

Verträge müssen
eingehalten
werden!

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|------------------------------|----|
| ABLAUFPLAN | 3 |
| ALLGEMEINE INFORMATIONEN | 4 |
| ESSEN UND GETRÄNKE | 5 |
| KOMPAKTÜBERSICHT SPIELRUNDEN | 6 |
| LINDENCON-UMFRAGE | 10 |
| TOMBOLA | 10 |
| SPIELLEITUNGSPUNKTE | 11 |
| FLOHMARKT | 11 |
| SYSTEME | 12 |
| AWARENESS | 22 |
| ABREISE MIT DEN ÖFFIS | 23 |
| LAGEPLAN | 24 |
| SPIELRUNDEN | 25 |
| DANKSAGUNGEN | 46 |
| DIE NÄCHSTEN CONS | 47 |
| IMPRESSUM | 48 |

ABLAUFPLAN

Freitag, 04.07.2025

| | |
|---------------|--|
| 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, 05.07.2025

| | |
|---------------|--|
| 09:00 - 10:30 | Frühstück |
| 10:00 | Öffnung Congelände |
| 10:45 | Einschreibung Spielrunden Samstag Mittag |
| 11:00 - 16:00 | Spielblock Samstag Mittag |
| 12:30 - 16:00 | Workshopblock 1-3 |
| 12:45 | Einschreibung Spielrunden Langschläfer |
| 13:00 - 16:00 | Spielblock Samstag Langschläfer |
| 14:30 - 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, 06.07.2025

| | |
|---------------|--|
| 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 XXII. Lindencon und Abbau |

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Location

Die Lindencon findet 2025 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 Spielende 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 #lindencon2025 eingerichtet. Bitte prüft dort regelmäßig, ob es Neuigkeiten gibt!

Der Link zum Server 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:

Putensteak, Seitansteak, Wurst, Grillkartoffel und Käse-Hafer-Taler vom Grill
Tomatenbrötchen mit Feta

Fr: Borschtsch und gemischter Salat

Sa: Chili sin Carne und Kartoffelsalat

So: Sparflamme

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 |
|---|--|----------------|
| Claim Jumpers | Firefly (W4-W12) | alexandro |
| Witch - Der Weg nach Lindisfarne | Witch: The road to Lindisfarne (Erzählspiel) | dull_boy |
| Wohnraumbeschaffungsprojekt 5 - altes Papier | Shadowrun 5 (W6) | Tammo |
| Blutiger Vertrag | Monster of the Week (W6) | Ben |
| Stirb Langsam auf Hardlight Station | Mothership | lorenz |
| Press Start - Einsteigsabenteuer | Fabula Ultima (W6 - W12) | Claine |
| Bloody Nights at Camp Red Herring | Fear Itself (GUMSHOE (W6)) | FelixGhostface |
| Der Vertrag des Todes | Projekt 4.5 (W8) | Sturmkrähe |
| Emirikols lebender Wandelturm | Dungeon Crawl Classics (W20) | heja |
| CRACKING CASES | Cracking Cases (Carved from Brindlewood) | Mario |
| Heaven's a Lie | The Electric State (W6) | Peter |
| Subversion: Verträge sind zu schließen | Subversion (W6-Pool) | Taraxasch |
| Bleak Spirit - Creating a Tale and Building a World | Bleak Spirit | Rafael |

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

| Titel | System | Leitung |
|---------------------|----------------------|----------------|
| Ansturm der Untoten | HeXXen1733, 2Ed (W6) | Alina |

Spielblock 3 - Freitag Nacht ab 00:00 Uhr

| Titel | System | Leitung |
|--------------|--------------------|----------------|
| Improrun | Shadowrun homebrew | Tammo |

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

| Titel | System | Leitung |
|---|---|----------------|
| Schatten über Imbiss | Mausritter (W20) | lorenz |
| Der Traum vom Profi-Vertrag | Fight with Spirit (würfellos) | alexandro |
| Mutated Heroes | Mutated Heroes (How to be a Hero - W100) | André |
| Brüchige Allianz. Können sie sich VERTRAGEN? | Tales of Xadia (W4-12) | Tenwa |
| Der 5. Präsident | Shadowrun 5 (W6) | Atom-Erik |
| I don't like you or anything, baka ! | Good Society | FelixGhostface |
| He is B(J)ack | Monster of the Week (W6) | weiky |
| De Profundis | Heart: The City Beneath (W10) | Peter |
| Ein warmes, angenehmes Brummen | Trophy Dark | dull_boy |
| Das Wrack | Call of Chtulhu (W100) | Gnomi |
| Tödliche Rollenspiele | Brindlewood Bay | Hagen |
| Erzählrollenspiele - Was sind narrative Regeln? | Workshop (12:45 - 14:15) | Mario |

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

| Titel | System | Leitung |
|------------------------------|------------------------------|----------------|
| El Contrato de los Herederos | Pasión de las pasiones (W10) | Ben |
| Schleichender Tod | HeXXen1733, 2Ed (W6) | Alina |
| Erwartungsmanagement im PnP | Workshop 14:30-16:00 | Tammo |

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

| Titel | System | Leitung |
|---|------------------------------|-----------------|
| Beer, Baguettes and Blood | Eat the Reich (W6-Pool) | Rafael |
| Onkel Timothys Erbe | Cthulhu (W100) | Gnomi |
| Ein (nicht so) entspannter Roadtrip durch das Erdkönigreich | Avatar Legends! (2w6) | Felix Ghostface |
| Der Vertrag des Todes | Projekt 4.5 (W8) | Sturmkrähe |
| Über den Greifenpass | Das Schwarze Auge 5 (W20) | heja |
| Segler auf Sternenloser See | Dungeon Crawl Classics (W20) | lorenz |
| The Contractors | Night's Black Agents | alexandro |
| Faust Pakt with the Devil | Monster of the Week (W6) | weiky |
| Seelenschinder | Candela Obscura (W6) | Peter |
| Raunächte | Cthulhu (W100) | Spielspatz |
| Der Apfelwurm von Alriksfurt | Das Schwarze Auge 5 (W20) | Julian |
| Urmalk der Unbegrenzte | AD&D 1e | Orlando |

Kompaktübersicht Spielrunden

| | | |
|---------------------------|------------------------|-----------|
| In den Tiefen des Kerkers | Pathfinder (D20) | Cyraion |
| Zeit für Helden | Sentinel Comics (GYRO) | Sangfroid |

Spielblock 7 - Samstag Nacht ab 00:00 Uhr

| Titel | System | Leitung |
|--|----------------------|-----------|
| Revolution, Rebellion oder Reform von unten? | Subversion (W6-Pool) | Taraxasch |

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

| Titel | System | Leitung |
|---|-----------------------------------|------------|
| Primeval Island | Outgunned (W6) | John Doe |
| Mord auf Arcturus 3 | Traveller (2W6) | heja |
| Der Pakt der Wintertochter | Jenseits der Blaukrauthecke (W20) | alexandro |
| Blood and Salt | Savage Worlds (W4 - W12) | Rafael |
| Zwielicht in Paynswyk Lodge | The DeeSanction (W4-W12) | Peter |
| 30° / 30° - Der Nomadenpakt unterm Wüstensand | Cthulhu (W100) | Spielspatz |
| Daemon des Waldes | Daemon of the Forest | dull_boy |
| Garys Smörgåsbord | (AD&D 1e) | Orlando |
| Katzen, Kaffee & Kultisten | Cats of Catthulhu (2W6) | Hagen |
| Bauer Gutthards Bodenprobleme | Pathfinder (D20) | Cyraion |

LINDENCON-UMFRAGE

Wir möchten gerne 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/07dohlql>



TOMBOLA

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

Wir danken unseren Sponsoren:



SYSTEM MATTERS



ERDENSTERN®
MUSIK FÜR DAS ABENTEUER IM KOPF

Sowie unseren privaten Sponsor:innen!

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

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)

1 Punkt: Einzelner W20-Keks

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

1 Punkt: SL-Drink (Mixgetränk aus Säften, Eis und Früchten nach Wahl)

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. Ich verweise darauf, dass die Rezensionen, die wir zitieren, oder als Basis unserer Recherche verwenden, nicht die Meinung der Lindencon-Orga wiedergeben. Wir versuchen stets, die verwendeten Systeme positiv darzustellen und aktiv zu bewerben. Gerne dürft Ihr uns unterstützen und Artikel die sich mit dem System befassen verlinken.

ERZÄHLROLLENSPIELE

Erzählrollenspiele, oder freie Rollenspiele benötigen selten bis nie Würfel und kommen ohne die komplexen Regelwerke aus, die man von anderen Tischrollenspielen, die mit ausführlichen Charakterbögen und Spielwerten arbeiten, kennt. In diesem Jahr haben wir mehrere Erzählspiele auf der Lindencon und die jeweiligen Spielleiterinnen und Spielleiter haben ihre Settings bereits in der Rundenbeschreibung dargestellt. Deshalb verzichten wir auf eine Systembeschreibung in diesem Fall und wünschen Euch viel Spaß beim Ausprobieren.

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS 1E

AD&D ist eine entwickelte Version des Ausgangsspiels D&D und gilt eines der längstgespielten Rollenspielsysteme. Das System gilt als verhältnismäßig komplex, aber zeichnet sich auch durch eine hohe Regeltiefe für etliche Mechaniken aus und ermöglicht vor allem im Kampfbereich großen Tiefgang.

AVATAR LEGENDS

Schließe dich deinen Freunden für eine einzigartige Gelegenheit an, um zu einem beliebten Setting zurückzukehren – dieses Mal als die Helden der Geschichte! Um sich ihrem Schicksal anzunehmen, erheben sich Spieler und werden Charaktere mithilfe von Playbooks erschaffen – Vorlagen, die Spielern dabei helfen, umfassende Protagonisten in der Welt von Avatar – Der Herr der Elemente und Die Legende von Korra zu erbauen und zu spielen. In Avatar: Legends: The RPG können du und deine Freunde lokale Händler vor der Triade der Dreifachgefahr in Republica beschützen, durch ein Geisterportal reisen, um ein in die Geisterwelt verschlepptes Kind zu befreien, Frieden zwischen bekriegenden Gemeinden innerhalb des Erdkönigreiches verhandeln oder Mysterien (und Bösewichte) verfolgen, die in den Abenteuern auferstehen – so zumindest die offizielle

Spielbeschreibung. Da ich als Autor weder das Setting, noch das System kenne, halte ich diesen Text für zitierfähig. Viel Spaß beim Ausprobieren.

