt wird nur bei Herausforderungen für die Charaktere.

## **DEGENESIS**

Als Endzeitrollenspiel aus dem deutschsprachigen Raum hat mich Degenesis schon vor nunmehr fast 20 Jahren gepackt. Ausnahmsweise mal nicht Nordamerika als Spielmittelpunkt und keine amerikanische Idee, wie Europa in einer wie auch immer gearteten Zukunft aussehen könnte. Beides Punkte, die mich damals bewegen haben, das Buch zu kaufen.

Degenesis versetzt Spielende in eine düstere Zukunft des 26. Jahrhunderts. Europa, wie wir es kennen, gibt es nicht mehr. Deutschland ist eine Trümmerwüste, Libyen neue Großmacht am Mittelmeer, dazwischen zahllose Kulte, Sekten und kleine Fraktionen. Die Macher des Spiels bezeichnen das Konzept selbst als Primal Punk. Das lässt sich schwer beschreiben, da es kaum vergleichbares gibt. Am besten einmal spielen, ins Regelwerk hineinschauen – gibt es mittlerweile tatsächlich als freien Download in Deutsch und Englisch – und sich selbst ein Urteil bilden.

## **DIE SCHWARZE KATZE**

Willkommen in der Welt von Die Schwarze Katze und ihren befehlten Protagonisten, die aufrecht gehen, Kleidung tragen, Werkzeuge benutzen und vor allem: sich ihrer selbst bewusst sind. Die Katzen reden, kämpfen, lieben und erleben Abenteuer. Allerdings leben sie im Verborgenen. Tagsüber nette Stubentiger, agile Mäusefänger oder scheue Straßencatzen, schlüpfen sie nach Einbruch der Dunkelheit in ihre Stiefel, streifen ihre Kleidung über, legen ihre Waffengurte an und ziehen los ins Abenteuer.

## **DUNGEON CRAWL CLASSICS**

DCC wird als klassisches Rollenspiel alter Schule beschrieben und da die Spielfiguren schneller sterben können, als man „Vorsicht, Falle“ rufen kann, startet man auch nicht mit einem, auch nicht mit zwei, sondern gleich mit vier Alter Egos ins Abenteuer. Die ersten Fallen und Monster trennen dann rasch die Spreu vom Weizen und es ist schon vom Zufall abhängig, welche Figur den Sprung auf Stufe 1 erlebt. Das ist spaßig, kann frustrierend sein, ist aber auf jeden Fall eines nie – langweilig.

Das Spiel selbst basiert auf einer stark gestrafften Version von D&D 3E und dem legendären Appendix N.

## FEAR ITSELF

Fear Itself ist ein Spiel, das sich auf das Horror-Genre konzentriert und den Spielern ermöglicht, in die düstere und gruselige Welt des Übernatürlichen einzutauchen.

Die Regeln sind einfach zu erlernen und bieten den Spielern die Möglichkeit, spannende und furchterregende Abenteuer zu erleben. Die Atmosphäre des Spiels ist intensiv und die Spieler werden definitiv in ihren Bann gezogen. Insgesamt ist Fear Itself ein empfehlenswertes Tischrollenspiel für alle, die gerne Nervenkitzel und Spannung suchen.

## HILLFOLK

Ich habe eine Rezension zu Hillfolk gelesen, die das System als „Fiasco mit Kampagnenmodus“ beschreibt. Inwieweit das zutrifft, das müssen Spielende für sich selbst entscheiden, um Euch aber den Einstieg zu erleichtern und Euer Interesse zu wecken, zitiere ich aus einer Rezension, die ich auf Tanelorn.net gefunden habe.

*Hillfolk heißt Drama System. Die Charaktererschaffung bietet daher alles, was das Herz einer Dramaqueen erfreut (Rolle in der Gruppe, Beziehungen untereinander, unerfüllte Wünsche, dramatische Potentiale, ein rudimentäres Fertigkeitensystem (inklusive einer Art Spezialität, die aber keine regeltechnische Relevanz besitzt), Fokussierung durch Schlüsselwörter und Merksätze. Die Charaktererschaffung ist nur in der Gruppe möglich, dauert eine ganze Weile, liefert dann aber auch eine Charakterkonstellation, die für viele Sitzungen Stoff bietet. Die relativ hoch angesetzte empfohlene Spielerzahl ergibt sich in meinen Augen vermutlich allein daraus, dass das soziale Netzwerk, in dem sich die Spielercharaktere befinden bei höherer Charakterzahl interessanter ist. Ob daraus auch Nachteile entstehen (längere Pausen für den einzelnen Spieler beispielsweise) weiß ich nicht. Mit fünf Spielern haben wir in unserer Runde jedenfalls schon ein ganz gehöriges Beziehungskuddelmuddel erzeugt, dass ich absolut ausreichend finde.*

Klingt auf jeden Fall spannend und macht Lust auf mehr. Vielleicht probiert Ihr es einfach aus.

## ITRAS BY

Das Indie-RPG Itras By gewann 2019 den Deutschen Rollenspielpreis für das Beste Grundregelwerk. Die Rezensionen lesen sich allesamt gut und machen Lust aufs Spiel, weswegen ich mich hier auch nur kurz auslassen und Euch 2 Zitate präsentieren möchte:

Jason Morningstar: *“Schräg im besten Sinne des Wortes. Itras By hat ein umwerfendes Setting, es ist vollgestopft mit spannenden und fordernden Situationen, und das Spiel geht die Dinge auf ganz neue Weise an. Das Besondere an diesem ambitionierten Spiel sind die Karten, mit denen das Geschehen vorangetrieben wird.”* Andrew Peregrine: *“Itras By hat mich förmlich weggeblasen. Wenn du auf Gormenghast, Twin Peaks, Kafka, Mieville oder Robert Dahl abfährst, dann hat Itras By auch etwas für dich zu bieten.”*

## **JENSEITS DER BLAUKRAUTHECKE**

Das Sword & Sorcery-Spiel, welches die Grundlage dieses vermutlichen Homebrew-Systems bildet, wird als kooperatives Brettspiel beschrieben. Zur Drucklegung standen der Orga hier keinerlei Informationen zur detaillierten Umsetzung zur Verfügung. Wir wünschen Euch beim Sprung ins Ungewisse viel Vergnügen.

## **MAUSRITTER**

Wie der Name bereits andeutet. Schlüpfen die Spielenden in die Rolle von Mäusen. Die Spielwelt wird als alt und sagenumwoben dargestellt. Bereits mehrere glorreiche Mäusekönigreiche sind entstanden und wieder untergegangen, Menschen tauchen nur am Rande der Spielwelt auf und so ist es Sache der Mäuse, die Umgebung ihres Baus zu erkunden und auf Abenteuersuche zu gehen.

Die niedliche Einleitung kann allerdings ganz schnell knallhart werden, wenn Katzen, Eulen und andere Fressfeinde der Mäuse auftauchen. Mäuse können schnell sterben und vielleicht liegt der Weg eher in der Vermeidung von Kämpfen, was durchaus einen interessanten Spielaspekt darstellen kann.

## **MONSTER OF THE WEEK**

Monster of the Week ist ein Pen & Paper Rollenspiel. Das Setting ist an Serien wie „Buffy die Vampirjägerin“ oder auch „Torchwood“ angelehnt.

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Monsterjägern und versuchen das Grauen in der Welt aufzuhalten. Wer solche Serien, oder Fandoms mag, wird das Spielsystem lieben.

## **NIGHTS BLACK AGENTS**

NBA ist ein Tischrollenspiel, das Spieler in die Welt der Spionage und Vampire entführt. Die Mischung aus Action, Intrigen und übernatürlichen Elementen sorgt für spannende Spielabende. Die Regelmechaniken sind gut durchdacht und bieten genügend Freiheit für kreative Entscheidungen. Die Atmosphäre ist düster und geheimnisvoll, was für eine packende Spielerfahrung sorgt.

Insgesamt ein empfehlenswertes Spiel für Fans von Agentengeschichten und Vampiren.

## **OUTGUNNED**

Outgunned wird als Action-RPG vertrieben. Spielende schlüpfen in die Haut von klassischen (80er Jahre?) Action-Helden. Figuren, die üblicherweise von Schwarzenegger, Norris, Willis, Van Damme, Stallone, Gibson etc. dargestellt wurden. Testosteronangereichert, mit meist eindimensionalen Charakterprofilen. Sowas kann Spaß machen, wenn man dieses Genre mag, oder sich für eine Spielrunde darauf einlässt. Es kommt, wie immer auf die Umsetzung und die Zusammensetzung der Runde am Tisch an.

Mit der passenden Stimmung und einer ordentlichen Portion Ironie wie bei Last Action Hero können auch solche aus heutiger Sicht problematischen Figuren amüsant gespielt werden und Spaß machen.

## **PATHFINDER 2.0**

Die 2. Edition wird auf Teilzeithelden als „deutlich robusteres System“ beschrieben. Das System soll sich auch für Einsteiger flüssig spielen lassen und zahlreiche Vereinfachungen machen den Ablauf flüssiger. Auch die Charakterklassen und die Machtkurven wurden deutlich besser balanciert. Bemängelt hingegen werden die zahlreichen Änderungen zur Vorgängerversion. Viele bekannte Features passen nicht mehr in das neue System und wurden stark verändert. Hier fehlt mir selbst leider die Detailkenntnis und so rate ich Fans des Systems, es einfach selbst auszuprobieren und sich ein Bild zu machen.

## **PROJEKT 4.5**

Das Setting von Projekt 4.5 ist bekannt: Zombies überrennen die Welt und die Spieler müssen überleben. Was zunächst nach Standardkost klingt, wird schnell zu einem rasanten, actiongeladenen und humorvollen Trip durchs Zombieland. Das Kampfsystem ist auf Action und zügige Handlungen ausgelegt und beim Klappern der W100er wird es bestimmt nicht langweilig.

## **RACCOON SKY PIRATES**

Drei bis Sechs Waschbären beschließen, sich aus Müll ein Fluggerät zu bauen, damit in die Vorstadt zu fliegen und ein Einfamilienhaus zu entern, um dort besseren Müll zu klauen. Raccoon Sky Pirates ist ein SL-loses, witziges Erzählspiel für einen schnelle Runde. Ich finde, das sagt alles aus. Klingt witzig und kann bestimmt gut unterhalten.

## **SAVAGE WORLDS**

Ein einfaches und gut adaptierbares Universalsystem für Tischrollenspiele, mit dem nahezu jedes denkbare Setting und Zeitalter mit vertretbarem Aufwand seitens der SL dargestellt und als spielwelt flüssig simuliert werden kann. Das Benny-System gibt den Spielern die Möglichkeit, wahnsinnig epische/cinematISCHE/idiotisch-heldenmütige etc. Aktionen durchzuführen und damit auch durchzukommen.

## **SCUM AND VILLAINY**

Das Regelwerk baut auf Blades in the Dark auf und ist ein narratives Rollenspiel und ist vom Setting her als Space Western angelegt.