BRINDLEWOOD BAY

Eine Gruppe pensionierter Krimiliebhaberinnen trifft sich in einer kleinen Küstenstadt in Massachusetts wöchentlich zum Buchclub. Nebenbei sind die Rentnerinnen echten Mordfällen auf der Spur, bei welchen nicht nur natürliche Machenschaften zugange sind. Die Spielregeln basieren auf dem PbtA-System und sind relativ übersichtlich.

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.

CATS OF CATTHULHU

Die folgende Rezension ist das Fazit einer ausführlichen Spielrezension auf Teilzeithelden.de.

Als Katzencharaktere in einer vom Cthulhu-Mythos inspirierten Welt – das gab es schon in Abwandlung älterer Cthulhu-Rollenspiele. Diese Variante bringt aber eine ganz neue Spielwelt ein – mit eigenen Göttern und Kulturen sowie Charakteren, die tatsächlich das Leben normaler Hauskatzen führen. Das Regelsystem ist so narrativ wie nur vorstellbar – es gibt keine Attribute und Fertigkeiten, nur Rollen und Hintergründe, die eine Katze für eine bestimmte Aufgabe prädestinieren. Auch die Welt ist frei zu gestalten. Sie basiert auf der unseren, ist aber sonst nicht an zeitliche oder räumliche Grenzen gebunden. Wo immer Katzen sind, kann gespielt werden. Und wie wir wissen, kommen Katzen so gut wie überall hin.

Die Spielwelt von Cats of Catthulhu sind ausgesprochen charmant und die narrativen Regeln sind leicht in einem Nachmittag so weit zu erlernen, dass man spontan ein kurzes Abenteuer leiten könnte. Das macht das System perfekt für

Spontanspiele außerhalb der Reihe. Etwas anstrengend ist der Schreibstil der deutschen Fassung, unter anderem aufgrund des Einsatzes vieler Abkürzungen neu erfundener Spielbegriffe. Dieses Problem fällt aber nicht weiter ins Gewicht.

DAS SCHWARZE AUG (4 UND 5)

Die Welt von Aventurien ist wohl eine der meist bespielten im deutschsprachigen Raum. Die Welt des Schwarzen Auges wird von allen vorstellbaren Völkern wie Zwergen, Elfen, Orks und Menschen bewohnt. Aventurien ist eine komplexe, detailliert ausgearbeitete Welt, die für jeden Anspruch etwas bietet.

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.

EAT THE REICH

Teilzeithelden beschreibt das Setting als Inglourious Basterds mit Vampiren. Nach dem Motto „nur ein blutleerer Nazi ist ein guter Nazi“ beißen sich die Spieler mit dem Ziel, Hitler auszusaugen, durch das besetzte Paris. Die verwendeten Regelmechaniken sollen ein zügiges vorankommen in der Handlung begünstigen.

FABULA ULTIMA

Fabula Ultimas Anspruch ist, die Pen-and-Paper-Version eines JRPG (Japanisches Rollenspiel) zu sein, ein TTJRPG, wie es sich selbst nennt. Das ist den Autoren eindeutig gelungen. Das System schafft die schwierige Gratwanderung perfekt, dass man fast überall Elemente wiedererkennt, wie sie in den Videospiele des Genres vorkommen, sie aber so umgesetzt sind, dass sie für das Tischrollenspiel Sinn ergeben.

Generell ist das Regelsystem eher traditionell angelegt und viele Elemente sind schon aus anderen Systemen bekannt. Das ist aber nichts Negatives, denn alles wurde sorgfältig entschlackt und so ineinandergefügt, dass keine Regel fremd im Gesamtkonzept wirkt. Das Narrative kommt trotzdem keinesfalls zu kurz, denn durch eine Verankerung in den Regeln können Hintergründe, beispielsweise die Eigenschaften und Bindungen der SC nutzbar gemacht werden, um die Handlung auf dramatische Weise weiterzuführen oder eskalieren zu lassen.

Abgerundet wird das Buch durch nützliche Herangehensweisen für die Gruppe und Spielleitung. Wer also eine Kampagne an den Vorbildern Final Fantasy, Dragon Quest oder den vielen anderen JRPGs orientieren möchte, sollte auf jeden Fall Fabula Ultima in Betracht ziehen.

Rezension zitiert nach Teilzeithelden.de

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.

FIGHT WITH SPIRITS

„Fight with Spirits“ ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, das darauf abzielt, die Atmosphäre von Sportdramen und Kampfspielen einzufangen, wie z.B. Street Fighter oder Tekken. Es ist bekannt für sein vereinfachtes Regelsystem, das sich an den Eingaben der Spieler orientiert, und für seine Fähigkeit, sowohl emotionale Höhen als auch Tiefen im Spiel zu erzeugen.

In verschiedenen Foren und Reddits wird darauf eingegangen, dass die Nachahmung von Kampfspielen sehr gut gelungen sein soll. Es wird weitgehend auf komplizierte Tabellen und Würfelwürfe verzichtet. Stattdessen sollen Spieler selbst Manöver und Aktionen erzeugen.

Beim vorstehenden Text wurde KI-Unterstützung zur Recherche verwendet.

FIREFLY

Nur wenige Titel lösen so wenig Verzückung und Nostalgie aus, wie der Name dieser SciFi-Serie aus den frühen Nuller Jahren, die von Fox leider nach nur einer Staffel wieder eingestellt wurde. Der Space Western als Genre-Mix aus SciFi- und Westernelementen hat auch heute noch sehr viele Fans und mit entsprechender Spannung wurde auch das RPG erwartet. Leider hatte ich selbst noch keine Zeit, das Spiel zu testen und kann nur einige Fakten aus der Recherche vorstellen. Die Regeln werden in verschiedenen Foren und bei Reddit überwiegend als einfach und leicht verständlich beschrieben.

HEART: THE CITY BENEATH

Heart lässt die Spielenden in eine düstere Unterwelt hinabsteigen und dort nervenaufreibende Abenteuer an von der Kraft des Herzens pulsierenden Orten erleben. Wie auch Spire strotzt das Regelwerk von ebenso kreativen wie absurden Ideen, ist aber immer noch etwas surrealer und brutaler als die „Fantasy Punk“-Welt des Spires. Während im Turm Rebellion und Klassenkampf auf der Tagesordnung stehen, kämpfen die meisten unterhalb des Turmes ums blanke Überleben oder streben nach anderen ungleich düstereren Zielen. Das Regelwerk überzeugt durch seine übersichtliche Gestaltung und seine atmosphärischen Illustrationen. Der Einstieg in das System dürfte aufgrund klarer und einfacher Regeln nicht schwerfallen.

Es handelt sich um ein fast optimales System, das dazu anregt, eine ganz eigene Version des Heart zu entwerfen und mit den SC zu erkunden. Das Regelwerk unterstützt dabei mit zahlreichen Versatzstücken darüber, worauf man in der Unterwelt stoßen und wie man einen dazugehörigen Plot gestalten kann. Einziges Manko ist, dass die Spielwelt derart vielfältig und frei gestaltbar ist, dass sie nicht immer wie aus einem Guss wirkt. Wer sich allerdings nicht an dem etwas unklaren „Markenkern“ stört, der findet in Heart ein schön gestaltetes System, zum gepflegten Abstieg in surreale Tiefen.

Rezension zitiert nach Teilzeithelden.de

HEXXEN 1733

Die Welt von HeXXen 1733 ist wie die unsere – und doch ganz anders. Grausame Kreaturen aus Märchen und Sagen sind Realität im Jahr 1733 n. Chr. Hexen, Werwölfe, Schwarzmagier, Dämonen und Vampire trachten nach dem Seelenheil der Menschheit.

Du hast dir geschworen, die Kreaturen der Nacht dahin zurückzutreiben, woher sie kommen – in die Feuer der Hölle! – so beschreibt Ulisses Spiele das System.

Nach eigener Erfahrung kann ich mittlerweile bestätigen, dass HeXXen sehr viel Spaß machen kann. Vor allem, wenn Spielern die bekannte Folklore, mit denen einige von uns noch in Form von Märchen der Gebr. Grimm, oder Wilhelm Hauff aufgewachsen sind, im Spiel selbst begegnet. Ich persönlich kann das System wärmstens empfehlen.

HOW TO BE A HERO

Universelles Regelwerk. Es wurde bekannt durch die Rocketbeans und wird durch sie und die Community immer weiter entwickelt. Es legt vor allem Wert auf atmosphärisches Spiel.

JENSEITS DER BLAUKRAUTHECKE

Das Sword & Sorcery-Spiel, welches die Grundlage dieses vermutlichen Homebrew-Systems bildet, wird als kooperatives Brettspiel beschrieben. Wir

haben darüber hinaus keine Informationen zum System. 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.

MOTHERSHIP

Hierbei handelt es sich um ein Sci-Fi-Horror-System, in dem die Crew eines Raumschiffes im All überleben muss. Das Motto lautet „Easy to play. Hard to survive.“ Eine verwertbare Rezension dazu haben wir leider nicht gefunden.

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

Die Spieler schlüpfen in die Haut von Actionhelden und erleben cineastische Abenteuer, die durch ein spezielles Würfelsystem mit Symbolwürfeln gestützt werden. Mittlerweile gibt es auch eine Erweiterung für klassische Pulp-Abenteuer

im Stil von Indiana Jones und Co. Eine verwertbare Rezension haben wir leider nicht gefunden.

PASION DE LAS PASIONES

Pasión de las pasiones ist ein Rollenspiel, in dem die Spieler gemeinsam eine Telenovela bespielen - komplett mit klischeebeladenen Charakteren, theatralisch dargebotenen Emotionen und ganz viel lateinamerikanischem FUEGO!

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.

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/cinemathe/idiotisch-heldenmütige etc. Aktionen durchzuführen und damit auch durchzukommen.

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.

SUBVERSION

Eine verwertbare Rezension habe ich leider nicht finden können, deswegen müssen wir leider der Beschreibung des Verlages auskommen.

Subversion ist ein Rollenspiel in einer von Magie durchdrungenen, dystopischen Welt, die unserer ähnelt und dennoch ganz anders ist. Ähnlich, wie in vielen anderen Rollenspielen, spielst du mit deinen Mitspielenden in Subversion eine Figur, die in einer fantastischen Welt spannende Geschichten erlebt. Doch wo in den meisten Rollenspielen alle eine eigene Figur ganz individuell gestalten und spielen, sei es Diebin, Paladin, Söldnerin oder Detektiv, nach dem Moralkodex der eigenen Figur Entscheidungen treffen, für die eigene Figur Entwicklungen definieren und hin und wieder mit einer Gemeinschaft der Spielwelt interagieren, spielst du in Subversion „Envoys“ - einen Repräsentanten oder eine Repräsentantin deiner beziehungsweise eurer Gemeinschaft.