## **SHADOWRUN**

Shadowrun ist der Archetyp eines Cyberpunkrollenspiels. Die vorgezeichnete Zukunft wird von mächtigen Konzernen beherrscht, die mit allen Mitteln um die Macht über die riesigen Städte und die letzten Rohstoffe kämpfen.

## TALES FROM THE LOOP

Wer Tales from the Loop spielt, sollte sich zunächst einmal mit der Spielwelt anfreunden können, denn diese ist das Kernstück des Systems. Wer absolut keine Lust auf ein Abenteuer als Heranwachsender in den 1980ern hat, der wird sich diesem System wahrscheinlich ohnehin nicht ohne Zwang nähern.

Tales from the Loop nutzt die Klischees, die in unzähligen Filmen und Serien kultiviert wurden, um gleichzeitig vertraute wie auch fantastische Szenen darzustellen. In diese Richtung dürfen sich die Spieler entsprechend des Alters ihrer Figuren austoben und ihre eigenen Vorstellungen von dieser Zeit oder auch eigene Erinnerungen daran in das Spiel einfließen lassen.

Für erwachsene Menschen kann es aber auch zur Herausforderung werden, sich auf die Rolle als Kind einzulassen. Manch ein Spieler ist einfach zu abgeklärt und fühlt sich in einem Szenario, in dem Erfahrungen und Handlungsmöglichkeiten nur begrenzt vorhanden sind, wahrscheinlich etwas unwohl. Zumal die eng gestrickten Archetypen etwas einschränkend wirken können und nur wenig Raum für Charakterentwicklung bieten.

Aber genau das ist auch die Stärke von Tales from the Loop. Es ist ein erzählerisches Rollenspielsystem, in dem jeder Spieler in der von ihm gewählten Rolle vollkommen aufblühen kann. Zudem punktet das System mit einem schlanken Regelwerk, das sich gut in die Spielwelt einfügt.

Rezension zitiert nach Teilzeithelden.de

## TALES OF XADIA

Da uns als LC-Orga keine eigene Spielerfahrung, oder eine entsprechende Rezension vorlagen, zitieren wir den Publisher von Tales of Xadia und wünschen Euch viel Spaß beim Spielen.

Gestaltet Euer eigenes Abenteuer in Xadia, der Welt des Drachenprinzen! Wirst du in der politischen Arena der menschlichen Königreiche verhandeln, eine Wildnis voller magischer Kreaturen erkunden oder etwas anderes tun? In Tales of Xadia, dem offiziellen TTRPG von The Dragon Prince, ist alles möglich.

## THROUGH SUNKEN LANDS AND OTHER ADVENTURES

TSL wird als Sword-und-Sorcery-Variante von Beyond the Wall beschrieben und vermarktet. Die grundlegenden Spielprinzipien sind ähnlich und kompatibel. Die Sandbox orientiert sich dabei grob an klassischen Fantasysettings. Für Fans narrativer Systeme definitiv ein Muss auf dieser Con.

## TORG

Die High Lords aus anderen Realitäten haben unsere Erde überfallen, um die Möglichkeitsenergie von Zentralerde zu stehlen. Jeder hat dabei seine Realität mit unserer Erde verbunden, sodass elfische Fantasy Helden neben typischen Superhelden, Helden aus einem viktorianischen Horrorreich, oder Cyperpunk-

Elektrosamurais gegen das Böse kämpfen. Wir haben ein halbes Dutzend Abenteuer mit diesem Regelwerk gespielt und haben ein erstes Resümee gezogen. Torg Eternity klingt nach einem abgefahrenen Mix und das ist es durchaus, auch wenn die Abenteuer, trotz unterschiedlichen Settings diesen Helden-Mix nicht so gut abbilden können. Es ist eine Art Best of verschiedener Rollenspiel Genres und die Abenteuer sind durchaus cineastisch, aber auch stark kampflastig. Man muss sich auf diesen wilden Ritt durch verschiedene Rollenspielwelten einlassen, es als abgefahrte Abenteuer sehen und als Storm Knights versuchen nicht nur die Erde zu beschützen, sondern auch den hageren Mann, der hinter den High Lords steht, zu besiegen. Doch dieser Kampf ist im Grund ein McGuffin, er ist der Rahmen für höchst unterschiedliche Abenteuer in unterschiedlichen Welten.

## **VAESEN**

Ich nehme mir hier die Freiheit, die Rezension von Teilzeithelden aufzugreifen, da meine Testspielerfahrungen im Grunde genau das wiedergeben.

Vaesen setzt auf eine Atmosphäre, die sowohl von der Spielleitung als auch den Spieler\*innen geschaffen wird. Ein lebendiges Rollenspiel steht eindeutig im Vordergrund, das Würfeln ist zweitrangig. Die Gruppe wird dabei in ein mythisches und alternatives Skandinavien des neunzehnten Jahrhunderts geführt. Das Regelsystem ist so verfasst, dass sich auch Rollenspielneulinge einfinden können. Das Setting mag mit Skandinavien zwar stark begrenzt sein, dennoch wird man stets ermutigt, eigene Wege zu gehen – sei es, indem man sich neue Settings, Vaesen oder Orte ausdenkt. Auch wenn Vaesen auf Skandinavien angepasst ist, so ist es dennoch möglich, sich mit diesem Regelsystem in andere Teile der Welt zu wagen. Selbst das Spielen in einer anderen Zeit ist denkbar.

## **WÜRM**

Abenteuer in der prähistorischen Vergangenheit – so beschreibt es der Klappentext von Würm. Spielende werden in die Eiszeit versetzt und können sich so in die Lebenswelt von Neanderthalern und Cro-Magnon-Menschen versetzen. Zum Regelsystem selbst habe ich nur wenig verwertbare Informationen gefunden, aber das Setting verspricht Abwechslung und ist auf jeden Fall eine Runde wert.

# ABREISE MIT DEN ÖFFIS

## Abfahrt ab Haltestelle Sellerhausen, Emmausstr.

### Tram 7

(Richtung Phillip-Reis-Straße über Hauptbahnhof)

#### Abfahrtszeiten Freitag:

Ab 22:39 Uhr alle halbe Stunde, letzte Fahrt 00:09 Uhr

#### Abfahrtszeiten Samstag:

Ab 17:00 Uhr alle zehn Min., ab 19:30 alle 15 Min, letzte Fahrt 00:25 Uhr

#### Abfahrtszeiten Sonntag:

Ab 11:10 alle 15 Min.

### Nachtlinie N17

(Richtung Lausen über Hauptbahnhof)

**Abfahrtszeiten:** Die N17 fährt um 00:51Uhr, 01:25 Uhr, 02:02 Uhr, 02:40 Uhr und 3:13 Uhr. Ab 04:05 Uhr fahren dann die ersten Straßenbahnen des Tagesverkehrs.

Vom **Bahnhof Leipzig-Sellerhausen** ist man außerdem mit dem Regionalzug innerhalb weniger Minuten beim Hauptbahnhof!

**Abfahrtszeit Freitag und Samstag:** 21:56 Uhr, 22:46 Uhr (SEV), 23:59 Uhr (SEV), 01:19 Uhr (SEV)

**Abfahrtszeiten Sonntag:** 15:56 Uhr, 17:16 Uhr (SEV), 17:56 Uhr

**Hinweis:** Einige Züge verkehren als Schienenersatzverkehr! Die SEV-Fahrten halten an der Straßenbahnhaltestelle Annenstraße und sind häufig 5 bis 15 Minuten verspätet. Wenn ihr pünktlich am Bahnhof eure Weiterfahrt erreichen wollt, dann nutzt die Straßenbahn!

Wir wünschen euch eine gute Heimfahrt!



# TOMBOLA

Auch dieses Jahr haben wir eine kleine, aber feine Tombola auf die Beine gestellt! Zu gewinnen gibt es u.a. diverse Einstiegsboxen, Regelwerke, Würfel und phantastische Romane! Ein Los kostet 50 Cent und ihr erhaltet sie an der Theke. Viel Glück!

Wir danken unseren Sponsoren:



Droemer Knauer\*

Sowie unseren privaten Sponsor:innen Sarah, Karsten und Chris!



# AWARENESS

## Wo geht's nach Panama?

Den Code „Wo geht's nach Panama?“ kennt ihr vielleicht schon von dem ein oder anderen Festival. Er gilt auch auf der Lindencon.

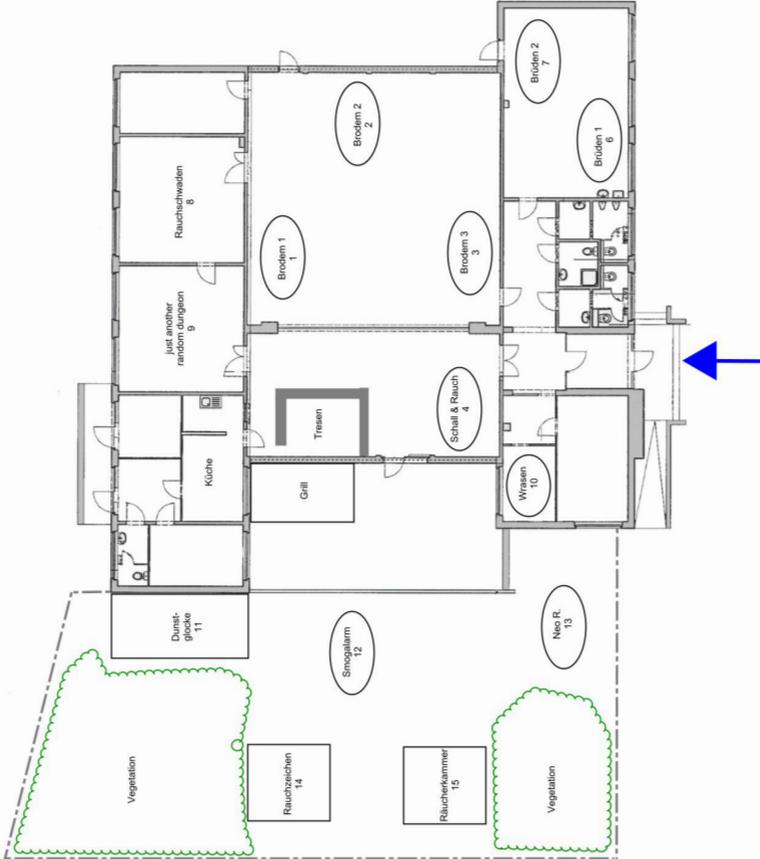
Wenn ihr euch bedrängt oder belästigt fühlt, in Not seid oder anderweitig diskret Hilfe benötigt, könnt ihr euch an ein beliebiges Orga-Mitglied oder Helfer mit der Frage „Wo geht es nach Panama?“ wenden.

Ihr werdet dann von uns ohne weitere Fragen in einen ruhigen, sicheren Raum gebracht und der Sachlage entsprechend unterstützt.

Solltet ihr selbst mit der Frage angesprochen werden, reagiert bitte einfühlsam und respektvoll! Löst die Person aus der Stresssituation und bringt sie direkt zu uns.