Diese Gemeinschaft verbindet und vereint eure Spielfiguren. Subversion spielt in einer von Magie durchsetzten alternativen Version unserer Welt, in der Babylon eine dominante Macht bis weit über die Antike hinaus ist. Das Setting bietet neben Magie auch verschiedene spielbare Rassen: Zwerge, Elfen, Goblins, Harmaku (harprienartige Humanoide), Orks, Yettin und natürlich Menschen. Diese Welt kombiniert, mit den Wundern und Flüchen technologischer Errungenschaften, bietet die Kulisse für Subversion.

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.

THE DEE SANCTION

The Dee Sanction spielt zur Regierungszeit von Königin Elizabeth I. Die hat nach ihrem Amtsantritt mit allerhand Schwierigkeiten zu tun. Um ihr Reich zu schützen, erließ sie in dieser alternativen Welt ein Gesetz gegen Hexerei und Zauberei. Damit drohten Freunden der Magie Verfolgung und schwere Strafen. Doch 1564 konnten zwei Berater der Königin sie zu einem Zusatz bewegen, der Zauberei im Namen der Königin und des Reichs legal machte. Diese beiden Berater gab es wirklich, John Dee war als Gelehrter und Mystiker Berater von Elizabeth, Francis Walsingham ihr Spionagemeister. Das fiktive Gesetz, dem das Spiel seinen Namen verdankt, hingegen nennen die Autoren The Dee Sanction.

In einigen Rezensionen habe ich den Hinweis gefunden, dass The Dee Sanction ähnlich wie The Cthulhu Hack aufgebaut sei - als ein einfaches Indie-Regelwerk um den Cthulhu-Mythos. Die Regeln sollen bewusst einfach gehalten werden. Mit dem Prinzip „Fail Forward“ soll verhindert werden, dass das Spiel aufgrund von Fehlschlägen stockt. Auch Misserfolge treiben die Handlung voran.

THE ELECTRIC STATE

"The Electric State" ist ein Rollenspiel, das auf dem gleichnamigen Kunstbuch von Simon Stålenhag basiert und die Year Zero Engine von Free League verwendet. Es spielt in einer alternativen Version der 1990er Jahre und bietet eine düstere, von Technologie geprägte Atmosphäre. Das Spiel ist bekannt für seine starke visuelle Ästhetik, die von Stålenhags Kunstwerken inspiriert ist, und für ein zugängliches Regelwerk. Die Regeln gelten als einfach und zugänglich.

TRAVELLER

Traveller gilt als eines der ersten SciFi-RPG's und wurde 1977 in der ersten Variante veröffentlicht. Das Spieluniversum ist riesig und wird nach wie vor aktiv gespielt und ständig erweitert. Sowohl durch Fans, als auch den Publisherongoose.

In älteren Versionen kann Traveller vor allem bei der Charaktererstellung sehr würfelflastig werden und einigen Mechaniken merkt man ihre Herkunft aus den späten 70ern immer noch an.

Das Spiel selbst legt Wert auf Verwaltung und Management des eigenen Raumschiffes und auch Reisen zwischen den Systemen sind hochriskant.

Die neueste, meines Wissens erhältliche Variante ist das Traveller Core Rulebook Update aus dem Jahr 2022. Inwieweit hier Modernisierungen gemacht wurden, kann ich selbst nicht sagen – ich weiß aber aus der Spielerfahrung, dass viele Mechaniken mit einfachen Hausregeln geglättet und handhabbarer gestaltet werden können. Taucht man einmal in das Abenteuer ein, fängt einen auch der Charme der frühen Tischrollenspiele wieder ein und zieht, zumindest den Autor, immer wieder in seinen Bann.

TROPHY UND TROPHY DARK

Nach einiger Suche habe ich auf rpg.net doch noch ein Review entdecken können und für Euch auf Deutsch nacherzählt.

Dieses Spiel ist nach diesem Fazit vor allem interessant für Spielerinnen und Spieler, die One-Shots in Fantasy-Horror-Settings mögen und sich, ähnlich wie bei Cthulhu mit dem Abstieg in Wahnsinn und Verzweiflung auseinandersetzen möchten. Erzählerisches Improvisations~ und szenisches Erzählertalent werden vom Autoren des Originaltextes ebenfalls als zentrale Elemente bezeichnet.

Das Spiel soll nichts für Menschen sein, die traditionelle Spiele mit Antagonisten, Feinden, Kämpfen, Erkundungen und/oder einer Überlebenschance mögen.

SENTINEL COMICS

Das Spiel ist nicht unbedingt etwas für blutige Pen-and-Paper-Anfänger*innen. Die Regeln sind zwar nicht übermäßig komplex, doch sollte man schon das ein oder andere Rollenspiel gespielt haben. Das Spiel lebt davon, dass die Helden und Heldinnen als Team agieren und ihre Taten gerne auch überschwänglich beschreiben.

Das Festlegen der Initiative findet bei diesem Rollenspiel nicht durch den Wurf eines Würfels statt, sondern die Spielenden bestimmen diese selbst, was den Aktionen eine außergewöhnliche Dynamik verleiht. Das Weiterreichen der Initiative bietet jede Menge Raum, die Taten des Charakters auszuschnücken.

Alles in allem lebt dieses Spiel durch die heldenhaften Interaktionen, es bietet viel Freiraum für den eigenen Charakter und die eigene Vorstellung vom eigenen Superheldencomic. Schon beim Lesen des Regelwerks bekommt man da richtig Lust drauf, ist es doch komplett im Comic-Stil gehalten.

Rezension zitiert nach Teilzeithelden.de

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.

ABREISE MIT DEN ÖFFIS

Abfahrt ab Haltestelle Sellerhausen, Emmausstr.

Tram 7

(Richtung Phillipp-Reis-Straße über Hauptbahnhof)

Abfahrtszeiten Freitag:

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

Abfahrtszeiten Samstag:

Ab 17:08 Uhr alle zehn Min., ab 19:40 alle 15 Min, ab 22:39 Uhr wie Freitag

Abfahrtszeiten Sonntag:

Ab 11:08 alle 15 Min.

Nachtlinie N17

(Richtung Lausen über Hauptbahnhof)

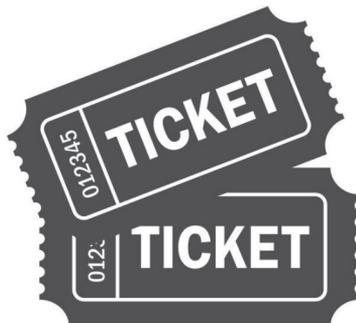
Abfahrtszeiten: Die N17 fährt um 00:51Uhr, 01:25 Uhr, 2:02 Uhr, 02:40 Uhr, und 3:13 Uhr. Ab 04:24 Uhr fahren dann die ersten Straßenbahnen des Tagesverkehrs.

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

Abfahrtszeit Freitag und Samstag: 21:56 Uhr, 22:24 Uhr, 23:37 Uhr, 00:38 Uhr

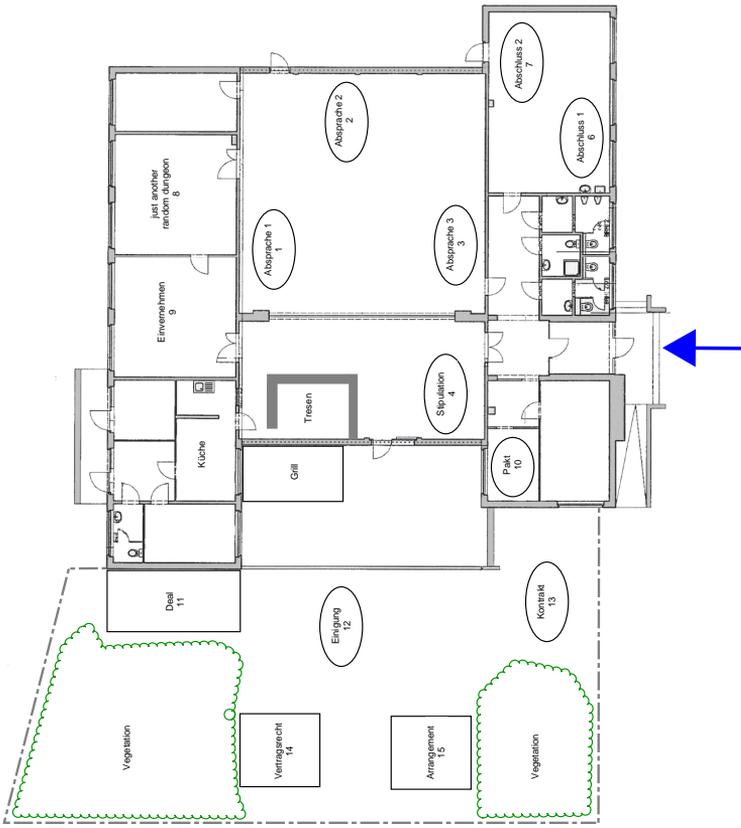
Abfahrtszeiten Sonntag: 15:56 Uhr, 16:56 Uhr, 17:56 Uhr

Wir wünschen euch eine gute Heimfahrt!



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

| | | | |
|-----------------|-----------------------------|-----------------------|------------|
| Planbezeichnung | | Grundriss Erdgeschoss | |
| Datum | 000119g001_1_VER_00EG_A.dwg | Datum | 24.08.2022 |
| Erstellt | www.absteckung.de | Überarbeitet | 18.10.2020 |
| Fa. Keißler | | ohne | |

Anfahrt via:
 Haltepunkt Leipzig-Sellerhausen mit RB 110 ab Leipzig-Hauptbahnhof
 Hinweis: RB 110 fährt zeitweise mit SEV (Hin- und Rückfahrt)
 Haltestelle Armerstraße mit SEV RB 110 ab Leipzig-Hauptbahnhof Ostseite
 Haltestelle Emmausstraße mit Straßenbahnlinien 3, 7 und 8 ab Leipzig-Hauptbahnhof
 DB Navigator App oder
 LeipzigMOVE App der LVB

SPIELRUNDEN

Freitag Abend 18:30 - 23:30 Uhr

WOHNRAUMBESCHAFFUNGSPROJEKT 5 - ALTES PAPIER

System: Shadowrun

SL: Tammo

2075, Leipzig, eine vertikale Stadt im Spätkapitalismus, in 200m Höhe am Rand der Legalität... und nicht einmal das könntet ihr euch leisten, wenn ihr nicht einen Deal mit eurem Vermieter hättet - und jeden Monat über diesen Rand schaut.

Nach dem Tod eines Rentners sind im Nachlass dutzende verloren geglaubte Verträge aufgetaucht... die digitalen Kopien gingen später im großen Matrixcrash verloren, sodass dieser Fund die Besitzverhältnisse in eurer Heimat grundlegend verändern könnten! Denn wo die herkommen, gibt es sicher noch mehr...

BLUTIGER VERTRAG

System: Monster of the Week

SL: Ben

In Ashwood, Oregon, verschwinden Menschen. Nichts Ungewöhnliches in einer Kleinstadt im Nordwesten der USA, umgeben von riesigen, dichten und nebelverhangenen Wäldern aus denen regelmäßig Wanderer nicht zurückkehren. Nein, der Schrecken scheint diesmal aus der Stadt selbst zu kommen: Bauarbeiter, Büroangestellte, Verkäufer/innen, niemand ist sicher. Es scheint ein Fluch auf der Stadt zu liegen. Schon seit Jahren. Seit vielen Jahren. Es gibt keine offensichtlichen Beweise für Entführungen. Sonst wäre das ein Fall für die Polizei. Aber die örtlichen Behörden sind, wie so oft, wenn es kein Erkennbares Motiv oder kaum Spuren gibt, ratlos. Die Fälle scheinen auch nicht miteinander zusammenzuhängen. Vor kurzem gab es jedoch einen potentiell wichtigen Anruf an eine Behörde, die sich um 'Vorkommnisse besonderer Art oder Schwere' kümmert. Genauer gesagt: Monsterjäger. An Euch...

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

STIRB LANGSAM AUF HARDLIGHT STATION

System: Mothership

SL: lorenz

Hardlight Station ist ein Versorgungsstation im weiten Nichts des Weltraums auf halben Wege zu den äußeren Kolonien. Hauptsächlich zur Wartung und Versorgung der interplanetaren Raumkreuzer gedacht, hat sich die Station unter der Rigide von Administratorin Takako McClane zu einem lukrativen Drehkreuz entwickelt und verschiedenste Unternehmungen veranlasst sich auf der Station

niederzulassen.

Auf unterschiedlichem Wege hat es euch auf diese Station verschlagen. Einige nur auf der Durchreise, andere habe hier ihren Lebensmittelpunkt gefunden. An diesem Abend jedoch habt ihr euch durch Zufall zusammengefunden, um gemeinsam zu feiern. Organisiert von der Administratorin finden zum Jahrestag der Station überall Festivitäten statt. Doch die ausgelassene Stimmung kippt von einem zum anderen Moment. Ein Kreuzer kracht wie aus dem nichts in die Docks und Söldner infiltrieren die Station. Unter Alarm wird der Notstand ausgerufen und die Luftschleusen zwischen den Sektionen beginnen sich zu schließen. Aber zu spät, schon hört ihr Rufe und Schüsse durch die Gänge hallen. Ihr müsst fliehen. Doch sind die Söldner nicht die einzige Gefahr die euch auf der Flucht durch die Station begegnen wird.

Content-Warnung: Geiselnahme, Kriegsähnliche Zustände, Body-Horror

CLAIM JUMPERS

System: Firefly

SL: alexandro

"Wenn dieser jian huo Etienne de Bujac seinen Vertrag nicht erfüllt, dann verliert er die Mine"

Sweethome, Georgia. Ein Mond, der um den Planeten Elphame kreist. Sweethome wird vom skrupellosen Industriellen de Bujac gnadenlos ausgepresst. Die ehemalige Minenbesitzerin hat er mit einer fingierten Mordanklage aus dem Weg geräumt, der Sherriff ist ein von ihm eingesetzter Opportunist, der nach seiner Pfeife tanzt. Niemand wag es, sich ihm und seinen gedungenen Söldnern in den Weg zu stellen. Niemand? Oh nein, denn obwohl de Bujac alle seine Rivalen aus dem Weg geräumt hat, hatten diese doch noch genug Credits, um eine abgehalfterte Crew von zui fan anzuheuern, und tian xia wu di!

Ein Abenteuer in der Welt von "Firefly" (Weltraum-Western über abgehalfterte Raumschiffcrews, die sich mit Gelegenheitsaufträgen über Wasser halten). Vorkenntnisse über das Setting sind nicht erforderlich.

BLEAK SPIRIT – CREATING A TALE AND BUILDING A WORLD

System: Bleak Spirit - Creating a Tale and Building a World

SL: Rafael

The game will be in english

The Mountain stands silent. The bones of old beasts, and the rusted remains of the old knights rest upon its slopes, mist covered and laden with lost memories. Yet, not all that rests on the slope lies dead in these strange eons. A lone wanderer braves the mist of the mountain. What do they seek? What secrets does the

Mountain tell? What price does it demand?

This is a cooperative storytelling/worldbuilding experience where everyone is GM, player and choir, taking turns to tell the story of a lost place, and a person who explores it.

WITCH – DER WEG NACH LINDISFARNE

System: Witch: The Road to Lindisfarne

SL: dull_boy

Großbritannien im Jahre 1350

Eine unheilige Plage fegt über das Land. Die Pest hat bereits ein Drittel aller Einwohner der Insel ereilt. Väter tragen ihre Söhne zu Grabe. Töchter betrauern ihre Mütter. Babies schreien verlassen in ausgestorbenen Dörfern. Das ist nicht natürlich. Nach langer Überlegung haben die Kirchenobersten eine Lösung gefunden. Der Teufel steckt dahinter. Im Verbund mit seiner Handlangerin, der Hexe, hat er die schreckliche Seuche auf uns geworfen. Doch wir Christen wissen uns zu wehren! Eine junge Frau hat gestanden die Hexe zu sein. Sie steht offenkundig mit Luzifer im Bunde und muss auf der heiligen Insel Lindisfarne verbrannt werden, damit dieser Fluch enden kann. Dies ist die Geschichte derer, die die Bürde tragen sie dorthin zu begleiten. Werden die Gefährten diese Aufgabe erfüllen können? Oder befürchten sie zu sehr ihre eigene Unschuld aus der Insel zurückzulassen?

Witch ist ein spielleiterloses Erzählspiel vor (pseudo-)historischem Hintergrund. Das zentrale Thema ist Schuld. Der Ton ist ernst. Das heißt nicht, dass wir nicht gemeinsam lachen werden, aber dies ist definitiv keine lustige Geschichte.

Teilnahme ab 18 Jahren. Triggerthemen sind Krankheit, Tod und Misstrauen. Lines und Veils werden wir gemeinsam am Tisch besprechen. Gespielt wird mit X-Karte.

PRESS START – EINSTIEGSABENTEUER

System: Fabula Ultima

SL: Claine

Eine Gruppe von Abenteuern untersucht eine Ruine in der Nähe ihres Heimatlandes, wo sich laut Gerüchten ein verfeindetes Imperium breit gemacht haben soll. Was werden sie finden und werden sie die Machenschaften des Imperiums aufhalten können?

BLOODY NIGHTS AT CAMP RED HERRING

System: Fear Itself

SL: FelixGhostface

Wie wärs mit nem Ferienjob? Ich hab hier irgendwo die Stellenanzeige:
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 auch einen See Wer sich jetzt an diverse Slasherfilme erinnert fühlt liegt genau richtig.

DER VERTRAG DES TODES

System: Projekt 4.5

SL: Sturmkrähe

Die Welt steht am Abgrund und wie eigentlich jedes Jahr wird dieses Jahr zur Vornachteulen Runde ins postapokalyptische Endzeit-Game geladen. Dieses spielt dieses Jahr kurz vor dem ganzen Chaos, die Spieler dürfen zwischen 5 Szenarien wählen: Wüste, Dschungel, Bergdorf, verlassene Kohlemine mit Stadt und ein Forschungsschiff auf See. Viel Spaß beim Zombiegemetzel!

EMIRIKOLS LEBENDER WANDELTURM

System: Dungeon Crawl Classics

SL: heja

Der berühmte Erzmagier Emirikol lebt in seinem abgeschiedenen Turm am Rande der Stadt Lys. Allerlei Gerüchte umgeben den sagenhaften Turm, der mächtige Artefakte und unermessliche Schätze enthalten soll. Aber Emirikol lebte bisher immer zurückgezogen. Bis es heute zu einem ebenso plötzlichen wie unerwarteten Überfall kommt.

Erkundet einen klassischen Magier-Turm. Spieler sollten nach Möglichkeit schon etwas Erfahrung mit gefährlichen Dungeons und fiesen Fallen haben und neben ihren Waffen und Zaubern auch über etwas Köpfchen oder zumindest List und Findigkeit verfügen. Furchtlose Anfänger sind aber immer willkommen. Irgendjemand muss ja schließlich vorgehen.

Dies ist ein Abenteuer der Stufe 4, d.h. für relativ hochstufige Charaktere. DCC ist spielmechanisch ähnlich zu älteren Versionen von Dungeons & Dragons. Regelkenntnis braucht ihr nicht, das wirklich Nötige ist schnell erklärt.

CRACKING CASES

System: Cracking Cases

SL: Mario

Cracking Cases basiert auf Brindlewood Bay, einem Mystery-Spiel, bei dem ihr euch die Lösung des Falls selbst ausdenken dürft. Klingt komisch, macht aber Spaß. Ich bringe mehrere Fälle mit, wir suchen uns dann gemeinsam einen aus -

Stichworte: In Tiere verwandelte Menschen X Mittelalter-Fantasy ODER Baywatch meets Cthulhu. In beiden Fällen gilt: Einstiegsfreundlich. Regelleicht. Narrativ. Verwendete Safety Tools: Open Door Policy, Lines and Veils, Time-Outs and Check-Ins. Dauer: 3-4 Stunden.

HEAVEN'S A LIE

System: The Electric State

SL: Peter

"Die Welt geht vor die Hunde, Baby. Traurig, aber wahr."

Die technologische Revolution hat ihre Kinder gefressen. Wir schreiben das Jahr 1994. Kaum 10 Jahre ist es her, seit der erste Neurocaster die USA in eine neue, virtuelle Realität führte. Mittlerweile hat sich das Heilsversprechen in einen Alptraum gewandelt: Mehr und mehr Menschen erliegen dem süchtig-machenden Sog der Simulation. Sie bleiben gefangen im Electric State. Gerüchten nach ist Kalifornien die letzte Bastion von Sicherheit und Ordnung in den längst nicht mehr vereinten Staaten von Amerika. Die Spielenden erreichen nach strapaziösem Road Trip durch die Wüste Nevadas den Grenzposten in das scheinbar gelobte Land. Können sie hier dem Kollaps - und den Geistern ihrer eigenen Vergangenheit - entfliehen?