# LAGEPLAN

Legende Tischnummern:  
 1 - 5 Innenbereich  
 6 - 10 Nebenräume (Innen)  
 11 - 15 Außenbereich



Eingang  
& Raucherbereich



Stadt Leipzig  
 Amt für Gebäudemanagement

Objekt

Freizeitreff  
 Püchauer Straße 4  
 04318 Leipzig

Planzeichnung

Grundriss Erdgeschoss

Datum: 000119g001\_1\_VER\_00EG\_A.dwg | 24.08.2022  
 Druckscale: 1:1  
 erstellt: Fa. Keffler | 18.10.2020  
 ohne

Anfahrt via:  
 - Haltepunkt Leipzig-Schleierhausen mit RB 110 ab Leipzig-Hauptbahnhof  
 - Haltepunkt Leipzig-Hauptbahnhof mit RB 110 fährt seitwärts mit SEV/4b und Rückfahr  
 - Haltestelle Annenstraße mit SEV/RB 110 ab Leipzig-Hauptbahnhof Ostseite  
 Haltestelle Emmausstraße mit Straßenbahnlinien 3, 7 und 8 ab Leipzig-Hauptbahnhof  
 Weitere Informationen:  
 - DB Navigator App der DB  
 - LeipzigMOVE App der LVB

# SPIELRUNDEN

**FREITAG ABEND 18:30 - 23:30 UHR**

## VERMISST IM RAUCH

**System: Deadlands**

**SL: alexandro**

New Mexico, 1888. Eine kleine Siedlung an den Ufern des Pecos wird von einer schrecklichen Tragödie heimgesucht. Die etwas abseits des Dorfes gelegenen Gilkeson-Farm wurde am helllichten Tag angezündet, als Ma Gilkeson von Einkäufen zurückkehrte war von ihrer stolzen Farm nur noch Rauch übrig. Unter den Trümmern suchte sie nach ihren beiden Kindern, doch keine Spur von diesen. Die Dorfbewohner sind schnell darin, den nahe gelegenen Mescalero-Apachen die Schuld für die Brandstiftung und Entführung zu geben, der Sheriff scheut sich jedoch etwas zu unternehmen, zu unsicher sind die Hügel im Westen der Stadt. Wenn sich nicht ein tapferes Aufgebot findet, welche die Kinder zurückholt, könnte die Situation nicht nur zu einer persönlichen Tragödie werden, sondern auch den Frieden in der Region bedrohen.

## DER SÄNGER VON DHOL

**System: Cthulhu**

**SL: dull\_boy**

Die Charaktere sind Mitglieder einer Bauernfamilie, die auf der abgeschiedenen Insel Pellworm lebt. Die Isolation, die Armut und auch der vergangene Krieg haben euch gezeichnet. Soeben kehrt ihr von der Beerdigung eurer Mutter auf dem Festland heim als sich etwas merkwürdiges ereignet.

Ein Horrorabenteuer, das zum Charakterspiel einlädt. Auf Wunsch verteile ich die Bögen auch vor der Con, so dass ihr euch besser "reinflinden" könnt.

Gespielt wird mit der X-Card.

## NARRENGOLD

**System: Vaesen**

**SL: Battleflies**

Man schreibt das Jahr 1870. Lässt sich Magie als lukratives Geschäft erschließen? Magische Schmuggelware ist auf rasender Dampffahrt von London van Birmingham. Ihr schreitet ein, bevor die Ladung ihr Ziel erreicht. Wer steckt dahinter? Londoner Investoren geblendet von Gier und der Hybris das Unkontrollierbare unterwerfen zu wollen. Ein Wettlauf gegen die Zeit um eine scheinbar unausweichliche Katastrophe doch noch zu vereiteln.

Systembeschreibung: Diese Vaesen-Runde ist ein urbanes Detektivabenteuer, bei dem die übernatürlichen Horrorelemente eher im Hintergrund mitschwingen. Die Charaktere haben nicht viel Zeit um eine industrielle Verschwörung aufzudecken. Als Stimmungsvorlage können die Guy Ritchie Sherlock Holmes Filme gelten. Ich



möchte ein lebendiges London voller Entdeckungen und Möglichkeiten an den Tisch zu bringen.

## LEO RAUCHS CRAZY MANSION

**System: D&D 5e**

**SL: weiky**

Der berühmte Maler Leo Rauch hat seiner Nichte Cleo Rauch zwei seiner Bilder hinterlassen. Da sie selbst keine Zeit hat die Bilder aus dem Alterswohnsitz ihres Großvaters abzuholen, schickt sie euch los um dieses für sie zu erledigen. Somit müsst ihr nur die Bilder abholen und sie Cleo Rauch bringen... leicht verdientes Geld. Oder? Doch diesem ist leider nicht so, denn Leo Rauchs ehemaliges Anwesen ist ein ganz besonderes Haus, in welchen Zeit und Raum nicht normal verlaufen. Somit wird die Bilder aus Leo Rauchs Anwesen zu beschaffen auf einmal zu einer Mammutaufgabe. Mit gebrachte Charaktere sollten nicht höher als Stufe 3 sein.

## DIE INSEL IM NEBEL

**System: Through Sunken Lands And Other Adventures**

**SL: Hagen**

"Through Sunken Lands And Other Adventures" ist ein auf der Engine von "Beyond The Wall" basierendes Low Fantasy/Pulp RPG. Es handelt sich dabei um ein OSR bei welchem wir die Charaktere am Anfang zusammen auswürfeln.

Rudimentäre Englischkenntnisse wären von Vorteil, es gibt (noch) keine Übersetzung für das System, d.h. die Playbooks sind auf Englisch. Zusammen bekommen wir das aber hin. =)

Es wird ein klassisches Würfelset benötigt, ich werde aber genug Würfel mitbringen.

## IMPRORUN

**System: Shadowrun 5**

**SL: Tammo**

Die Welt des Verbrechens in den Schatten der schillernden Bürotürme, Matrixglitches, astralen Wundern und in den Stiefelritzen der Reichen und Mächtigen... dort lebt ihr und wisst nicht wie lange ihr noch überleben werdet. Der Tod kann im Lauf einer Ork-Konzernwache, an der Nadelspitze eines mutierten Junkies, in hirnerfressenden Matrixprogrammen oder seelenfressenden Monstern lauern. Und hinter tausend weiteren Ecken. Aber ihr werdet nicht an Überarbeitung oder Burnout sterben, sondern eine Geschichte hinterlassen die sich zu erzählen lohnt!

Da ohnehin kein Plan den Kontakt von Spielern und Spielleitung überlebt, gibt es gar nicht erst einen! Ihr schreibt Wünsche auf einen Zettel und während ihr euch einen Charakter aussucht, webe ich aus euren Inspirationen und jahrelanger Erfahrung im Ausführen dummer Ideen die Geschichte für diese Nacht in den Schatten!



Überrascht mich und lasst euch überraschen! (keine Sorge: Wir spielen mit Lines & Veiles, X-Card und open door policy)

## **SOCANTH - TROLLFUTTER**

**System: Savage Worlds**

**SL: Claine**

Ich biete das erste Abenteuer der damaligen Einsteigerkampagne "Abenteuer in Socanth" konvertiert für die Abenteuer-Edition an mit den vorgefertigten Charakteren.

Das Abenteuer spielt in einer High Fantasy-Welt ala DnD und spielt in und um der namensgebenden Stadt, die es mit einer Invasion von Untoten zu tun bekommen wird. Die Heldentruppe wird sich aber erst einmal um die Vorboten dieser Invasion kümmern müssen... Geeignet für Einsteiger in Savage Worlds und auch gerne Fortgeschrittene oder Profis. ^^ Savage Worlds eignet sich auch für komplette Neueinsteiger ins Rollenspiel.

## **RAUCHENDE REVIERE**

**System: Itras By**

**SL: Wegwerfaccount**

Rauch hängt über der Stadt. Der Bandenkrieg zwischen dem kriminellen Schrottplatzclan Etra unter der Herrschaft ihrer Matriarchin Mon und dem Schmugglerkartell von Don Pichler ist in vollem Gange. Überall in der Stadt gehen Gebäude in Flammen auf, die teilweise ganze Viertel bedrohen.

Zeit für eine Gruppe von Unterhändlern, die beiden Anführer an einen Tisch zu holen und für erfolgreiche Verhandlungen zu sorgen.

Gespielt wird in Itras By, einer Stadt im Stil der 20er Jahre mit surrealem Touch irgendwo in einer Welt umgeben von sich auflösendem Traum. Kafkaesk, magisch realistisch und skurril. Die Charaktere werden gestellt. Vorwissen ist nicht nötig. Das Spiel ist fokussiert auf Dialog, Erzählen und den Zufall mancher Karten.

## **IM SCHATTEN DER RAUCHSCHWADEN**

**System: Arcane Codex**

**SL: Marcel**

Die Blutgrassprarie der Grenzlande scheint endlos. Einst war der Bund von Fürstentümer das Gefängnis des Großreiches Atlanta. Die heutigen Fürsten sind zumeist die Nachkommen jener Warlords, die nach dem Fall Atlaneas die Macht an sich rissen und behalten konnten. Eingeklemmt, zwischen den Angriffen der blutrünstigen Orks, den nach fruchtbaren Land trachtenden Skarländern, dem machthungrigen Khorasi und den heimtückischen Waldelfen des Dornenwaldes, gelten die Grenzlande als Prellbock zwischen der zivilisierten und der nicht zivilisierten Welt. Wobei der Grenzländer an sich ebenfalls irgendwo dazwischen zu finden ist. Eine Mischung aus 80er-Jahre-Fantasy und Western liegt bei den Grenzlanden in der Luft. Das Land ist gefährlich, auch schon ohne Räuberbanden.

Ebenso sind nicht überall Räuberbanden von Ordnungshütern zu unterscheiden. Dazu mischt der Stählerne Glaube ebenso mit. Zahllose Geächtete und Verbrecher aus den umliegenden Regionen versuchen von daher hier ihr Glück. So ist es aber kaum verwunderlich, dass Kopfgeldjäger jene und andere Verbrecher verfolgen. Ob diese Verbrecher tatsächlich schuldig sind, liegt im Auge desjenigen, der mächtig genug ist, Kopfgelder auszusetzen, oder zu unterbinden.

## **KURSRICTUNG: SALZINSEL**

**System: D&D 3.5**

**SL: Kreyß**

An der Küste des Anauroch liegt in einem Hafen die "Sang- und Klanglos" bereit zum Auslaufen...und ihr habt ein Ticket für die nächste Überfahrt! Die Laterne der Tiefen erklingt. Ihr Ton lässt euer Schicksal durch alle Meere der Schöpfung wiederhallen. Wird ihr Licht euch uralte Geheimnisse offenbaren? Oder wird euer erster Ankerplatz, inmitten der Wirren eines Wettstreites aus grauer Vorzeit euer letzter Landgang sein? Der erste von drei Ausschnitten eines großen Abenteuers auf hoher See.

## **TUMULT IN NIEWINTER - EIN DREITEILIGES ESCAPE ROOM ABENTEUER**

**System: D&D Brettspiel**

**SL: Elysanna**

Dungeons & Dragons Tumult in Niewinter: die Spieler verbünden sich um im Eiswindtal alarmierende Fälle von verschwundenen Personen zu untersuchen. Die Gruppe erkennt bald, dass hinter den vermissten Fällen ein noch größeres Geheimnis lauert.

Zuerst wird der eigene Charakter kreiert. Dann gilt es, eine Taverne zu erkunden, in epischen Schlachten gegen D&D Monster anzutreten und sich auf eine Verfolgungsjagd durch das Unterreich zu begeben, um das Geheimnis zu lüften.

Die einzige Möglichkeit, die vermissten Personen zu finden und selbst zu entkommen, besteht darin, Räume zu erkunden, Puzzles zu entschlüsseln und Beweise zu sammeln, um das Rätsel am Ende eines jeden Aktes zu lösen.

## **HONIG IM GEBÄLK**

**System: Mausritter**

**SL: FunkyMonkey**

Sie stehen im Garten einer verlassenen Menschenhütte. Sie sind von Magie geschwärzt und strahlen eine seltsame Energie aus. Die verfluchten Sonnenblumen rufen alle zu sich, die sich ihr nähern. Und auch wenn ihr Euch bisher von ihnen ferngehalten habt, so ist Honig aus diesen verfluchten Sonnenblumen doch das einzige, was Euer Dorf retten kann. Also ihr tapferen Mäuse:

Holt Euch in diesem "Dungeon Crawler" den Honig, um Eure Siedlung zu retten. Mit Mut, Schwert und Schnurrhaar.

# FREITAG SPÄTKOMMER 20:30 - 23:30 UHR

## FATA MORGANA

**System:** Vaesen

**SL:** Ben

Fata Morgana: ursprünglich italienisch für: die Fee Morgana (Morgan le fey)  
Die Industrialisierung schreitet im viktorianischen England immer weiter voran. Dampfbetriebene Eisenbahnen durchpflügen die Landschaft wie ein Schweizer Käse. Und die kürzliche Erfindung der Elektrizität könnte bald viele neue spannende Möglichkeiten bieten. Jedoch entwickeln sich gleichzeitig einige neue Konflikte, die das Volk trennen: die immer schwächer werdende Kirche gegen die Wissenschaft, `Royal Old Rich` gegen die Fabrikbesitzer, und auch die Landflucht nimmt immer größere Ausmaße an. Was, bis auf wenige Ausnahmen, niemand so richtig wahrnimmt, ist der Konflikt zwischen den Naturverbundenen Riten sowie alten Traditionen und dem technischen Fortschritt, der seine Opfer fordert. Nicht nur durch ausgebeutete Fabrikarbeiter, auch direkt in der Natur: Gerodete Wälder, Austrocknung von Seen, Verschmutzte Landschaften. Ihr seid solche Ausnahmen. Als Teil einer Organisation, die sich der Harmonie zwischen der Mystik der alten Welt und dem Fortschritt der Neuen Welt verschrieben hat, untersucht ihr mysteriöse Vorkommnisse, die niemand so richtig erklären kann. Zumindest niemand, der nicht `das zweite Gesicht` hat. In einem Dorf in Somerset werden Menschen reihenweise krank, Träumen schlecht und Gerüchte von Wahnsinn, der einige Dorfbewohner befallen haben soll, machen die Runde. Vielleicht hat es mit dem Bau einer neuen Fabrikanlage zu tun, die dort bald entstehen soll?  
Wir brauchen neben Zettel und Stift eine handvoll W6 und Bock, sich zu gruseln und zu ermitteln.

Safety Tools: Open Table, X-Card, Lines and Veils

## VON WÖLFEN UND SCHAFEN

**System:** Homebrew

**SL:** Cronog

Es ist ein malerischer Morgen in Lagebühl. Die Sonne steigt hinter den Wipfeln empor und die Luft ist frisch und rein nach dem Gewitter der letzten Nacht. Doch welchen Schrecken hat der Sturm verborgen? Der mehrfach prämierte Schafbock Bromgar hat ein grausiges Ende gefunden, doch niemand will etwas bemerkt haben...

Homebrew W20, Fantasy / Sword & Magic; erzählorientiertes Spiel (Character Play), no PVP

## DER FALKE VOR DEN TOREN: VIEL RAUCH UM NICHTS?

**System:** Homebrew

**SL:** ThammuZ

Du erreichst das malerische Städtchen Falkenbach, nur einen Zwischenhalt auf



deiner Reise, und kehrst im Gasthaus ein. Doch was ist das: Die Alarmglocken läuten mitten in der Nacht? Fackeln vor den Toren und Waffengeklirr... Eine Weiterreise wird schwierig mit geschlossenen Toren, doch vielleicht kannst du helfen, Schlimmeres zu verhindern?

Homebrew W20, Fantasy / Sword & Magic; erzählorientiertes Spiel (Character Play), no PVP

## **RICHTER HINGERICHTET**

**System: Degeneis**

**SL: Asurian**

Im Protektorat führt es immer zu einer heftigen Reaktion wenn ein Richter Brutal ermordet wird. In diesen Fall ist der erste Verdächtige der Bewohner des Ortes des Geschehens aber nicht nur ein Mitglied eines der anderen Kulte, in diesem Fall ein Jehammedaner, sondern es gibt derzeit auch größere Spannungen zwischen diesen und den Richtern, weshalb diese eine Gruppe an größtenteils nicht an sie gebundenen Mitglieder verschiedener Gruppen anheuern um diesen Mord zu untersuchen. Wenn diese den Jehamedaner als Schuldig empfinden können die Richter wenigstens behaupten dass es von mehreren unabhängigen Personen bestätigt wurde.

Werden die Spieler jemanden Blind beschuldigen oder tatsächlich aufklären wer und warum den Richter umgebracht hat? Das werden wir im Spiel sehen?

Einfaches kleines Abenteuer zur Einführung in das Midapokalyptische? Setting. 5 Charaktere werden von mir bereitgestellt. Wer aus welchen Gründen auch immer eigene Charaktere hat kann diese mitbringen.

Hinweis: Gewalt, Folter, Rassismus und Kontrollverlust sind recht zentrale Themen in Degeneis insofern wird definitiv vorher abgesprochen werden was und wie weit ausgespielt werden kann.

Insbesondere Gewalt als Konzept wird fast unvermeidbar sein und grafische Beschreibungen von Leichen sollten die Spieler auch nicht stören.

## **FREITAG NACHT AB 00:00 UHR**

### **NACHTEULEN RUNDE**

**System: Projekt 4.5**

**SL: Sturmkrähe**

Das Nachteulenspiel der Lindencon. Projekt 4.5, hier spielt Ihr in der Modernen Postapokalypse von heute mit einem Riesigen Arsenal um Zombies platt zu machen und dem Conmotto gerecht zu werden. Was genau die Gruppe erwartet steht dieses Jahr offen, aber es sei gesagt, dass einer der Elitgarde von Professor Raidri Okarany die Gruppe als Spieler unterstützen wird. viel Spaß in der W8 Postapokalypse



## **RACCOON SKY PIRATES**

**System:** Raccoon Sky Pirates

**SL:** dull\_boy

Nachdem es einer Gruppe Waschbären durch Geschick, Glück oder göttliche Intervention gelingt ein fliegendes Konstrukt aus dem Abfall ihrer Müllhalde zu bauen, bleibt eigentlich nur noch eins zu tun: Alle Häuser der Nachbarschaft auszurauben!

Das richtige Spiel für die Nacht, wenn alle richtig erledigt sind. Die Runden sind bekloppt, voller Slapstickhumor und natürlich dauert es auch nicht lang bis das Schiff sich in einen Haufen Schrott zurückverwandelt.

## **IN RAU(CHIG)ER VORZEIT**

**System:** Würm

**SL:** Tammo

Diese Geschichte spielt vor den großen Heldengeschichten, vor den mächtigen Städten, vor dem Metall und sogar noch vor der neolithischen Revolution: Diese Geschichte spielt in der Steinzeit. Ihr habt die Kindheit überlebt und seid ausgewachsen, doch um im Angesicht der Geister ein würdiges Mitglied eures Stammes zu sein, braucht ihr all das was der Menschheit zu dem macht was sie einst sein wird! Denn die Welt zwischen dem Eis ist nicht nur wunderschön und voller Wunder, sondern auch kalt und erbarmungslos.

# **SAMSTAG MITTAG 11:00 BIS 17:00 UHR**

## **EIN BESUCH IM MUSEUM**

**System:** TORG Eternity

**SL:** Wolfgang

Die Charaktere besuchen eigentlich nur, das Nationalmuseum der ägyptischen Zivilisation in Kairo, als die Welt sich verändert. Wie kommen sie mit der Veränderung klar und können sie das Museum wieder verlassen?

Es wird ein Tag 1 Abenteuer für Torg Eternity in diesem Fall im Nil-Imperium (PULP) werden. Geplant als Reinschnupperangebot in das man ohne Wissen um die Welt einsteigen kann. Erlebt einen Anfang des Möglichkeitskriegs.

Es wird nur ein Teil der Welt (Nil-Imperium/PULP) gezeigt. Für Neueinsteiger in das System geeignet.

TRIGGER-WARNUNG: Im Rahmen des allgemeinen traurigen Weltgeschehens muss man wohl erwähnen, dass im Spiel-Welt-Setting um einen unprovizierten Angriff geht (Möglichkeitskrieg).



## DER RAUCH SCHLÄGT WIEDER ZU

**System:** Itras By

**SL:** Wegwerfaccount

Auch Itras By kennt ihre Superschurken. Einer der gefürchtetsten ist der Rauch, eine nebulöse Gestalt, die immer wieder Angst und Schrecken verbreitet. Doch diesmal haben sich mehrere unerschrockene Superhelden gefunden, die sich ihm in den Weg stellen wollen, um der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen.

Gespielt wird in Itras By, einer Stadt im Stil der 20er Jahre mit surrealem Touch irgendwo in einer Welt umgeben von sich auflösendem Traum. Kafkaesk, magisch realistisch und skurril. Die Charaktere werden gestellt. Vorwissen ist nicht nötig. Das Spiel ist fokussiert auf Dialog, Erzählen und den Zufall mancher Karten.

## DAS PORTAL UNTER DEN STERNEN

**System:** Dungeon Crawl Classics

**SL:** Iorenz

Jahrelang schon arbeitet ihr wie die anderen Bauern auf den Feldern, im Sommer in der Hitze schwitzend und bei Wintereinbruch in euren dünnen Fellen zitternd. Doch kommt euch zu Ohren, dass die Sterne eine Konstellation einnehmen werden, die so nur alle 50 Jahre auftritt und mit ihnen sich ein Portal öffnen wird. Hinter diesem warten große Gefahren aber auch ebenso große Reichtümer und somit die Chance dem einfachen Leben zu entfliehen.