The Electric State ist ein regelleichtes System, das viel Raum für erzählerische Freiheiten bietet. Wer schon mal ein w6 System von Free League gespielt hat (z.B. Vaesen; oder Tales from the Loop) wird sich unmittelbar zurecht finden. Charaktere werden gestellt und vor Ort noch mit ein paar Details ausgeschmückt. Triggerwarnungen: Tod; Kontrollverlust

VERTRÄGE SIND ZU SCHLIESSEN

System: Subversion

SL: Taraxasch

Willkommen in "Neobabylon", willkommen bei "Yonayatad Food Varks", Ihr seid Angestellte in unterschiedlichen Abteilungen, die Umbrüche der letzten Jahre sorgen für Restrukturierungsmaßnahmen und ihr als Vertreter eurer Gemeinschaften wollt diese natürlich anders haben, als das Management. Ob es nun so ist, dass ihr glaubt, jeder ist sich selbst der nächste - oder ob ihr glaubt, alle Räder stehen still, wenn euer starker Arm es will, das wird sich zeigen.

Achtung! Es kann hier zu Player vs Player kommen, es ist nicht meine Absicht, aber es kann passieren. Dies wird der Start einer Legacy Kampagne und ihr werdet Teil des ganzen. Mein Ziel ist es, dass die Geschehnisse am Ende zusammengefasst und in Prosa veröffentlicht werden. Seid euch dessen bitte bewusst.

FREITAG SPÄTKOMMER 20:30 – 23:30 UHR

ANSTURM DER UNTOTEN

System: HeXXen 1733

SL: Alina

Nach einem einschneidenden Erlebnis mit Höllenkreaturen ist von deinem alten Leben nichts weiter übrig geblieben als ein verfluchtes Amulett, das du bei aller Anstrengung weder loswerden noch zerstören konntest. Von Alpträumen und Anfällen von Bewusstlosigkeit geplagt, hast du nicht aufgegeben: Du bist Jäger geworden. Um Antworten zu finden, um das verfluchte Ding los zu werden und - sind wir ehrlich - der Dämonenbrut ordentlich dafür in den Arsch zu treten, dass du leiden musstest. Jetzt sitzt du in einem eigentlichen recht gemütlichen Wirtshaus in Ostpreußen. Du bist guter Dinge. Dein Tipp-Geber hat Dir versichert, dass der Arkanologe Pius von Peiper dir helfen könne, den Fluch des Amuletts zu brechen. Zu ihm nach Angerburg brauchst du von hier aus nur noch 2 Tagesreisen. Du beginnst gerade, dich zu fragen, wer die dubiosen Gestalten am Tisch gegenüber sind, als mit der Abenddämmerung Nebel aufzieht ... [Schwerpunkt: erzählerisches Rollenspiel]

Altersempfehlung: ab 16 Jahren (Horror, Gewaltdarstellung)

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

FREITAG NACHT AB 00:00 UHR

IMPRORUN

System: Shadowrun Homebrew

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)

SAMSTAG MITTAG 11:00 BIS 16:00 UHR

SCHATTEN ÜBER IMBISS

System: Mausritter

SL: Iorenz

Das alte Asia-Fastfood-Restaurant ist schon seit einer Weile geschlossen und von den Riesen verlassen, allerdings haben sich einige Nager eine Wohnstatt um das alte Aquarium herum aufgebaut. Überall herrscht ein starker Geruch nach Fisch und die ansässigen Mäuse scheinen nur selten ihre Hütten zu verlassen. Doch nach Nachteinbruch schein etwas durch die Gassen zu huschen, tagsüber ziehen Prozessionen eines merkwürdigen Ordens durch die Gassen und was hat es mit den seltsamen Schemen im großen Wasserglas auf sich?

Irgendwas stimmt hier ganz und gar nicht.

Safety Tools: X-Card, Open-Door-Policy

DER TRAUM VOM PROFI-VERTRAG

System: Fight With Spirit

SL: alexandro

Das große Finale steht an, ein Match bei dem viel auf dem Spiel steht, sowohl professionell als auch persönlich.

Die Teams: Ashpoint Arrows - Die derzeitigen Champions. Können sie dem enormen Erwartungsdruck gerecht werden? Southbeach Sharks - Die aufstrebenden Newcomer. Werden sie es schaffen ihre Ambitionen zu verwirklichen? Newcrest Neons - Talentierte, aber mit Problemen. Ihre Spielenden sind gut - aber sie müssen noch lernen als Team zusammenzuarbeiten. Dockside Demons - Die gefallenen Stars. Kann ihr Team zu seinem alten Glanz zurückkehren?

"Fight with Spirit" ist ein Erzählspiel über Sportdramen, über die Spannung von packenden Matches und die persönlichen Dilemmata der Spielenden abseits des Spielfeldes. Spielende sollten Spaß am gemeinsamen Erzählen haben, und im Treffen von Entscheidungen welche gut für die Geschichte sind, auch zum Nachteil ihrer Charaktere.

Die Sportart und das Team wird gemeinsam von den Spielenden bestimmt, welche sich dann passende Charaktere für die Geschichte erschaffen.

MUTATED HEROES

System: Mutated Heroes (How to be a Hero)

SL: André

Tauche ein in die Welt von Mutated Heroes - Das postapokalyptische Rollenspiel!

Bist du bereit für ein Abenteuer der besonderen Art? In Mutated Heroes schlüpfst du in die Rolle mutierter Tiere, die in einer faszinierenden, postapokalyptischen Welt ums Überleben kämpfen. Entdecke in diesem One-Shot den nautischen Bereich, der großen Mutated Heroes Welt, voller Gefahren, Geheimnisse und unvergesslicher Abenteuer.

Perfekt für Einsteiger und Neulinge! Das Regelwerk basiert auf dem System von "How to be a Hero" und wurde um zusätzliche Regeln erweitert, um dir ein einzigartiges Spielerlebnis zu bieten. Dank teilweiser vorgefertigter Charakterbögen kannst du sofort ins Abenteuer starten, ohne lange Vorbereitung.

BRÜCHIGE ALLIANZ. KÖNNEN SIE SICH VERTRAGEN?

System: Tales of Xadia

SL: Tenwa

Wichtige Vertreter der Menschen und Elfen treffen sich, um über belanglose Verträge, Bestimmungen, diplomatische und wirtschaftliche Abkommen zu debattieren. Ihr seid angeheuert, eure Vertreter gut aussehen zu lassen. Für ihre "Sicherheit" zu sorgen. Aber es herrscht ja Frieden. Gute Bezahlung, wenig Aufwand. Was soll da schon schief gehen.

Also sammelt eure Würfel, drückt die Daumen, dass sich keiner streitet Und haltet die Augen offen.

DER 5. PRÄSIDENT

System: Shadowrun 5

SL: Atom-Erik

Okay, Leute, ich habe hier einen Johnson, der sucht ein verlässliches und verschwiegenes Team. Da habe ich an euch gedacht. Ist ein recht einfacher Auftrag, aber echt gut bezahlt. Davon träumt doch ein Runner, oder? Und keine Sorge: kein Wetwork oder so was. Interessiert?

Ein einsteigerfreundlicher Run etwas abseits des Shadowrun-Kanons. Wir spielen in einer ländlichen Gegend im mittleren Westen, wenig Matrix, noch weniger Magie. Ein cooler Plan ist mir wichtiger als Regeldetails.

I DON'T LIKE YOU OR ANYTHING, BAKA!

System: Good Society

SL: FelixGhostface

Endlich ist es soweit, das Highlight jedes guten Slice of Life/Highschool Romance Animes kann beginnen, das alljährliche Schulfest. Es ist die Zeit von verschiedensten Programmpunkten, stressiger Vorbereitungen mit dem Club/der Klasse und natürlich auch von Klischees und Liebesgeständnissen!

Ihr spielt dabei verschiedene Anime Charaktere, die nur so vor character tropes und sonstigen Klischees strotzen. Als Grundlage dient das Pen and Paper "Good Society", welches eigentlich für Jane Austin Geschichten geschaffen und von mir eigens hierfür umgeschrieben wurde. Dieses System verzichtet komplett auf Würfeln und ist vielmehr auf intensives Character Play aus. Ziel ist es zusammen durch witzige Momente eine interessante Geschichte zu erzählen.

HE IS B(J)ACK

System: Monster of the Week

SL: weiky

In kurzer zeitlicher Abfolge starben zwei Personen in weit voneinander entfernten Städten in den USA. Deshalb ging die Polizei erst einmal davon aus, dass sie nicht zusammenhängen. Doch dieses änderte sich mit einem dritten Mord, der den ersten beiden extrem ähnlich war. Bei diesem fand die Polizei einem Brief vom Mörder, in welchem er die beiden früheren Morde in Detail beschreibt. Der Brief endet mit den Worten: Jack is Back. Die Polizei sieht ein, dass hier etwas abnormales vor sich geht, dem sie nicht gewachsen ist und deshalb ruft sie die Sondereinheit für paranormale Probleme(SfpP) zur Hilfe. Also sie rufen euch zur Hilfe.

DE PROFUNDIS

System: Heart: The City Beneath

SL: Peter

"The Heart knows what you want, and by the Goddess, it'll give it you - or kill you trying."

Wir sind alles Verdammte hier. Über uns: das Ödland, eine lebensfeindliche Wüste. Unter uns: Das Herz und sein Sirenenruf. Was das Herz ist, willst du wissen? Niemand, der den Weg dorthin fand, kehrte bislang zurück. Und doch vibriert in uns sein Locken. Das Herz verspricht die Erfüllung und das Ende aller Sehnsucht. Ich weiß, du spürst es auch. Wir sind alles Verdammte hier.

Die Spielenden schlüpfen in die Rollen Glücksrittern, die der Tiefe Reichtümer, Geheimnisse und Nervenkitzel abtrotzen wollen. Auf dem Rückweg von ihrer jüngsten Exkursion heuert man sie als Eskorte für eine Karawane an. Es scheint leicht verdienter Lohn. Was soll schon schief gehen?

Heart: The City Beneath ist ein Dark Fantasy Post-Apocalypse Setting. Metro meets Darkest Dungeon. Triggerwarnungen: Gewalt, Gore, Weirdness.

EIN WARMES, ANGENEHMES BRUMMEN

System: Trophy Dark

SL: dull_boy

Tief im Wald, dort wo die Welt der Menschen mit ihren zahlreichen Gräfen, Herzögen, Edelmännern, Kaisern und Königen endet, existiert nur ein einzelner Regent. Die sechsbeinige Mutter der Millionen kontrolliert das größte und gefährlichste Bienenvolk, das es je gegeben hat. Ihre Kinder sind ihr treu ergeben und würden alles tun um sie zu beschützen. Dabei ernährt sie sich nur von dem feinsten royalen Gelee. Diesem schreibt man wundersame Qualitäten zu. Ein einzelner Tropfen soll jede Krankheit heilen, ein kleiner Becher den Alterungsprozess um Dekaden zurückdrehen können. Wem es gelänge ein Säckchen davon zu füllen, dem stünde die ganze Welt offen.