Bei dem Abenteuer handelt es sich um einen DCC Trichter. Dabei spielt jeder Spieler eine Gruppe von 3-4 Charakteren aus dem einfachen Volk (Bauern, Handwerker, Tagelöhner), welche sich erst als wahre Abenteuer bewähren müssen. Die Gefahren auf die die Charaktere dabei treffen sind tödlich und nur wenige werden am Ende übrig bleiben. Der Charaktertod ist ein fester Bestandteil des Abenteuers, darauf sollten sich die Spieler einstellen. Doch dies macht gerade den Reiz und auch einen Teil des Spaßes eines Trichters aus.

Rollenspielfanfänger und Systemneulinge sind bei der Runde willkommen. Charaktere werden zu Beginn von der Spielleitung gestellt und Fragen zu DCC und den Regeln gern beantwortet.

## MONDRÄUBER

**System:** Pathfinder 2.0

**SL:** Numi

Die Gesellschaft edler Entdecker für ihre Majestät hat über Jahrzehnte Schätze aus aller Welt in ihre Katakomben getragen. Darunter viel Prunk aus Gold und Silber aber auch mächtige Artefakte, die Gier und Neid hervorbringen. Die Zahl der unglücklichen Diebe, welche ihr Ende in den Gemäuern der Gesellschaft fanden, hat aber mit den Jahren immer weiter abgenommen. Doch nicht alle haben die Hoffnung aufgeben und das Schicksal scheint ihr Warten zu entlohnen. Ein Fest ihrer Majestät, während dem sich auch die sonst so verschlossenen Entdecker präsentieren müssen, eröffnet eine einmalige Gelegenheit um der Gesellschaft ein

Schnippchen zu schlagen. Angeworben und ausgerüstet von einem mysteriösen Sponsor machen sich die Charaktere auf den Weg.

Können sie die Mondtaler in ihren Besitz bringen und was mögen sie sonst noch in den verborgenen Kammern finden? Finden sie es heraus in "Mondräuber"

## THROUGH THE SMOKE OF TIME

**System: Monster of the Week**

**SL: weiky**

Am 29.06.2024 verschwand das Dorf Smoke von der Landkarte und dort wo es einst war, gibt es nur noch eine große Rauchwolke. Bis jetzt war es nicht möglich Kontakt zu den Bewohnern des Dorfes aufzunehmen und alle Personen die den Rauch betreten haben, wurden nie wieder gesehen. Um diesen Problem doch noch herzu werden ruft die Polizei die geheime Sondereinheit für paranormale Probleme(SfpP), kurzum man ruft euch. Ihr sollt dafür sorgen, dass das Dorf wieder auf der Landkarte auftaucht. Doch als ihr durch den Nebel geht findet ihr etwas vor was ihr nicht erwartet habt, ein Museumsdorf?

## EIN TANZ MIT DEM TOD

**System: Vaesen**

**SL: FunkyMonkey**

Wir schreiben das Ende des 19. Jahrhunderts in Schweden. Die Industrialisierung ist in vollem Gange und die Menschen beginnen, von ihren ländlichen Provinzen immer mehr in die Städte zu ziehen. Die früher sehr naturverbundene Lebensweise, weicht dem Lockruf der Gesellschaft. Durch die zunehmende Bedrängnis der Menschheit ausgesetzt, kommt es immer häufiger zu Vorfällen von den namensgebenden Vaesen. Ein normaler Mensch kann ein Vaesen nicht sehen. Ihr jedoch schon. Ihr seid Teil der Gesellschaft. Einer Organisation Sehender, die sich um Probleme kümmert, die sich im Zusammenleben mit den Vaesen ergeben. Ihr wurdet um Hilfe gebeten. In den grünen Täler Dalarnas ereignen sich komische Dinge und Tiere werden eines Morgens Tod in einem See aufgefunden. Ihr sollt diese Ereignisse untersuchen und den Bauern der Region helfen.

## ASCHEN EINES KÖNIGREICHS

**System: D&D 5e**

**SL: Termi | Robert**

25 Jahre der Erniedrigung, des Hasses und des Hohns. Als die Truppen der Besetzer schließlich kamen, war der Krieg schon längst verloren. Die Königsfamilie gemeuchelt, der königliche Drache verschwunden. Kopflos fiel das Reich in die Klagen der Invasoren. 25 lange Jahre vergingen, bis das Tosen der grauen Schwingen zurückkehrte, und mit ihm die Hoffnung.

In diesem blutigen Oneshot spielt ihr die Freiheitskämpfer des Königreichs Hanar, welche sich der Besetzung Cadmirs widersetzen. Schleicht! Kämpft! Zeigt keine Gnade! Gebt alles, um eure Freiheit zurückzuerlangen!

Wir spielen mit Lines & Veiles, X-Card und Open Door Policy.



## IN DEN HALLEN DER TOTEN

**System:** Hillfolk

**SL:** alexandro

Nichts ist von eurem Unleben geblieben, außer Rauch und Asche.

Ihr dachtet als unsterbliche Kreaturen der Nacht wäret ihr unangreifbar, könntet gegen die Ältesten unter euch aufbegehren ohne Konsequenzen fürchten zu müssen. Als euch ihr Zorn traf, floht ihr mit eingeknicktem Schwanz, doch ihrer Rache könntet ihr nicht entkommen.

Jetzt erwacht ihr aus eurem totenähnlichen Schlummer, findet euch wieder in einer fremdartigen Welt, die ihr nicht versteht und die euch ängstigt. Doch ihr wisst auch, dass ihr keine Zeit zu verlieren habt: die Schergen eurer einstigen Peiniger sind sicher noch da draußen, und wenn ihr euch ihnen erneut stellt, müsst ihr bereit sein. Also gilt es, euch an die neue Zeit anzupassen, eine sichere Blutquelle aufzutreiben und Gefolgsleute für euer Unterfangen zu rekrutieren.

Doch es bleibt die Frage: Könnt ihr euren Mitstreitern von damals immer noch trauen?

Charaktere werden (innerhalb gewisser Vorgaben) gemeinsam erstellt.

## KURSRICTUNG: KASKADENKERKER

**System:** D&D 5e

**SL:** Kreyß

Umzingelt von den Schiffen der Anauroch-Handelsgesellschaft, kommt euch ein noch unbekannter Verbündeter zuhilfe. Die Laterne der Tiefen wird euch den weg zum nächsten Ankerplatz weisen.

Ein ganzes Dorf von Barden hat seit Jahren geschwiegen. Könnt ihr den Lärm der Vergangenheit zum Schweigen bringen? Oder wird eure Freiheit im Kaskadenkerker Ihr Ende finden?

Der zweite von drei Teilen eines Großartigen Abenteuers auf hoher See.

## SCHATTEN ÜBER PROVIDENCE

**System:** Cthulhu

**SL:** Spielspatz

Im höchsten Stock des Luxushotels "Milton" logiert in einem Ballsaal im Sommer 1928 Dr. CaitlinBronsons ägyptische Wanderausstellung "Königreich des Feuers". Die Gratiskarten, die ihr als Gäste und Angestellte des edlen, innerstädtisch gelegenen Hochhauses erhaltet, sowie eure Neugier verlocken euch zu einer abendlichen Besichtigung. Höhepunkt der Veranstaltung ist die Enthüllung der Kanope des Wesirs "Ibnhotep der Irre" durch die adelige Kuratorin höchstpersönlich.

Ein Höhepunkt, der bei manchem zunächst wie viel Rauch um Nichts wirkt, macht antike Geschichte erlebbarer, als einem lieb sein dürfte!

Das Abenteuer hat sowohl ausgeprägte Investigation als auch Survival Elemente. Wir spielen mit den Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils

## VIEL RAUCH - UM ETWAS

**System: Taley of Xadia**

**SL: Tenwa**

Dunkler, dichter Rauch ist von weitem über dem Horizont zu sehen. Was steckt dahinter? Weit weg von der Grenze zwischen den Memschenreichen und Xadia ist hier der eigentlich nur noch der Wald, in dem die Erdblut-Elfen hausen. Tales of Xadia spielt in der Welt der Serie "der Drachenprinz". Kenntnisse der Serie sind nicht von Nöten, außer das die letzten Jahrhunderte Menschen und Elfen im ständigen Zwiestreit waren. Seit einigen Monden gibt es Annäherungen, jedoch sitzen die Erinnerungen tief. Einige sehr offen eingestellten Menschen ziehen durch das magische Land von Xadia auf der Suche nach Abenteuern und einige interessierte Elfen schließen sich den Gruppen von Zeit zu Zeit an.

## PRAXISWORKSHOP SPIELDESIGN - VON DER ZUFALLSTABELLE ZUM MICROGAME

**Workshop (endet um 12:30 Uhr)**

**Organisiert von: Huhn**

Du schreibst Inhalte für Rollenspiele oder tüftelst an deinem eigenen Spielsystem und würdest gern zielgerichteter vorgehen? Du möchtest Spielinhalte schreiben, weißt aber nicht so recht, wo du anfangen sollst? Du bist neugierig auf Spieldesign?

In diesem Workshop befassen wir uns mit Grundlagen und Herangehensweisen guten (Rollen-)Spieldesigns. Wir schauen uns an, wo der Designprozess beginnt, wie er ablaufen kann und wo du mehr darüber lernen kannst. In einem praktischen Teil designen wir dann selbst eine kleine Sache und geben uns gegenseitig konstruktives Feedback. Die Ergebnisse des Workshops werden (wenn ihr das möchtet) in einer PDF zusammengefasst und über den Discordserver des Spielraum LE e. V. allen zur Verfügung gestellt.

Den Workshop halten Jasmin und Sarah. Jasmin (sie/ihr) ist seit Jahren in der Rollenspielszene unterwegs, früher als Redakteurin bei Ulisses Spiele, als Spieldesignerin und Lektorin u. a. bei Plotbunny Games sowie als Podcasterin bei "Nerd ist ihr Hobby". Sarah (sie/ihr) ist Redakteurin beim System Matters Verlag und sitzt dort in der Jury des jährlichen Fanzine-Wettbewerbs.

## **SAMSTAG LANGSCHLÄFER 13:00 - 17:00 UHR**

### **TOTAL LEGITIME BEWEISMITTEL**

**System: Shadowrun 5**

**SL: Asurian**

Manchmal gibt es unangenehme Probleme mit dem Justizsystem, aber diesmal haben diese nicht die Charaktere. Diesmal werden die Charaktere angeheuert um diese zu beheben.

Ein Infiltrationsrun, Ich werde ausreichend Charaktere stellen aber es können gerne auch eigene mitgebracht werden.

Im Rahmen von Shadowrun sollte man damit einverstanden sein in Grauzonen bis illegalen Bereichen mit dem Charakter zu agieren zu infiltrieren und manipulieren. In diesem Fall ist jedwede Gewalt strikt optional.

### **ONKEL TIMOTHYS ERBE**

**System: Cthulhu**

**SL: Gnomi**

Die traurigen Nachrichten zuerst: Euer lieber Onkel Timothy ist tot. Und ihr habt alle große Geldprobleme. Die gute Nachricht: Er hat ein beträchtliches Vermögen hinterlassen und ihr steht im Erbe. Pflichtbewusst wie ihr seid (und nur aus Liebe zu Timothy), macht ihr euch wie in seinem Testament gewünscht zu seinem Anwesen in Vermont auf, um am 23. April 1928 der Testamentseröffnung beizuwohnen. Jeder von Euch könnte das Geld wirklich gut gebrauchen... und der übrigen Verwandtschaft wird da nicht so viel gegönnt. Ein Cthulhuklassiker aus dem (nicht ins deutsche übersetzten) Band "Blood Brothers".

## **SAMSTAG ABEND 18:00 - 23:30 UHR**

### **DER BÜCHERWURM**

**System: Cthulhu**

**SL: FunkyMonky**

Ihr wurdet von einem Thomas Kimball aus Michigan kontaktiert. Offenbar brach jemand in sein Haus ein und entwendete dabei einige der Lieblingsbücher seines Onkels. Die Umstände erscheinen ein wenig rätselhaft, da eben dieser Oheim unerklärlicherweise vor einem Jahr spurlos verschwunden ist. Mr. Kimball bittet

Euch herauszufinden, wer die Bücher gestohlen hat, und sie, wenn möglich, zurückzuholen.

## **BLOODY NIGHTS AT CAMP RED HERRING**

**System:** Fear Itself

**SL:** FelixGhostface

Wie wäre es mit nem Ferienjob? ich hab hier irgendwo den Flyer liegen...

Willkommen im Camp Red Herring, hier gibt es allen Sommerspaß den sie wollen und Sie können sich dabei noch etwas dazuverdienen. Also meldet euch als Camp Aufseher an. Das Camp war zwar leider die letzten 20 Jahre aufgrund eines Unglücks geschlossen, nun kann es aber endlich wieder losgehen.

PS: Es gibt sogar einen See

Wen das jetzt a diverse Camp Slasher erinnert, liegt genau richtig.

## **WWW.AGONY.COM**

**System:** All Flesh Must Be Eaten

**SL:** Wee\_Shark

Eine Gruppe Social Media-Abhängiger gewinnt unverhofft ein Luxuswochenende in einem alten Schloss. Schnell stellt sich heraus, noch andere Dinge gehen vor in diesen alten Anwesen.

## **WORLD OF KILLERS - NEONLIGHT STANDOFF**

**System:** Outgunned

**SL:** John Doe

Die Neonlichter verdrängen jede Dunkelheit. Hier ist Nacht bloß eine Zeitspanne auf der Uhr, könnte man meinen. Das Ziel ist in Sichtweite, der Abschluss des Auftrags in greifbarer Nähe, doch ein habt ihr gelernt: In Häuserschluchten von Hongkong ist der Wechsel zwischen Wohl und Wehe so schnell geschehen wie ein Münzwurf.

Ihr spielt in "World of Killers" professionelle Assassinen, wie man sie bspw. aus der JohnWick-Reihe, Kate oder Colombiana kennt. Diese versuchen einen Auftrag für die Triaden zu vollstrecken, doch werden schnell damit konfrontiert, dass es nicht so einfach ist, wie ihr euch das gewünscht hättet. Das Spiel handelt davon, die eure Charaktere zwischen Bleigewitter und Hatz durch die Schluchten versuchen, den besten Weg für sich zu finden.

Das Regelsystem Outgunned ist ein leichtgängig und auf schnelle Action ausgelegt.

## **AM RAND DER GALAXIE**

**System:** Scum and Villainy

**SL:** Sangfroid

Der Hutt Space am Rand der Galaxie steckt voller Gefahren - und Möglichkeiten Credits zu verdienen. Nur leider gibt es eine goldene Regel: Je lukrativer der Job, desto unwahrscheinlicher ist es dass man ihn überlebt.

Gespielt wird ein Heist-Abenteuer im Star Wars Universum, Vorkenntnisse sind aber nicht erforderlich.

## DER LETZTE TAG DER HOFFNUNG

**System:** ALIEN

**SL:** Seppel

Hadleys Hope, gemeinsam finanziert von Weyland Yutani und den Vereinigten Amerikas, strahlt eine Atmosphäre rebellischer Aufsässigkeit aus. Die unterschwellige Verachtung, mit der alle Konzernvertreter die Kolonie behandeln, hat aus den Siedlern einen verschworenen Haufen gemacht. Allen Widrigkeiten zum Trotz konnten sie die Kolonie zum Erfolg führen, die neben zahlreichen Möglichkeiten, allerdings auch etliche Risiken birgt. Vor vier Tagen wurde ein Prospektor namens Russ Jordan von seiner verzweifelten Familie zurückgebracht, weil er von einem seltsamen Organismus befallen war. Er starb, und ein schlangenartiger Parasit verschwand in den Eingeweiden des Stützpunkts. Die Sicherheitskräfte konnten das Ding nicht erwischen und auf unbekannte Weise infizierten sich noch mehr Kolonisten. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, dass einige von ihnen bestialisch starben und dass es mehr von diesen Schlangendingern gibt, als Aufseher Simpson zugeben will. Natürlich rief Simpson sofort über die Sprechanlage zur Ruhe auf. Aber ob Krise oder nicht, ihr habt Arbeit zu erledigen. Vor 24 Stunden seid ihr zu einer Wartung von Atmosphärenwandler 9 aufgebrochen, glücklich darüber, die Station verlassen zu können. Vielleicht ist der ganze Spuk schon wieder vorbei, wenn ihr zurück seid. Nach zehn Kilometern allerdings gab Singletons Maschine den Geist auf. Ein fieses mechanisches Kreischen machte selbst der Pilotin klar, dass ihr Baby nicht weiterfahren würde. Auf euren Funkspruch antwortete man euch nur knapp, ihr sollt warten, man würde sich um euer kleines Problem kümmern, sobald jemand Zeit hat. Während ihr also zum Nichtstun verdammt wart, kamt ihr ins Gespräch über die Krise und über das Weyland Yutani Shuttle, das direkt vor eurer Abreise eintraf. An Bord befand sich offenbar ein Inspektionsteam unter der Führung von Miranda Reynolds und ihrer wissenschaftlichen Leiterin Theodora Komiskey. Sigg erzählte, dass er zufällig etwas mit bekommen hatte: ein geflüstertes Gespräch darüber, dass das Shuttle schnell und heimlich abflugbereit gemacht werden sollte. Reynolds und Komiskey sind wahrscheinlich die einzigen Menschen auf dem ganzen Mond, die diese Vorbereitung autorisiert haben könnten und auch die einzigen, die eine Zugangskarte für das Shuttle besitzen. Soweit ihr wisst, war es Reynolds, die den armen Russ Jordan überhaupt erst nach draußen geschickt hatte. Und jetzt wollen diese Konzerntypen einfach abhauen und euch wie immer mit der ganzen Sauerei allein lassen!

Gut möglich, dass die Situation noch schlimmer wird. Vielleicht ist es an der Zeit, an sich selbst zu denken, sich diese Zugangskarten zu beschaffen und von hier zu verschwinden. Ein ganzer Tag ist vergangen, und ihr wartet noch immer. Alle weiteren Versuche, die Kolonie zu kontaktieren, waren vergeblich. Euch wird klar, dass niemand kommen wird, um euch zu helfen. Die einzigen Funksprüche, die euch erreicht haben, waren abgehackt und unverständlich, sogar panisch.

Scheint, als würde euch nichts übrig bleiben, als zurück zu laufen und nachzusehen, was zur Hölle vor sich geht ...

## FRIENDS OF THE DEVIL

**System: Candela Obscura**

**SL: Battleflies**

An der Kathedralenpforte von Newfaire wird einer alten Frau der Einlass verwehrt. Sie wird die Nacht nicht überleben. Man findet sie, einen von dunkler Magie verseuchten Brief noch fest an sich gepresst. Sie war ein Niemand und niemand interessiert sich für ihr Schicksal. Niemand, außer Euch. Ihr seid Ermittler übernatürlicher Vorfälle. Ihr seid Mitglieder des Geheimordens Candela Obscura. Der Zirkel der Gnade und der Reue. Fallnummer 1066.

**Spielsystembeschreibung:** In der Welt von Candela Obscura ist unsere Wirklichkeit nur von einem oft brüchigen Schleier von einer korrumpierenden Anderswelt getrennt. Candela Obscuras Mission ist es, das Eindringen von Phänomenen aus dieser in unsere aufzuhalten. Das Spielsystem Candela Obscura ist ein übernatürliches Horror Szenario bei dem Charaktere ihren Körper, ihren Verstand sogar ihre Seele verspielen müssen, um gegen die Kräfte von jenseits des Schleiers

bestehen zu können. Es ist ein übersichtliches Regelsystem, dessen primärer Fokus das Entspinnen einer dramatischen Erzählung ist.

## RAUCH ÜBER DER STADT

**System: Itras By**

**SL: Wegwerfaccount**

Die Traumfabrik brennt. Wo normalerweise Träume von solventen Auftraggebenden Gestalt bekommen oder gar in Serie gehen, brennt es lichterloh und die verbrennenden Träume legen sich beißend über die ganze Stadt. Das hat Konsequenzen für die Realität, denn verbrannte Träume sind nicht ungefährlich. Darum wurden mehrere Personen von den Honorator:innen der Stadt beauftragt, sich zum Zentrum der brennenden Fabrik vorzuwagen, um den Rauch zu stoppen.

Dabei müssen sie sich ihren ureigenen Ängsten stellen.

Trotz allem Witz ein düsteres Szenario, bei dem Horror und Angst eine Rolle spielen sollen. Gespielt wird in Itras By, einer Stadt im Stil der 20er Jahre mit surrealem Touch irgendwo in einer Welt umgeben von sich auflösendem Traum. Kafkaesk, magisch realistisch und skurril. Die Charaktere werden gestellt. Vorwissen ist nicht nötig. Das Spiel ist fokussiert auf Dialog, Erzählen und den Zufall mancher Karten.

## DAS GROSSE FRESSEN

**System: Night's Black Agents**

**SL: alexandro**

"Wo Rauch ist, ist auch Feuer. Und dieser Brand wird uns alle verschlingen,"

Dezember 1989: erste Risse im Regime von Nicolae Ceausescu beginnen sich zu

zeigen, der lange mit unmenschlicher Härte unterdrückte Widerstand im Land gewinnt an Boden gegenüber der Armee und der Geheimpolizei Securitate. Doch letztere schlägt erbarmungslos zurück und stürzt das Land in ein Blutbad.

Als Agent\*innen ausländischer Geheimdienste, die - koordiniert von euren Handlern in Odessa aus - im östlichen Rumänien aktiv sind, kommt ihr kaum hinterher, ihren Vorgesetzten die neuen Entwicklungen zu berichten: kaum habt ihr einen Bericht geschrieben und deponiert, da sind ein Großteil der Informationen welche ihr mühevoll beschafft habt schon wieder veraltet.