Wer seid ihr? Wieso begeht ihr euch auf diese Reise? Wir finden es gemeinsam heraus. Die Charaktere werden am Tisch erstellt.

Teilnahme ab 18 Jahren. Triggerthemen sind Insekten, Body Horror, Misstrauen, Gebissen und gestochen werden, enge Räume, Augenverletzungen, Kannibalismus, explizite Gewaltdarstellung, Gewalt gegen Tiere.

Gespielt wird mit X-Karte.

DAS WRACK

System: Call of Cthulhu

SL: Gnomi

in letztes Mal feiert eine Gruppe wohlhabender "Freunde" auf einer Yacht...

Rechnungen müssen bezahlt werden, Veträge sind einzuhalten... Leider hat die Wirtschaft auch den Yachtbesitzer getroffen und er muss sie nun verkaufen. Auf dem Weg zum Verkäufer lässt er es noch ein letztes Mal krachen, die komplette Überfahrt von Amerika nach Europa wurde als einzige Dauerfeier angepriesen. Doch es ist immer noch ein Call of Cthulhu Abenteuer und der Titel hat garantiert nichts damit zu tun, was passiert...

Ein einsteigerfreundliches Call of Cthulhu NOW Abenteuer mit viel Möglichkeiten zum Rollenspiel.

TÖDLICHE ROLLENSPIELE

System: Brindlewood Bay

SL: Hagen

Es gab einen Toten am Rande einer Rollenspiel Convention im beschaulichen Brindlewood Bay! Wer ist der Tote? Warum musste er sterben? Und vor allem: Wer ist der Mörder? Das alles und noch mehr finden wir gemeinsam heraus!

Brindlewood Bay ist ein Rollenspiel in dem ihr die Rolle von älteren

Krimikenner:innen übernehmt und im beschaulichen Brindlewood Bay einen Mordfall aufklärt. Vorlage hierfür ist ganz klar "Mord ist ihr Hobby"/"Murder she wrote" und so ziemlich jede andere Krimiserie der 80er.

Das Besondere an dem System ist, dass weder Spieler:innen noch Spieleiter:in weiß, wer der Mörder und was das Motiv ist. Das alles finden wir während des Spiels gemeinsam heraus!

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

ERZÄHLROLLENSPIELE – WAS SIND NARRATIVE REGELN?

Workshop (12:45-14:15 Uhr)

Organisiert von: Mario

Vortrag und Workshop (inklusive Gruppenarbeit) über narrative Regeln und Strukturen. Stichworte: Kollaboration, Safety Tools und Consent, GNS-Theorie.

Ablauf: BASICS, WORKSHOP, BEISPIELE, DISKUSSION, FRAGEN, SPIELEVORSTELLUNGEN.

SAMSTAG LANGSCHLÄFER 13:00 – 16:00 UHR

EL CONTRATO DE LOS HEREDEROS

System: Pasion de las pasiones

SL: Ben

Blut ist dicker als Wasser. Aber was ist mit Tinte? Alvarez Delacruz ist tot: der unangefochtene Patriarch eines der größten Wirtschaftsimperien Argentiniens. Banken, Supermärkte, Industrie, Hotels, Schönheitssalons: sein Einfluss reichte in alle Bereiche des Lebens. Doch so groß sein Vermächtnis auch sein mag, eines fehlte ihm immer: eine Familie. Kein Ehepartner, keine offiziellen Erben. Nur Geschäftspartner, flüchtige Bekannte von Wohltätigkeitsbällen und Angestellte, denen er vertraute: oder zumindest vorgab, es zu tun. Nun steht alles auf dem Spiel. Wer wird das Erbe antreten? Wer ist bereit, über Leichen zu gehen? Und welche dunklen Geheimnisse kommen ans Licht, wenn es um Macht und Geld geht? Denn scheinbar jeder der Interessierten scheint etwas verbergen zu wollen. Was das Testament wohl offenbaren wird?

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

SCHLEICHENDER TOD

System: HeXXen 1733

SL: Alina

Nach einem einschneidenden Erlebnis mit Höllenkreaturen ist von Deinem alten Leben nichts weiter übrig geblieben als ein verfluchtes Amulett, das Du bei aller

Anstrengung weder loswerden noch zerstören konntest. Von Alpträumen und Anfällen von Bewusstlosigkeit geplagt, hast Du nicht aufgegeben: Du bist Du Jäger geworden. Um Antworten zu finden, um das verfluchte Ding los zu werden und - sind wir ehrlich - der Dämonenbrut ordentlich dafür in den Arsch zu treten, dass Du leiden musstest. Euer Auftraggeber Pius von Piper schickt euch in das vom Krieg stark zerstörte und teils notdürftig wieder aufgebaute Magdeburg. Ihr sollt ein Aussätzigen-Lager vor den Toren der Stadt untersuchen, das Kultisten des Beelzebub unterwandert haben sollen. [Schwerpunkt: Investigation]
Altersempfehlung: ab 16 Jahren (Horror, Gewaltdarstellung)
Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy , Lines & Veils

ERWARTUNGSMANAGEMENT IM PNP

Workshop (14:30 bis 16:00 Uhr)

Organisiert von: Tammo

Teil 1: Vortrag - eine Typisierung von Spielenden und Vorlieben, Vorstellung von Spannungsfeldern

Teil 2: Gruppenarbeit - Wie fragt man Vorlieben ab, wie wird man ihnen gerecht und wie löst man Spannungsfelder auf?

Teil 3: Fazit - Vorstellung der Ergebnisse, offene Diskussion

SAMSTAG ABEND 18:00 - 23:30 UHR

SEGLER AUF STERNENLOSER SEE

System: Dungeon Crawl Classics

SL: lorenz

Schon immer sind du und deine Leute im Schatten der riesigen Ruine ihrem mühseligen Tagewerk nachgegangen. Der Ursprung der Ruine ist rätselhaft und die Quelle manches Aberglaubens. Ein Geheimnis, das nach Meinung der anderen im Dorf am besten sich selbst überlassen bleiben sollte.

Aber jetzt rührt sich etwas unter den bröckelnden Mauern. Tiermenschen heulen in der Nacht und deine Dorfnachbarn werden nachts aus ihren Betten entführt. Und da keine Helden da sind, die euch verteidigen: Wer wird sich gegen die immer näher rückende Finsternis zur Wehr setzen? Es liegt an euch, die Geheimnisse des Chaos zu entschlüsseln, aber was wird der Preis für euren Verstand und eure Seelen sein?

Segler auf Sternenloser See ist ein sogenanntes Trichterabenteuer für Dungeon Crawl Classics. Ihr spielt eine Mob von Dorfbewohner. Jeder Spieler kontrolliert dabei bis zu 4 Charaktere gleichzeitig, welche einfache Bauern, Handwerker oder Tagelöhner sind. Eure Charaktere werden sich im Laufe des Abenteuers tödlichen Gefahren stellen und haben die Möglichkeit sich als wahre Helden zu beweisen.

Aber einige wird es auf dem Weg dahin auch niederraffen.
Content-Warnung: Charaktertod, Menschenopfer, Dämonen
Safety Tools: X-Card, Open-Door-Policy

BEER, BAGUETTES AND BLOOD

System: Eat The Reich

SL: Rafael

Have you ever wanted to be an mighty supernatural creature of the night killing nazis to liberate france? Of course you did. Join in, pick a vampire flavour, and slash, rip, tear, and drink your way to the Eiffel tower to eat the Führer himself.

Note: beer is not just allowed, it is recommended.

ONKEL TIMOTHYS ERBE

System: Call of Cthulhu

SL: Gnomi

Die traurigen Nachrichten zuerst: Euer lieber Onkel Timothy ist tot, keiner von euch mag seine Verwandtschaft 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) und macht euch zu seinem Anwesen in Vermont auf, um am 23. April 1928 der Testamentseröffnung beizuwohnen und so seinen letzten Wunsch einzuhalten (wie es laut dem Anwalt im Vertrag steht). Jeder von Euch könnte das Geld wirklich gut gebrauchen... und der übrigen Verwandtschaft wird da nicht so viel gegönnt. Die Testamentsvollstreckung findet in Onkel Timothys Anwesen, fernab von den nächsten Nachbarn statt...

Das Abenteuer ist lose an die alten zweitklassigen Horror-Filme angelehnt. Gespielt wird mit X-Karte, Open door policy und einer kurzen Vorbesprechung.

EIN NICHT SO ENTSPANNTER ROADTRIP DURCH DAS ERDKÖNIGREICH

System: Avatar Legends!

SL: FelixGhostface

Asche und Stahl ist ein Abenteuer in der Welt von Avatar, der Herr der Elemente und spielt zur Zeit des Hundertjährigen Krieges, bevor Aang aus dem Eis geborgen wird. Sprich es ist eine Zeit voller Schrecken und Angst vor der Feuernation.

Doch nicht alle Soldaten der Feuernation sind mit dem Krieg ihrer Nation einverstanden, viele wollen einfach nur noch raus aus dieser Kriegsmaschine. So geht es nämlich Onomu, einer Deserteurin der Feuernation, die nunmehr unbedingt Asyl erhalten muss. Eine Möglichkeit stellen die gestohlenen

Kriegspläne dar, die Onomu aus dem Palast des Feuerlords Ozai stehlen konnte. Das hat auch die Große Stadt Ba Sing Se mitbekommen und dem dortigen Kulturminister sollen diese Pläne im Tausch gegen Asyl ausgehändigt werden. Das Problem ist nur, dass sie dafür einen großen Teil des Erdkönigreichs durchqueren muss, in welchem es vor Gefahren nur so wimmelt. Neben den Soldaten der Feuernationen will auch eine Rebellengruppe des Erdkönigreichs die Soldatin gefangen nehmen. Nun ist es an euch, Onomu eine sichere Reise bis nach Ba Sing Se zu ermöglichen..

DER VERTRAG DES TODES

System: Projekt 4.5

SL: Sturmkrähe

[Beschreibung siehe Freitag Abend]

ÜBER DEN GREIFENPASS

System: Das Schwarze Auge 5

SL: heja

Wir schreiben den 21. Travia [Oktober] 1020 nach Bosparans Fall. Ihr seid auf dem Weg nach Gratenfels, wo ab heute das alljährliche Kupperus-Fest stattfindet. Drei Tage lang gibt es einen großen Jahrmarkt mit allerlei Attraktionen, den letzten hier im Kosch vor dem Wintereinbruch.

Außerdem habt ihr einen Brief vom alten Magister Balthusius erhalten, in dem ihr um Mithilfe bei seinen Nachforschungen gebeten werdet. Er hat sich in seiner Forschung auf alte magische Artefakte spezialisiert und kann sicher etwas Unterstützung durch tatkräftige Abenteurer gebrauchen.

"Über den Greifenpaß" ist ein DSA-Klassiker von 1997: die Einsteigerkampagne für DSA 3 von Thomas Finn.

THE CONTRACTORS

System: Night's Black Agents

SL: alexandro

Wir schreiben das Jahr 1994. Der Kalte Krieg ist vorbei... und damit auch eure Karriere. Die Welt hat sich verändert, und ihr seid auf der Strecke geblieben. Früher konnte man noch tun was notwendig ist: Pragmatismus war vorherrschend in den Hallen der Macht - jetzt sind eure Vorgesetzten Bürokraten, die alles "streng nach Vorschrift" erledigt sehen wollen. Ihr habt da nicht mehr reingepasst: ob ihr freiwillig gegangen seid, oder wegen eurer "unkonventionellen Methoden" kaltgestellt wurdet, auf jeden Fall findet ihr euch in der Kälte wieder, mit wenigen Kontakten die noch bereit sind mit euch zu arbeiten, und noch weniger

Ressourcen. Ohne Rückendeckung durch euren Geheimdienst sitzt ihr fest und müsst euch auf die Leute verlassen, die noch bereit sind mit euch zu reden. Einige davon waren früher auf der Gegenseite, aber in der Situation in welcher ihr jetzt seid, könnt ihr euch einen Luxus wie "Seiten" nicht erlauben.

Briefing: Malcom Lennart (62), Brigadier-General der Kanadischen Air Force. Während seiner Stationierung in auf einer NATO-Basis in der Nähe von Dubrovnik hat er ein paar Dateien mitgenommen, die offiziell nicht in seiner Zuständigkeit sind. Meine Auftraggeber gehen davon aus, dass er irgendeine private Ermittlung durchzieht, und dass er wahrscheinlich seine Vorgesetzten nicht darüber in Kenntnis gesetzt hat, dass er die Logistikdaten mitgenommen hat - weswegen er es auch nicht an die große Glocke hängen kann, wenn er sie unterwegs "verlieren" sollte. Euer Auftrag, solltet ihr ihn annehmen, ist es die Dateien zu beschaffen, und außerdem sicherzustellen, dass es keine Kopien gibt. Nach Möglichkeit, ohne dass der General dabei das Zeitliche segnet (denn dann würde es sicherlich doch eine Ermittlung geben), aber das überlasse ich eurem Ermessen. Die Aktion muss durchgezogen sein, bevor der General in 6 Tagen Kroatien verlässt. Jeder von euch bekommt \$100.000 - die Hälfte jetzt, den Rest bei Übergabe.

Night's Black Agents ist ein Spionagespiel (eher realistische Spione, ala John le Carre oder Slow Horses - keine übermenschlichen Superagenten wie James Bond oder Jason Bourne) mit Horrorelementen.

Triggerwarnungen: Darstellungen der Auswirkungen von körperlicher Gewalt, Darstellung von Krankheiten im fortgeschrittenen Stadium Sicherheitstechniken: Lines and Veils, Open Door Policy

FAUST: PAKT WITH THE DEVIL

System: Monster of the Week

SL: weiky

Es gibt Personen die bereit sind alles zu tun, um das zu bekommen was sie wollen. Sie sind sogar bereit, einen Vertrag mit einem Teufel einzugehen und diesen ihre Seele zu verkaufen oder die Seele von Anderen. Dieses tat damals der Mörder Faust, um sein Leben auf ewig zu verlängern und deshalb starben mehrere Menschen durch sein Messer. Doch von jetzt auf gleich endete seine Mordserie und er verschwand von der Bildfläche. Doch jetzt auf einmal tauchen Morde, die mit ihm zusammenhängen, wieder auf. Damit es nicht noch einmal zu so einer Mordserie wie damals kommt, macht sich die Sondereinheit für paranormale Probleme(SfpP) dran ihn auf zuhalten. Somit seit ihr gefragt, eine Mordserie zu verhindern, bevor sie überhaupt beginnt.

SEELENSCHINDER

System: Candela Obscura

SL: Peter

Ein mächtiger Bankier wird tot in seiner Villa aufgefunden. Das Haus ist bis auf die Grundmauern abgebrannt, doch finden sich keine Brandspuren am Leichnam. Der leitende Inspektor ist ratlos und ersucht eure Hilfe. Ihr seid Ermittler übernatürlicher Vorfälle. Ihr seid Mitglieder des Geheimordens Candela Obscura. 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 Welt 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.

RAUNÄCHTE

System: Call of Cthulhu

SL: Spielspatz

Zum Jahreswechsel 1927 lädt euch Frauke Thiessen in ihr familiäres Gasthaus ein. Dort erlebt ihr einen lebendigen Silvesterabend im sonst verschlafenen Ostseestadt Hafstrand. Wie jedes Jahr kehrt auch diesmal die örtliche Tradition des gemeinsamen Rummelpottlaufens wieder. Trotz den kühlen Hauch des Winters versammelt sich hierzu die gesamte gesellige Gemeinde pflichtbewusst auf dem nächtlichen Dorfplatz und begrüßen trommelnd und tanzend das neue Jahr. Doch offenbar wurden diesmal nicht alle Gebote der Tradition eingehalten. So fesselt das Neujahr gleich zu Beginn mit Überraschungen, die euch unsterblich in Erinnerung bleiben werden - sofern mit eurer Existenz nicht bald Sense ist.

Wir spielen mit den Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils
Sensible Inhalte (leichter Spoiler): Leben & Tod von nahestehenden Personen (Familie, Freunde)

DER APFELWURM VON ALRIKSFURT

System: Das Schwarze Auge 5

SL: Julian

Wir schreiben das Jahr 1040 BF, und es ist ein idyllischer Herbsttag im Dorf Alriksfurt. Die Felder sind abgeerntet, die Apfelbäume sind leergepflückt, und die Scheunen bis unter den Rand gefüllt.

Die Alriksfurter begehen ein großes Fest zu Ehren der Ernte- und Heilungsgöttin Peraine. In Andenken an Nadiana von Norburg, einer Perainegeweihten, die vor dreihundert Jahren im Dorf lebte und berühmt für ihren Apfelkuchen war, backen die Dorfbewohner bis heute den köstlichsten Apfelkuchen östlich des Koschs. Aus Nah und Fern sind Menschen angereist, um gemeinsam zu feiern. Eure Charaktere sind ebenfalls unter den Gästen. Ganz bestimmt wird es ein fröhliches Fest und nichts Schlimmes wird passieren.

URMALK DER UNBEGRENZTE

System: Advanced Dungeons & Dragons 1ed

SL: Orlando

Die Nekropole auf dem Hügel bei der Stadt Pentastadion ist zeitlos. Seit Anbeginn der Zeit nimmt sie die Toten auf und in ihren verfallenen Krypten verbergen sich unvorstellbare Gefahren und Schätze. Dort ruht Urmalk der Unbegrenzte, der als einer der reichsten Magnaten der Geschichte der Stadt gilt. Man sagt, seine Schätze seien einfacher zu sehen als zu erreichen, und einfacher zu erreichen als zu erbeuten. Nach ein paar Gläsern Wein zu viel und einer törichten Wette darfst DU es als Nächstes versuchen!

AD&D 1e ist ein rasantes Erkundungs- und Abenteuerspiel, bei dem Action und Herausforderung im Mittelpunkt stehen. Für die Teilnahme an dieser Runde sind keine Regelkenntnisse erforderlich und auch Rollenspielanfänger sind sehr willkommen. Vorgefertigte Charaktere stehen zur Verfügung, du kannst aber auch gerne deinen eigenen (AD&D 1e, Stufen 3-5) mitbringen.

Bei diesem Abenteuer geht es darum, die Nekropole zu erkunden und ihre Schätze zu erbeuten.

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

IN DEN TIEFEN DES KERKERS

System: Pathfinder

SL: Cyraion

Der Rat der Stadt Achet beauftragt Euch hiermit, den Gefangenen Ludwig Rohn aus dem Gefängnis zur Verhandlung zu bringen.

gesiegelt und beglaubigt, T.N. Stibbons, Ratschreiber.

Ein einfacher Auftrag, was soll schon schief gehen?

Bei der Runde handelt es sich um einen Dungeoncrawler unter Verwendung des Pathfinder Rollenspielsystems. Vorbereitete Charaktere werden gestellt, eigene Charaktere sind mit Zustimmung des Spielleiters möglich. Neue Spieler sind gern gesehen.

Triggerwarnung: Horrorelemente, Gewalt, Sklaverei

ZEIT FÜR HELDEN

System: Sentinel Comics

SL: Sangfroid

Wenn ihr schon immer mal einen Superschurken durch ein Hochhaus werfen oder eine Rakete im vollen Sprint überholen wolltet dann seid ihr hier genau richtig. Bei Sentinel Comics RPG spielt ihr ein Team aus Superhelden wie man sie auch aus Comic & Kino kennt. Und ihr macht das was ihr als Superhelden eben am besten könnt: Unschuldige beschützen, die Pläne von Superschurken durchkreuzen und verdammt nochmal die Welt retten.

SAMSTAG NACHT AB 00:00 UHR

REVOLUTION, REBELLION ODER REFORM VON UNTEN?

System: Subversion

SL: Taraxasch

Willkommen in "Neobabylon", willkommen bei "Yonayatad Food Varks", Ihr seid Angestellte in unterschiedlichen Abteilungen, die Umbrüche der letzten Jahre sorgen für Restrukturierungsmaßnahmen und ihr als Vertreter eurer Gemeinschaften wollt diese natürlich anders haben, als das Management. Die ersten Schritte sind geschafft, doch wie soll es weitergehen?

Achtung! Es kann hier zu Player vs Player kommen, es ist nicht meine Absicht, aber es kann passieren. Dies wird der zweite Teil einer Legacy Kampagne und ihr werdet Teil des ganzen - was genau passiert ist natürlich abhängig von dem was Freitag Abend passiert. Mein Ziel ist es, dass die Geschehnisse am Ende zusammengefasst und in Prosa veröffentlicht werden. Seid euch dessen bitte bewusst.

SONNTAG MITTAG 11:00 - 16:00 UHR

DER PAKT DER WINTERTOCHTER

System: Jenseits der Blaukrauthecke

SL: alexandro

Ein märchenhafter Wald, ein dunkles Geheimnis und die Bedrohung durch den Feenprinz der ewigen Kälte... etwas liegt im Argen im Dolmen, und es braucht tapfere Abenteurer, um die Bedrohung abzuwenden.

Ein leichtgängiger Dungeoncrawl mit Rätselfokus zum Abschluss der Con, Zusammenarbeit und um die Ecke denken sind wichtiger, als Charakterwerte und Würfelkampf. Charaktere werden gemeinsam am Tisch erstellt (geht schnell).

PRIMEVAL ISLAND

System: Outgunned

SL: John Doe

Was für einen Star und ihr Personal ein luxuriöser Ausflug mit der persönlichen Jacht werden sollte, entpuppt sich schnell als Albtraum, als das Boot nördlich der Philippinen in einen Sturm gerät und an einer der vielen unbewohnten Inseln angespült wird. Doch mit ruhigem Abwarten auf Rettung am Strand ist es nicht getan, denn die Fauna ist aggressiv und nicht, wie sie sein sollte. Zumindest nicht in den letzten paar Millionen Jahren... Könnt ihr euch in Sicherheit bringen? Und was hat es mit den merkwürdigen Anlagen auf sich?

Outgunned ist ein actionorientiertes System, das einen kleinen Pool an sechsseitigen Würfeln verwendet. Mit diesen gilt es, möglichst viele gleiche Ergebnisse zu erzielen (z. B. zwei Dreien, vier Fünfen u. Ä.). Im Vordergrund des Spiels stehen entscheidungsorientiertes Handeln und der Spaß daran, ein Gefühl wie in beliebten Filmen und Videospielen zu erzeugen. Die Charaktere orientieren sich entsprechend an den Archetypen (nicht Stereotypen!) des Genres.

Die Charakterbögen werden auf Englisch sein, aber ich helfe euch natürlich bei allen Verständnisproblemen.

Sicherheitstechniken: X-Karte, Open Door Policy

MORD AUF ARCTURUS 3

System: Traveller

SL: heja

Eure kleine Gruppe von Abenteurern hat gerade einen entführten Erzfrachter zurückgebracht und nun wollt ihr zu eurem Auftraggeber, um euren wohlverdienten Lohn abzuholen. Doch dann gibt es Komplikationen und einen Mord und ihr lauft sogar Gefahr selbst angeklagt zu werden.

Dies ist ein Abenteuer in dem ihr einen komplizierten Mordfall auf der abgelegenen Raumstation Arcturus 3 aufklären müsst - und zwar unter Zeitdruck. Die Welt ist em ehesten mit Science Fiction der 70/80er Jahre (z.B. Outland) oder Firefly vergleichbar.

Sandbox-Abenteuer, wir spielen Traveller (2w6), werden die Regeln aber nur am Rande benutzen, d.h. ihr könnt frei ermitteln. Klassisches "wer war es?". Es wird wahrscheinlich keinen Kampf geben - außer ihr legt es drauf an. Viele Handouts mit Informationen die ihr zusammenpuzzeln müsst.

Triggerwarnung: Mord, häusliche Gewalt

RIPPERS – BLOOD AND SALT

System: Savage Worlds

SL: Rafael

The year is 1986; the American Civil War has been happening for decades, powered by ghost rock. Meanwhile, across the ocean, other supernatural forces gather in the Cabal, held back by trained hunters: the Rippers. During a voyage aboard a merchant ship, a group of people from all walks of life are suddenly confronted with supernatural happenings. Some may have connections to the Rippers, others may only be normal passengers, but most have experienced with the supernatural. They must join forces at the behest of a mysterious patron to deal with the problem at hand.

ZWIELICHT IN PAYNSWYK LODGE

System: The DeeSanction

SL: Peter

Im Jahre 1564 verbietet die englische Königin Elisabeth alles Zauberwirken im Lande. So wurdet ihr zu Verurteilten, zu Gefangenen der Krone. In eurer dunkelsten Stunde rekrutiert euch Doktor John Dee, Okkultist und enger Vertrauter der Königin: Beschützt das Königreich vor übernatürlichen Gefahren und jenen, die überleben, winkt Absolution. Eure erste Mission führt euch in das ländliche Paynswyk Lodge. Dort steht eine Horde Banditen ganz gewiss mit dem Teufel im Bunde!

The Dee Sanction basiert auf einer simplen Idee: Suicide Squad, aber im Elisabethanischen England (1558 bis 1603)! Es ist ein regelrechtes, narratives System mit wenigen Zahlenwerten und vielen Beschreibungen (vergleichbar mit City of Mist, aber weniger heroisch).

30° / 30° – DER NOMADENPAKT UNTERM WÜSTENSAND

System: Call of Cthulhu

SL: Spielspatz

Der Fund des Tutanchamun im Jahr 1922 stampft eine außergewöhnliche Ägyptomanie weltweit aus dem Boden. Getragen von eurem Entdeckungsdrang fliegt auch ihr über die endlosen Dünen der Sahara Richtung Kairo bis ein schroffer Sandsturm euer Flugzeug zu dem hitzigen Wüstenboden hinabzieht. Zum Glück reist eine aufopfernde Karawane Beduinen an eurer Unglücksstelle vorbei und bietet euch felsenfesten Unterschlupf. Wortwörtlich wie ein Fels in der Brandung schützen ihre kühlen Höhlen mitten im Sandmeer euch vor dem sicheren Hitzetod, doch womöglich betretet ihr in den schattigen Tiefen gleichzeitig auch die Höhle des Löwen. Welchen Preis hat die Gastfreundschaft eurer neuen Verbündeten?

Das Horrorabenteuer stellt Investigation in den Vordergrund.
Wir spielen mit den Safety-Tools: X-Card, Open Door Policy, Lines & Veils

DAEMON DES WALDES

System: Daemon of the Forest

SL: dull_boy

Daemon des Waldes ist ein spielleiterloses Erzählspiel.

Die Spieler übernehmen die Rolle einer tiefreligiösen Familie, die ihre Gemeinschaft verlassen haben und sich nun eine Existenz am Rande des verbotenen Waldes aufbauen wollen. Doch einige von Ihnen haben schwere Sünde auf sich geladen. Sie sind schuldig und schlecht und ihre Anwesenheit hat einen Daemon eingeladen, der uns alle vom rechten Wege abzubringen sucht! Wem können wir noch vertrauen? Wessen Gewissen ist noch rein?

Als Inspiration dient der Film "The VVitch". Gespielt wird mit der X-Karte. Lines und Veils werden im Vorfeld besprochen.

GARYS SMÖRGÅSBORD

System: Advanced Dungeons & Dragons 1ed

SL: Orlando

In dieser Runde geht es darum, das in den Regeln von AD&D 1e implizierte Setting zu erkunden. Wir werden zusammen entscheiden, ob wir ein Dungeon-, Wildnis-, oder Stadtabenteuer unternehmen werden. Von dort werden wir die zufallsbasierten Werkzeuge aus dem Dungeon Masters Guide benutzen, um die relevanten Locations, Charaktere und Monster zu generieren, die die Spieler erkunden und begegnen werden. Da alles während des Spiels generiert wird sind Überraschungen garantiert, selbst für den Spielleiter!

Charaktere werden zur Verfügung stehen, können mitgebracht werden, oder sogar vor Ort generiert, falls Interesse an diesem Aspekt des Spiels besteht. Wie bei der AD&D-Samstagsrunde sind Anfänger willkommen, wobei diesmal etwas mehr Geduld mitzubringen ist. Hier wirst du auch die Chance haben, mir bei der Interpretation der zufälligen Ereignisse zu helfen und damit deine Ideen in das sich entwickelnde Setting einzubringen.

KATZEN, KAFFEE & KULTISTEN

System: Cats of Catthulhu

SL: Hagen

Paris, die Rue des Chats an der Seine, ein sonniger Morgen. Die Cafes öffnen, die ersten Touristen strömen an der Seine entlang und durch die Läden mit all ihren Auslagen. Auch die ersten Katzen tummeln sich am Flussufer, Menschen lassen gern etwas zu Fressen fallen und die Sonne ist sooo schön! Doch dann, plötzlich,

Aufregung unter den Katzen! Was ist passiert? Und was hat das neu eröffnete Cafe "La Folie des Souris" damit zu tun?

Cats of Catthulhu ist ein regelleichtes Rollenspiel, in dem die Spieler:innen in das Fell von Katzen schlüpfen und cthulhuide Mysterien lösen, die Menschen noch nicht einmal mitbekommen würden.

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

BAUER GUTTHARDS BODENPROBLEME

System: Pathfinder

SL: Cyraion

Es war ein ganz normaler Tag vor zwei Wochen. Bis Ernst Gutthards Pflug im Boden seines Feldes verschwand. Zunächst begnügte er sich damit die Dorfjugend von dem Loch vernzuhalten, doch in den letzten Nächten geschahen seltsame Dinge im Dorf. Tiere verschwanden und ein Trunkenbold schworh fest darauf seiner toten Großmutter auf dem Nachhauseweg begegnet zu sein.

Um wieder Ruhe ins Dorf zu bringen hat man Euch angeheuert der Sache auf den Grund zu gehen, wortwörtlich.

Bei der Runde handelt es sich um einen Dungeoncrawler unter Verwendung des Pathfinder Rollenspielsystems. Vorbereitete Charaktere werden gestellt, eigene Charaktere sind mit Zustimmung des Spielleiters möglich. Neue Spieler sind gern gesehen.

Triggerwarnung: Horrorelemente, Gewalt

DANKSAGUNGEN

Spielraum LE e.V.

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

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

DIE NÄCHSTEN CONS

HALLUNKENCON

26.09.-28.09.

Ausrichter: Würfelpsch e.V.

Ort: SBH Nordost, Halle (Saale)

Die Hallenser Rollenspiel-Convention wartet dieses Jahr sogar mit einem Mittelaltermarkt auf!

www.hallunkencon.wuerfelpech-halle.de

DREROCO NEBELUNG

Datum steht noch nicht fest

Ausrichter: Gugelgilde e.V.

Ort: Dresden

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

www.dreroco.de

IMPRESSUM

Auflage: 40

Kontakt: orga@lindencon.de

Eure Lindencon-Orga:

Gerd: Orgaleitung, Anmeldung und Organisation

Judith: Thekenorga, Conheft, PR

Erik: Aufbauorga, Lageplan, Systembeschreibungen

Rebekka Küchenorga

Tom Die rechte Hand der Orga

Marcel Orgapraktikant

**BIS BALD AUF DER
LINDENCON 2026!**

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.