Und jetzt seid ihr auch noch auf ein paar Infos gestoßen, welche so gar nicht in das vertraute Bild der rumänischen Politik passen, Hinweise die darauf hindeuten, dass noch jemand anderes (ein anderer Geheimdienst? das organisierte Verbrechen? ein skrupelloses Unternehmen?) aktive Assets in der Stadt hat, und in diesem Wespennest unklarer Agenden herumstochert. Wenn das hier nicht eskalieren soll, dann solltet ihr schnell etwas unternehmen, der Eindruck liegt nahe, dass euch die Zeit davonläuft...

\*\*\*

Triggerwarnungen: die Runde kann Themen wie Folter, Kriegsverbrechen, psychische und physische Gewalt, Rassismus (besonders Antiziganismus), Nationalismus, Unterdrückung demokratischer Grundwerte (freie Meinungsäußerung, Versammlungsfreiheit, Recht auf Privatsphäre, u.v.m.) und andere Abscheulichkeiten des Ceausescu-Regimes enthalten.

Teilnahme ab 18 Jahren.

Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils

## **NICHTS IST IM DUNKELN UND NICHTS FÜRCHTET DAS LICHT**

**System: Arcane Codex**

**SL: Marcel**

Weit im Osten, hinter dem Knochenwald, tief in der Staublunge verborgen, liegt Goremound, die Nekromantenstadt. Wenigstens 60 % der Bewohner sind untot, die unintelligenten Diener nicht mitgezählt. Hier vollzog Koros seine letzten Schritte als Sterblicher und seine ersten als Todesgott.

Die einzelnen Nekromantengilden folgen Koros auf ihre Art und werden mit Stadtteilen und Einfluss belohnt. Als Fremder oder Ureinwohner Nachts auf die Straße zu gehen, gleicht Wahnsinn. Zu viel Mitleid mit den Ureinwohnern sollte man dennoch nicht haben. Schließlich waren diese vor der Eroberung Dämonenanbeter. Goremound eignet sich wunderbar für Grauzonenabenteuer und delikateren Runden. Gleichzeitig gibt es wohl nur in Veruna oder den Höfen Aquitaines mehr Intrigen.

Arbeitet man für die richtige Gilde, kann man sich aber aus all dem Ärger gut heraushalten, oder eben seine Vorteile daraus ziehen. Doch nun scheint ein weiterer Jäger in der Stadt zu sein. Einer, der keinen Unterschied bei der Beute zu machen scheint.

FSK: 16



## SMOKING KILLS PEOPLE

**System: Monster of the Week**

**SL: weiky**

Seit einiger Zeit häufen sich die Fälle von Menschen die mit schweren Lungenkrankheiten in die amerikanischen Krankenhäuser eingeliefert werden. Doch die Ärzte und die Polizei sehen aufgrund dessen keinen besonderen Handlungsbedarf und denken dieses sind alles Einzelfälle. So sollen die Lungenkrankheiten auf die Lebensweise der Patienten zurückgeführt werden können.

Die Sondereinheit für paranormale Probleme(SfpP) sieht dieses komplett anders, denn sie glaubt, dass es zwischen den einzelnen Fällen einen Zusammenhang gibt und dass hier ein paranormales Phänomen eine Rolle spielt. Deshalb schickt sie euer Team los um zu ermitteln, ob es sich hier ein paranormales Phänomen handelt und sollte es eines sein dieses zu lösen.

## INMITTEN URALTER BÄUME

**System: Cthulhu**

**SL: Spielspatz**

Die geplatze Übergabe des Lösegelds für die entführte Jane Strong gipfelte am Rande des Green Mountain National Forests alptraumhaft in einer tödlichen Schießerei. Der letzte Hauch der Hoffnung nach einer baldigen Freilassung verzog ins Nichts und geißelt vom Versagen der Polizei, ruft der Vater und einflussreiche Industrielle nach einer schlaflosen Nacht die Einwohner Benningtons zu einer weitläufigen Suchaktion samt hoher Belohnung auf. Trotz Gerüchten und Geschichten des trügerisch-traumhaften Waldes wandert auch ihr im Juni 1925 als Suchtrupp kräfteraubend inmitten des Meeres aus uralten Bäumen

Das Abenteuer stellt Investigation in den Vordergrund.

Wir spielen mit den Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils

## EIN TAG IN NIGHT CITY

**System: Sparking Strings**

**SL: Emilia**

Unser Rollenspiel Sparking Strings - Fan-fueled Fiction ist ein System welches für viele Settings anwendbar ist. In dieser Runde freuen wir uns mit euch in die Welt von Cyberpunk 2077 einzutauchen und Night City hautnah zu erleben. Ein allgemeines Wissen über Cyberpunk 2077 ist sinnvoll aber kein Muss.

Wir arbeiten immernoch an Sparking Strings und vor allem Spielrunden wie diese helfen uns das Spiel zu polieren und zu verbessern. Wir sind dankbar für jeden der uns hilft das Spiel zu testen und freuen uns auf euch!



## **DIE BURG DES GRAUENS**

**System: Beyond the Wall**

**SL: Huhn**

Der alte Baron ist tot und hat sein Land ohne Erb\*innen zurückgelassen. Nun lebt ein fremder Baron in der Burg und ein dunkler Schatten hat sich über das Dorf gelegt. In der Burg wie auch im Dorf gehen merkwürdige Dinge vor sich. Können du und deine Freund\*innen das finstere Geheimnis des neuen Barons lüften?

Beyond the Wall ist ein leichtes und kooperatives Fantasy-Rollenspiel, in dem Freund\*innen auf ihre ersten großen Abenteuer ausziehen. Zum Spiel gehört der gemeinsame Charakterbau mit Hilfe von Charakterbüchern, der gleichzeitig auch euer Heimatdorf ausgestaltet, sodass alle mit demselben Hintergrundwissen direkt ins Spiel starten können.

## **DAS GEHEIMNIS DER ZWERGMÄUSE**

**System: Mausritter**

**SL: Iorenz**

Regelmäßig kommen die Zwergmäuse von ihrem unterirdischen Bau im granitene Fels in euer Dorf um seltsame aber nützliche Erfindungen gegen Nahrungsvorräte und Rohstoffe zu tauschen.

Doch seit einiger Zeit waren sie nicht mehr da und im Dorf gehen Gerüchte um, was wohl geschehen mag. Eine junge abenteuerlustige Gruppe wird vom Ältestenrat losgeschickt um dem Fernbleiben der Zwergmäuse auf den Grund zu gehen.

In diesem Dungeon-Abenteuer erwarten euch tödliche Gefahren, Rätsel und unerwartete Begegnungen.

Vorsicht ist geboten, denn die Gefahren sind vielfach und mitunter tödlich für so kleine Tiere. Außerdem gibt es leichte Horror-Elemente bei diesem Abenteuer.

## **SAMSTAG NACHT AB 00:00 UHR**

### **NACHTEULEN RUNDE**

**System: Projekt 4.5**

**SL: Sturmkrähe**

Das Nachteulenspiel der Lindencon. Projekt 4.5, hier spielt Ihr in der Modernen Postapokalypse von heute mit einem Riesigen Arsenal um Zombies platt zu machen und dem Conmotto gerecht zu werden. Was genau die Gruppe erwartet steht dieses Jahr offen, aber es sei gesagt, dass einer der Elitegarde von Professor Raidri Okarany die Gruppe als Spieler unterstützen wird. viel Spaß in der W8 Postapokalypse



## SCHALL UND RAUCH

**System:** DEATH IN SPACE

**SL:** Arne

DEATH IN SPACE!

Das Knave und Mörk Borg ähnliche System von Stockholm Kartell kommt mit minimalen Regeln daher und lässt sich als Survival Sci-Fi mit Horror Elementen beschreiben. Das Abenteuer für diese Runde ist kürzlich unabhängig erschienen. Euree Crew wird den planetaren Nebel NGC 6537 erkunden.

Content Notification / Inhaltshinweis: Das Abenteuer beinhaltet Horror und Gruselemente und wird (hoffentlich) ziemlich schaurig, Blut, Tod und Gore können vorkommen. Wir werden mit einem Safety Tool arbeiten (Ampel System).

## SONNTAG MITTAG 11:00 - 16:00 UHR

### MUTTER

**System:** Cthulhu

**SL:** dull\_boy

Ihr wart verloren, doch Mutter hat euch gerettet. Obwohl die Welt euch verstoßen hatte, euch Säufer, Spieler oder Hure schimpfte, reichte Mutter euch die Hand und gab euch einen Platz an ihrer Seite. Jetzt lebt ihr auf ihrer Farm als Teil der Gemeinschaft. Was könnte es Schöneres geben?

Ein hartes Horrorabenteuer, das zum Charakterspiel einlädt. Auf Wunsch verteile ich die Bögen auch vorab, damit ihr euch "reinfinden" könnt.

Gespielt wird mit der X-Card

### WHERE IS MY MIND?

**System:** Tales from the Loop

**SL:** Battleflies

Ihr schlüpft in die Rollen einer Clique von Schulkinder in einem alternativen (low-scifi) Schweden der 1980er. Im Stile von Filmen wie "E.T." und "Super 8" oder Serien wie "Stranger Things" gehen die Charaktere Gerüchten rund um ihren Heimatort auf den Grund - und decken dabei ein umfassenderes Mysterium auf. Ein Sandbox Abenteuer in so weit, als dass Ihr von einer Vielzahl an roten Fäden wählen könnt, welchem Ihr ins Herz der Geschehnisse folgen möchtet.

Tales From The Loop ist ein Spiel mit sehr leichtem Regelkorsett. Es geht vordergründig um die Beiträge der Spielerinnen und Spieler zur sich entfaltenden Geschichte. Es gibt kaum Ressourcenmanagement und kein dezidiertes Kampfsystem.

Um in Stimmung zu kommen, sucht euch einen Song aus den 1980ern (oder etwas früher), von dem ihr euch bei der Charakterwahl vor Ort leiten lasst.

## NEUER SLEEVE, NEUES GLÜCK

**System:** Altered Carbon

**SL:** Atom-Erik

Du wachst auf in einem Stahltank, der randvoll mit Gel gefüllt ist. Erschrocken versuchst Du Dich aufzurichten, aber Du rutschst immer wieder ab. "Wo zur Hölle bin ich hier?" fragst Du Dich. Ein Typ Marke Stiernacken mit Armen so dick wie Deine Beine hilft Dir heraus. Wobei Deine eigenen Arme und Beine muskulöser sind als Du in Erinnerung hast. Stiernacken grinst Dich an und sagt: "Heute ist Dein Glückstag. Vielleicht. Willkommen zurück im Leben. Willkommen zurück in Bay City."

Ein kleines, investigatives Abenteuer, um in die Welt von Altered Carbon - Das Unsterblichkeitsprogramm einzutauchen. Gespielt wird mit der abgespeckten (Einsteiger-)Version des Regelwerks.

## VIEL MAGIE UM NICHTS

**System:** DSA 5

**SL:** Ben

Kennt ihr (noch) Shakespeares: 'Viel Lärm um Nichts'? Kurzfassung: Ein Soldat und eine Adlige verlieben sich. Werden aber reingelegt. Ein ähnliches Duo zofft sich den ganzen Tag, verlieben sich aber durch einen Streich. Am Ende: Doppelhochzeit und alle sind glücklich! Wir steigen mitten während der Intrige ein. Allerdings können ein paar der Leute dort zaubern. Wir sind in Ferdok/Aventurien und nicht in Messina/Sizilien. Und urplötzlich könnten Orks angreifen.

Safety Tools: Open Table, X-Card, Lines and Veils Tags: DSA5, Humor, Intrige, Just-one-time-no-murderhobo

## DIE FESTUNG DES BERGKÖNIGS

**System:** Jenseits der Blaukrauthecke

**SL:** alexandro

Vor mehr als 20 Jahren zog eine Gesandtschaft des Zwergenreiches los, um eine Festung auf einem handelswichtigen Gebirgspfad zu errichten. Vor Kurzem ist der Kontakt zu dieser Zollstation abgerissen, während gleichzeitig Gerüchte die Runde machen, dass ein selbsternannter "Bergkönig" mit ein paar Briganten die Gehöfte in der Umgebung terrorisiert, und nichts als rauchende Trümmer übrig lässt.

Ist einer der Zwerge von damals abtrünnig und zum Tyrannen geworden? Oder wurden sie entmachtet und jemand anderes herrscht nun in der Zwergenfestung? Wie auch immer die Situation sein mag, das Zwergenreich hat großes Interesse an einer Aufklärung, weswegen sie wieder tapfere Recken aus ihren Reihen losschickt, um diesen Bergkönig in seine Schranken zu verweisen. Erneut müsst ihr Hoch hinaus!

Ein knackiger Dungeoncrawl zum Abschluss der Con, Zusammenarbeit und um die Ecke denken sind wichtiger, als Charakterwerte und Würfelkampf.

## **BLAUER RAUCH ALS SCHLÜSSEL ZUM SIEG**

**System: Arcane Codex**

**SL: Marcel**

Veruna, das alte, antimagische Imperium hat vor Jahrhunderten nahezu die gesamte bekannte Welt beherrscht. Doch die Horde hatte den Herrschaftsanspruch einst gebrochen. Nun werden nur noch die südlichen Provinzen gehalten. Die Flagge der höchsten Zivilisation wird aber weiterhin gehalten.

Veruna orientiert sich recht stark am alten Rom mit der griechischen Mythologie. Offiziell wird Arkane Magie verfolgt, doch wo Macht ist, ist auch ein Weg. Von Straßenkämpfen in der größten Stadt der zivilisierten Welt, über Gladiatorenkämpfe, Intrigen sowie Zerstreuung bei der Oberschicht, Ketzerjagd, Ruinenplünderungen, sowie der Versuch, die letzten Monster der Echidna in den wenigen wilden Gebieten des Landes zu finden und auszumerzen ist alles möglich. Mit dem blauen Rauch mag sich das Imperium nicht zum alten Glanz erheben, doch die anderen Patrizier werden noch lange von diesem Abend sprechen und ihre Unterlegenheit neidvoll eingestehen müssen.

Zumindest, wenn die Substanz rechtzeitig genug beschafft wird.

## **DIE WELT VON CAELUM**

**System: D&D 5e**

**SL: ThorMiner**

Ihr seid eine Gruppe von Abenteurern auf einer zerbrochenen Welt. Eure Aufgabe ist es, ein uraltes Stück abgestürzter Archäotech zu erforschen und die Geheimnisse zu bergen.

Schafft Ihe es alle Gefahren zu überwinden und den Schatz mit nach Hause zu nehmen?

## **FILMRISS**

**System: Cthulhu**

**SL: Spielspatz**

Seit Wochen rauchen eure Köpfe in der Rushour eures Lebens! Zum Glück genießt du nach Feierabend mit deinem Freundeskreis jeden Freitag die Kultfilmnacht des traditionellen Kinos "Central Movies" in Fort Lee bei New York. Auch am 16.9.2016 nehmt ihr nach Abriss eurer Eintrittskarte vollbepackt mit kühl-spritziger Cola und süßlich-dampfendem Popcorn voller Vorfreude auf den mit rotem Samt bezogenen Plüschsesseln Platz. Doch nach einer halben Stunde reißt der Film abrupt ab, begleitet von einem erschauernden Schrei. Was ist nur seit Vorstellungsbeginn vorgefallen? Scheinbar hat nicht nur der Film einen Riss.

Das Horrorabenteuer stellt Investigation in den Vordergrund.

Wir spielen mit den Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils

## SCHNEEPFÖTCHEN IM MAERCHENWALD

**System:** Cthulhu

**SL:** Gnomi

Hey liebe Spieler, Willkommen in meinen freundlichen Märchen, wo ihr euch friedlich im Märchenwald erholen könnt, genau so wie ihr es aus Grimms Märchen kennt: Alle Tiere können sprechen und Begriffe wie Tod sind nicht bekannt. In jeder Geschichte erleben die Hasengeschwister ein neues, spannendes Abenteuer. Die Helden sind: Sommerwind - der schnellste und geschickteste der Hasen, der sich gut mit dem Jäger versteht. Kleeblatt - niemand kennt sich so gut im Wald aus wie er und zudem versteht sich keiner so gut mit der lieben kleinen Hexe Hixi Pfeifer - er liest mehr Bücher als jeder andere und ist bei den Däumlingen ein gern gesehener Gast Boxer - er ist der stärkste in der Schule. Nur dein Freund der Dachs Dennis kann sich mit dir messen! Und zuletzt Schneepfötchen - am ehesten den Anführer und Entscheidungsfreudigste aller Geschwister!

Ich freue mich darauf dieses mit euch zu erleben! Vielleicht ist ja der große böse Wolf wieder unterwegs, den wir gemeinsam besiegen müssen?

## PRINZESSIN BEI NACHT UND NEBEL VERSCHWUNDEN

**System:** DSA 4.1

**SL:** Asurian

Die noch ein Kind seiende Prinzessin oder korrekter Herzogtochter Weidens ist verschwunden. An und für sich nichts ungewöhnliches, wobei sie sonst meist recht schnell wieder zurück findet. Nun ist dies allerdings schon so lange her, dass der Stadthalter sich sorgen macht und während Herzog und Herzogin noch woanders sind eine Belohnung für die sichere Rückführung oder Informationen über deren Verbleib verspricht. Genau dieser Aufgabe nehmen sich die Charaktere an.

Nehmt gerne eigene Charaktere mit, es wird vermutlich auch von mir erstellte dazu geben für Kurzentschlossene aber keine vollen 5 Stück. Da das Abenteuer wesentlich mehr narrativ ist als alles andere ist Erfahrungsgrad nicht relevant bei mitgebrachten Charakteren. Bitte bedenkt, dass Orks und Elfen und Achaz wahrscheinlich eine gewaltsame Antwort auf ihre Präsenz in Weiden haben werden, insofern würde ich diese gerne für mitgebrachte Charaktere ausschließen, da sonst sich vermutlich ein großer Teil des Abenteuers darum drehen müsste.

## POLTERNDE GEISTER

**System:** Die Schwarze Katze

**SL:** FunkyMonkey

Ihr findet Euch mit Euren Freunden in einem verlassenen Haus der Menschen wieder. Ein riesiger leerer Abenteuerspielplatz. Soviele Dinge zum zerkratzen, herunterwerfen und spielen. Das ist auch gut so, schließlich müsst ihr einige Stunden Zeit totschiessen. Und dafür eignet sich so ein leeres Haus super.

Aber warte, was war das? Ein Schatten? Super, Vielleicht noch etwas spannendes...

## **KULL - WIE RAUCH IM WIND**

**System: Conan**

**SL: John Doe**

Als eine Rauchfahne euch zu einer überfallenen Reisegruppe führt, nähren die Zeichen nur das Gefühl einer heranziehenden Gefahr: ein zerfetzter Brief mit dem Siegel von König Kull, ein einzelner Name, den der letzte Überlebende wispern kann und die Route, die sie wohl nehmen wollten. Mit wenig mehr und der Aussicht auf Ruhm und Lohn schickt euch euer Herr in die große Stadt an der Grenze, um ein Mysterium aufzuklären, das mehr zu sein scheint, als viel Rauch um Nichts!

Dieses Szenario führt uns in eine Welt noch vor Conan: das thurianische Zeitalter von König Kull, Howards erstem Barbaren, der den Thron erklimmte.

Sicherheitsmechaniken: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils

## **DANKSAGUNGEN**

**Spielraum LE e.V.**

Der Verein ist seit Jahren Basis und sichere Heimat der Lindencon!

[www.rollenspielraum.de](http://www.rollenspielraum.de)

**Kindervereinigung Leipzig e.V.**

Für die zuverlässige Bereitstellung der Location, dem OFT Sellerhausen

**Easy Con**

Ein privates Projekt mit dem Ziel, eine komfortable Converwaltung für Rollenspiel-Orgas zu bieten

**Charlotte**

für das Design der Tassen und Buttons



# DIE NAECHSTEN CONS

## 1001 ROLLENSPIELE

Nächster Termin: 27.07.

Ausrichter: Würfelpsch e.V.

Ort: Halle (Saale)

Jeden 4. Samstag im Monat laden unsere geschätzten Kolleg:innen vom Hallenser Rollenspielverein zum gemütlichen Pen and Paper-Themenabend. Der Titel ist Programm, denn hier wird alles mögliche angeboten und getestet.

[www.wuerfelpech-halle.de](http://www.wuerfelpech-halle.de)

## DREROCO NEBELUNG

15.11. - 17.11.2024

Ausrichter: Gugelgilde e.V.

Ort: Dresden

Auch unsere Dresdner Freund:innen werden euch diesen Herbst wieder mit einer Con beglücken. Behaltet für weitere Infos die Kanäle der Gugelgilde im Auge!

[www.dreroco.de](http://www.dreroco.de)



# IMPRESSUM

**Auflage:** 45

**Kontakt:** [orga@lindencon.de](mailto:orga@lindencon.de)

## **Eure Lindencon-Orga:**

**Gerd:** Orgaleitung, Anmeldung und Organisation

**Judith:** Thekenorga, Conheft, PR

**Erik:** Aufbauorga, Lagepläne, Systembeschreibungen

**Rebekka** Küchenorga

**Tom** Die rechte Hand der Orga

**Heiko** Orgahelfer

# BIS BALD AUF DER LINDENCON 2025

## **Rechtliches**

Die Rechte an allen Artikeln und verwendeten Bildern bzw Grafiken bleiben bei den Autor\*innen und Zeichner\*innen. Die Inhalte müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen.