

LINDENCON

XVI



ACHTUNG!
CON-TROLLE!

INHALTSVERZEICHNIS

ABLAUFPLAN.....	3
ALLGEMEINE INFORMATIONEN.....	4
ESSEN UND GETRÄENKE.....	5
KOMPAKTÜBERSICHT SPIELRUNDEN.....	6
SPIELLEITUNGSPUNKTE.....	9
FLOHMARKT.....	9
SYSTEME.....	9
DANKSÄGUNGEN.....	12
ABREISE MIT DEN OEFFIS.....	13
LAGEPLAN.....	14
SPIELRUNDEN.....	16
DIE NÄCHSTEN CONS.....	27
IMPRESSUM.....	28

ABLAUFPLAN

Freitag, 14. Juni 2019

16:00	Öffnung Congelände
17:15	Con-Eröffnung
17:45	Aushang Spielrunden Freitag Abend
18:00—23:00	Spielblock Freitag Abend
19:45	Aushang Spielrunden Freitag Spätkommer
20:00—23:45	Spielblock Freitag Spätkommer
23:45	Aushang Spielrunden Freitag Nacht
00:00 bis ?	Spielblock Freitag Nacht
00:00	Tavernenschluss

Samstag, 15. Juni 2019

09:00—10:30	Frühstück
10:00	Öffnung Congelände
10:45	Aushang Spielrunden Samstag Mittag
11:00—16:00	Spielblock Samstag Mittag
12:45	Aushang Spielrunden Langschläferblock
13:00	Start Langschläferblock
17:45	Aushang Spielrunden Samstag Abend
18:00—23:00	Spielblock Samstag Abend
23:45	Aushang Spielrunden Samstag Nacht
00:00 - ?	Spielblock Samstag Nacht
00:00	Tavernenschluss

Sonntag, 16. Juni 2019

09:00—10:30	Frühstück
10:00	Öffnung Congelände
10:15	Spielleitungstombola
10:45	Aushang Spielrunden Sonntag Mittag
11:00—16:00	Spielblock Sonntag Mittag
16:00	Offizielles Ende der Lindencon 2018

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Location

Die Lindencon findet 2019 wieder im "Paradise" statt. Das Freizeitzentrum wird von der Kindervereinigung Leipzig e.V. in direkter Nachbarschaft zum Kindergarten der AWO im Leipziger Stadtteil Löbzig betrieben. Das Objekt stellt an den übrigen Tagen im Jahr eine Oase für etwa 120 Kinder und Jugendliche dar. Sie finden dort einen ganz besonderen Erlebnis- und Rückzugsraum, in dem sie gemeinsam spielen und Abenteuer erleben, oder einfach Kind sein können. Einen Teil dieser Räumlichkeiten stellen die Betreiber in diesem Jahr für die Durchführung der 16. Lindencon zur Verfügung.

Rundeneinschreibung

Auf der Con werden jeweils eine Viertelstunde vor Rundenbeginn die Spielrunden für den kommenden Block ausgehängt. Wer sich vorab in eine der angebotenen Runden eingetragen hat, kann sich nun zurücklehnen und zuschauen, wie die restlichen Plätze in althergebrachter Weise vergeben werden. (Das Mitbringen von Rüstungen oder ähnlicher Schutzkleidung wird ausdrücklich empfohlen. ;)) Lediglich bis fünf Minuten vor Spielbeginn müssen auch die vorangemeldeten Spieler*innen 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 Spieler*innen diese Zeit nutzen und sich in Runden eintragen.

Bitte beachtet!

Auf dem gesamten Gelände herrscht Rauchverbot! Der Conbutton gilt für die Dauer der Veranstaltung als Eintrittskarte und ist stets mit sich zu führen. Da wir uns auch dieses Jahr mitten in einem Wohngebiet befinden, ist ab 22 Uhr der Geräuschpegel zu senken!



ESSEN UND GETRÄNKE

Die bargeldlose Zahlung auf der Lindencon

Wie schon in den Jahren zuvor werden wir auch dieses Jahr die Bezahlung des Verpflegungsangebotes bargeldlos abwickeln.

Hierzu könnt ihr für je 0,50€ ein Lindenblatt erwerben. Diese bekommt ihr in Paketen zu 12 oder 24, im Wert von 6€ oder 12€. Nicht verbrauchte Lindenblätter könnt ihr euch am Ende der Con wieder auszahlen lassen. Unsere Con-Tasse kostet an der Taverne 10€ und enthält eine Kaffee- und Teeflatrate für die Dauer der Lindencon. Es gibt sie nur solange der Vorrat reicht!

Das Frühstück

Außerdem bieten wir euch wieder am Samstag- und Sonntagmorgen in der Zeit von 9:00 bis 10:30 ein Frühstücksbuffet an. Dieses könntet ihr entweder vorbeistellen oder ihr kauft es vor Ort für 6 Lindenblätter nach.

Das sonstige Angebot an der Theke oder aus der Küche

Getränke:

Wasser, Limo, Apfelschorle, 1,5l: 3 LB

Cola, 1,5l: 4 LB

Tasse Kaffee/Tee: 1 LB

Warme Mahlzeit:

Steak: 5 LB

Bratwurst: 4 LB

Weißkäse: 3 LB

Tagessuppe (zeitweise im Angebot): 4 LB

Snacks:

Chips/Flips: 4 LB

Schokolade: 2 LB

Gummitiere/Knusperflocken: 3 LB

Obst und Gemüse: kostenlos

belegtes Brötchen: 1 LB



KONPAKTUEBERSICHT SPIELRUNDEN

Spielblock 1 — Freitag Abend 18:00—23:00 Uhr

Titel	System	Leitung
Überstunden	Shadowrun 5	tea
Rescue	Pugmire (W20)	weiky
Fogditch Circle, Episode 1: The Cats Are All Right	Monster Of The Week	Tam Lynn
Shadowrun - (t)rolle Erfahrung!	Shadowrun 5	weiky
S/HE'S 10ST CTRL	Legacy—Life among the ruins	alexandro
Was ist passiert?	Savage Worlds	Otwald

Spielblock 2—Freitag Spätkommer 20:00—23:45

Titel	System	Leitung
Pandemic Spielrunde ohne SL	Pandemic (Brettspiel)	Sturmkrähe

Spielblock 3 — Freitag Nacht ab 00:00 Uhr

Titel	System	Leitung
Vampire—Die Kirsche des Inox	Vampire: The Masquerade	Fjanz
Moskau—Der Kreml unter Feuer	Projekt 4.5	Sturmkrähe
Mr. H & Friends	Mr. H and Friends	Davur
Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser	Shadowrun 5	Atom-Erik



Spielblock 4— Samstag Mittag 11:00 bis 16:00 Uhr

Titel	System	Leitung
Pathfinder in einem Al-Qadim-Setting	Pathfinder (D20)	Mishkin
How we lost control—Unser letzter gemeinsamer Sommer	CortexPlus-Drama (W4-W12)	alexandro
Roadtrip	Cthulu (W100)	tea
Fogditch Circle, Episode 2: This Will Be Our Little Secret	Monster Of The Week	Tam Lynn
1942—Auf der Jagd nach Atlantis	FATE Core Universal	Lukas
Des Allvaters verlorenes Auge (Asen only)	Scion (W10)	Kalanni
Forest Troll	Pugmire (W20)	weiky

Spielblock 5—Samstag Langschläfer 13:00 Uhr—17:45 Uhr

Titel	System	Leitung
Kontrollverlust und Rückeroberung	The Sprawl	Jonas

Spielblock 6—Samstag Abend 18:00–23:00 Uhr

Titel	System	Leitung
Star Trek—Herz des Unbekannten	Star Trek Adventures (2d20)	John Doe



Kompaktübersicht Spielrunden

Der Unsterbliche	Vampire— Die Maskerade (W10)	Kalanni
Lethis Memorial Institute	Mage—The Ascension	tea
Fogditch Circle, Episode 3: Dance Me To The End Of Life	Monster Of The Week (W6)	Tam Lynn
Papers, please!	Fate CORE	alexandro
Vampire The Masquerade: Struggle For The Throne	Vampire— Die Maskerade (LARP)	Friesus
Kontrollverlust und Rückeroberung	The Sprawl	Jonas

Spielblock 7—Samstag Nacht 00:00 Uhr —?

Titel	System	Leitung
Achtung Hasenalarm	Vampire— The Masquerade (W10)	Fjanz
Operation Lindencon	Projekt 4.5	Sturmkrähe

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

Titel	System	Leitung
Fogditch Circle, Episode 4: Nothing Floats Down Here	Monster Of The Week (W6)	Tam Lynn
Die Troll-Saga	Beyond The Wall (W20)	alexandro
Last Dog Standing	Pugmire (W20)	weiky



SPIELLEITUNGSPUNKTE

Als kleine Anerkennung für SLs gibt es ab diesem Jahr auch bei uns 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 Punkte für jede angemeldete Runde. Für besonders zeitige Anmeldung und Runden, die das Conmotto in irgendeiner Weise verarbeiten, gibt es Bonuspunkte.

Was bekomme ich dafür? Leckereien, die es exklusiv nur für SL-Punkte gibt. Für mehr Infos wende dich an die Orga.

FLOHMARKT

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

Wenn ihr etwas verkaufen wollt, dann gebt es möglichst noch bei eurer Ankunft an der Bar ab.

Freitag und Samstag könnt ihr dann über den Flohmarkt stromern und euch die feilgebotenen Regelwerke ansehen. Ihr findet den Flohmarkt bis Mitternacht geöffnet!

Wer etwas zum Kauf angeboten hat, kann sich bis Sonntag 14 Uhr das Geld abholen oder seine Regelwerke wieder mitnehmen, wenn sich kein Käufer gefunden hat.

SYSTEME

BEYOND THE WALL

Normalerweise benötigen Rollenspiele viel Vorbereitung. Abenteuer schreiben, Charaktere erschaffen etc. - Beyond the Wall und andere Abenteuer ist anders! Beyond the Wall ist ein Spiel in dem Freunde auf ihr erstes großes Abenteuer ausziehen. Das System ist ein leichtes und kooperatives Fantasy-Rollenspiel, das einer Spielgruppe all die Werkzeuge in die Hand gibt, um aufregende Abenteuer zu erleben. Ganz ohne lange Vorbereitung! Bei Beyond the Wall erschaffen die Spieler zusammen nicht nur die Charaktere, sondern auch ihr unmittelbares Umfeld. Normalerweise ist das ein kleines Dorf.

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.



Cortex Plus - Drama

Cortex Plus ist ein Universalsystem, welches für vielfältige Aufgaben konfiguriert werden kann. Das Grundsystem basiert auf einem Würfelpool mit unterschiedlichen Würfelgrößen (W4, W6, W8, W10 und W12).

Cortex Plus Drama ist eine Variante von Cortex Plus, welche das Innenleben und Beziehungen der Charaktere ins Zentrum der Spielwerte stellt - statt Attributen wie "Stärke" oder "Intelligenz" würfelt man auf Überzeugungen, wie "Gerechtigkeit" oder "Hoffnung", und auch die Beziehungen zu anderen Charakteren werden auf dem Charakterbogen festgehalten und beeinflussen das Spiel.

Fate Core

Fate ist ein universelles Rollenspielsystem mit einem starken erzählerischen Fokus. Es hat kein vorgegebenes Setting oder Genre und ist stattdessen sehr flexibel und anpassbar. Designziel ist es, dem Rollenspiel möglichst wenige Hindernisse in den Weg zu stellen. Fate zielt nicht auf die realistische Simulation einer Umwelt ab. Vielmehr ist es das Ziel von Fate, ein storyorientiertes („narratives“) Spiel zu ermöglichen und mit wenigen Würfelaktionen auszukommen.

Legacy - Life Among The Ruins

Überleben jenseits der Zukunft: In Familien, Sippen oder Clans zusammengerottet und durch Glaube oder Ideologie aneinander gebunden, versucht die Menschheit, in den Gerippen einstiger Zivilisationen zu bestehen. Das Spiel geht über die Limitation einzelner Charaktere hinaus und bietet über die Familienebene eine zusätzliche Perspektive an.

Der Wechsel von Charakter- auf Familienebene und zurück ermöglicht es, Geschehnisse innerhalb der Spielwelt von verschiedenen Standpunkten aus zu erleben und zu beeinflussen. Die Langfristigkeit von Entscheidungen im Spiel gewinnt besonders an Wert und das Überleben im Ödland wird zur Aufgabe ganzer Generationen. Es handelt sich um ein narratives Rollenspielsystem mit einer flachen Regelbasis.

MAGE - THE ASCENSION

In diesem Spiel stellen die Teilnehmer sogenannte „Magi“ dar. Dabei handelt es sich um „erwachte“ Menschen, die seit einem als „Erwachen“ bezeichneten Moment in ihrem Leben die Fähigkeit erlangt haben die Welt um sich herum magisch zu manipulieren. Innerhalb der Spielwelt gibt es verschiedene Gruppen, die unterschiedliche Erklärungen für diese Fähigkeit haben und unterschiedliche Techniken nutzen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Zum Beispiel Technomagie, Schamanismus oder Hermetik.

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.

Mr. H & Friends

Für dieses System hat die Redaktion des Conheftes leider keinerlei Informationen oder Rezensionen finden können. Wir sind also genauso ahnungslos wie ihr und müssen uns ebenso überraschen lassen.

PATHFINDER

Das Pathfinder-Rollenspiel ist ein Pen-und-Paperrollenspiel, welches von Paizo Publishing entwickelt wurde. Es basiert auf der Open Game License des Dungeons & Dragons-Regelwerkes (Version 3.5). Als Herzstück des Pathfinder-Rollenspiels gelten in erster Linie die Abenteuer (die sogenannten Module) und die Adventure Paths (dt. Abenteuerpfade). Die Abenteuerpfade sind eine eng miteinander verwobene Kampagne aus 6 Bänden, welche die Spieler immer über einen längeren Stufenaufstieg begleitet. Diese Bände erscheinen im Monatsrhythmus.

PUGMIRE

„Sei ein guter Hund. Beschütze dein Heim. Sei loyal zu den Aufrechten. Dies sind die Gebote des Code of Man.“

Die Hunde sind die Erben der Erde. Sie errichteten, viele Jahrhunderte nachdem die Tage der Menschheit vorüber waren, das Königreich Pugmire. Diese Hunde können sprechen und Werkzeuge benutzen – und sie versuchen, die Ruinen der Alten wiederzuentdecken.

Einige haben gelernt, die übriggebliebene menschliche Technologie zu benutzen. Allerdings glauben sie, es sei Magie, die ihnen von ihren verlorenen Göttern überlassen wurde. Andere versuchen eine neue ideale Zivilisation zu errichten und stützen sich dabei auf den Code of Man. Er basiert auf Bruchstücken der menschlichen Geschichte.

Zivilisierte Hunde haben einen moralischen Kodex, der Leute als „gut“ oder „böse“ einordnet. „Teuflich“ ist reserviert für geistesranke Monster, die lediglich Chaos und Zerstörung verursachen. Die Welt ist gefährlich, aber ein guter Hund hält durch.

In der Welt von *Pugmire* treffen klassische High Fantasy auf unsere Beziehung zu Hunden. Die Hauptcharaktere sind Pioniere und Entdecker, die versunkene Ruinen auf der Suche nach Relikten, Wissen und Gefahren durchkämmen. Feinde können entweder Monster oder einfach missverstandene Kreaturen sein, wie zum Beispiel die Katzen aus den Monarchien von Mau.

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.

SCION

In der Welt von Scion übernehmen die Helden die Rolle eines göttlichen Nachkommen mit überirdischen Eigenschaften und Kräften. Die größte Aufgabe ist es, gegen die Titanen, die sich aus ihren Kerkern befreit haben, zu kämpfen und diese dorthin zurückzuschicken.

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

STAR TREK ADVENTURES

Der Weltraum, unendliche Weiten ... mit Star Trek Adventures betreten die Spieler das Universum der bekannten Sci-Fi-Serien. Bewaffnet mit Tricorder, Phaser und 2W20 beamen sich die, nach einem Lifepath-System erstellten Charaktere in eines der drei Serienuniversen. Zur Aus-



wahl stehen Enterprise, TOS und TNG. Dargestellt wird vor allem die Dynamik einer Brückencrew und so bewegen sich die beispielbaren Szenarien natürlich um Raumkämpfe, diplomatische Einsätze und Außenteammissionen. Der Schwerpunkt im Spiel liegt auf Föderationscharakteren und dementsprechend sind Situationen, in denen man in tödlicher Gefahr schwebt, eher die Ausnahme. Erzählerisch und diplomatisch – also ganz im Geiste der Sternenflotte – sollen die Aufgaben gelöst werden. Beam me up, Scotty!

THE SPRAWL

Das Setting ist eine dystopische und hochtechnisierte Zukunft, die von wuchernden Stadtlandschaften, glitzernden Arkologien, stinkenden Slums und unkontrollierbaren Megakonzerne bestimmt wird. Wer hier an Shadowrun denkt, liegt sicherlich nicht ganz falsch. Es handelt sich um klassischen Cyberpunk, aber ohne Elfen und Magie. Das kann erholend sein, vor allem wenn die Charaktererstellung wirklich so einfach, schnell und übersichtlich ist, wie im Regelwerk versprochen.

VAMPIRE – DIE MASKERADE

Vampire: Die Maskerade bezeichnet sich als „Erzählrollenspiel“ und „Spiel um persönlichen Horror“. Hierbei soll das Hauptaugenmerk auf einer interessanten Geschichte und der Erzeugung einer düsteren Atmosphäre liegen. Die Charaktere sind zumeist im Sinne des Spiels selbst Vampire. Die Spieler setzen sich mit deren düsteren Instinkten auseinander und beobachten den moralischen Verfall und den Prozess, wie aus einem normalen Mensch ein Monster wird. Neben Vampiren sind auch deren menschliche Diener und Verbündete spielbar, aber in jedem Fall sind alle Charaktere in die vampirische Gesellschaft integriert.

DANKSAGUNGEN

Unser Dank gilt:

Spielraum LE e.V.

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

Kindervereinigung Leipzig e.V.

Für die Bereitstellung der diesjährigen Location, dem Jugendzentrum „Paradise“

Easy Con

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

Unseren Tombola-Sponsoren

Mantikore Verlag (www.mantikoreverlag.de)

Erdenstern (www.erdenstern.com)

Fanowa Verlag (www.fanowa.de)



ABREISE MIT DEN OEFFIS

Abfahrt ab Haltestelle Moritz Hof

Tram 11 (Richtung Schkeuditz/Wahren über Connewitz Kreuz, Karl-Liebknecht-Straße und Hbf) ACHTUNG: Baustellenbedingt ersetzt die Linie 11 ab

Freitag 21 Uhr die normal verkehrende Linie 10!

Abfahrtszeiten Samstag:

alle 15 min ab 10:13 Uhr mit wechselnden Zeiten bis 9:58 Uhr, alle ca. 10 min bis 18:28 Uhr, weiter alle 15 min bis Mitternacht. Letzte Bahn 0:31 Uhr bis Hbf

Abfahrtszeiten Sonntag: alle 15 min ab 10:13 Uhr

Tram 16 (Richtung Messengelände über Bayrischer Bahnhof und Hbf)

Abfahrtszeiten Samstag:

Ab 11:00 Uhr alle 10 Minuten, ab 19:02 alle 15 Minuten, ab 22:38 alle halbe Stunde, letzte Fahrt 00:38

Abfahrtszeiten Sonntag: Ab 11:02Uhr alle 15 Minuten

Bus 79 (Richtung S-Bahnhof Connewitz)

Samstags ab 11:17 alle halbe Stunde, Sonntags ab 9:24 alle halbe Stunde
Der S-Bahnhof Connewitz ist auch bequem zu Fuß in etwa 15 Minuten zu erreichen!

Nachtbus:

N10 (Endhaltestelle Hauptbahnhof)

Abfahrtszeiten Samstag und Sonntag: 01:47, 02:58, 04:09 Uhr

N9 (Über Markkleeberg Richtung Hauptbahnhof)

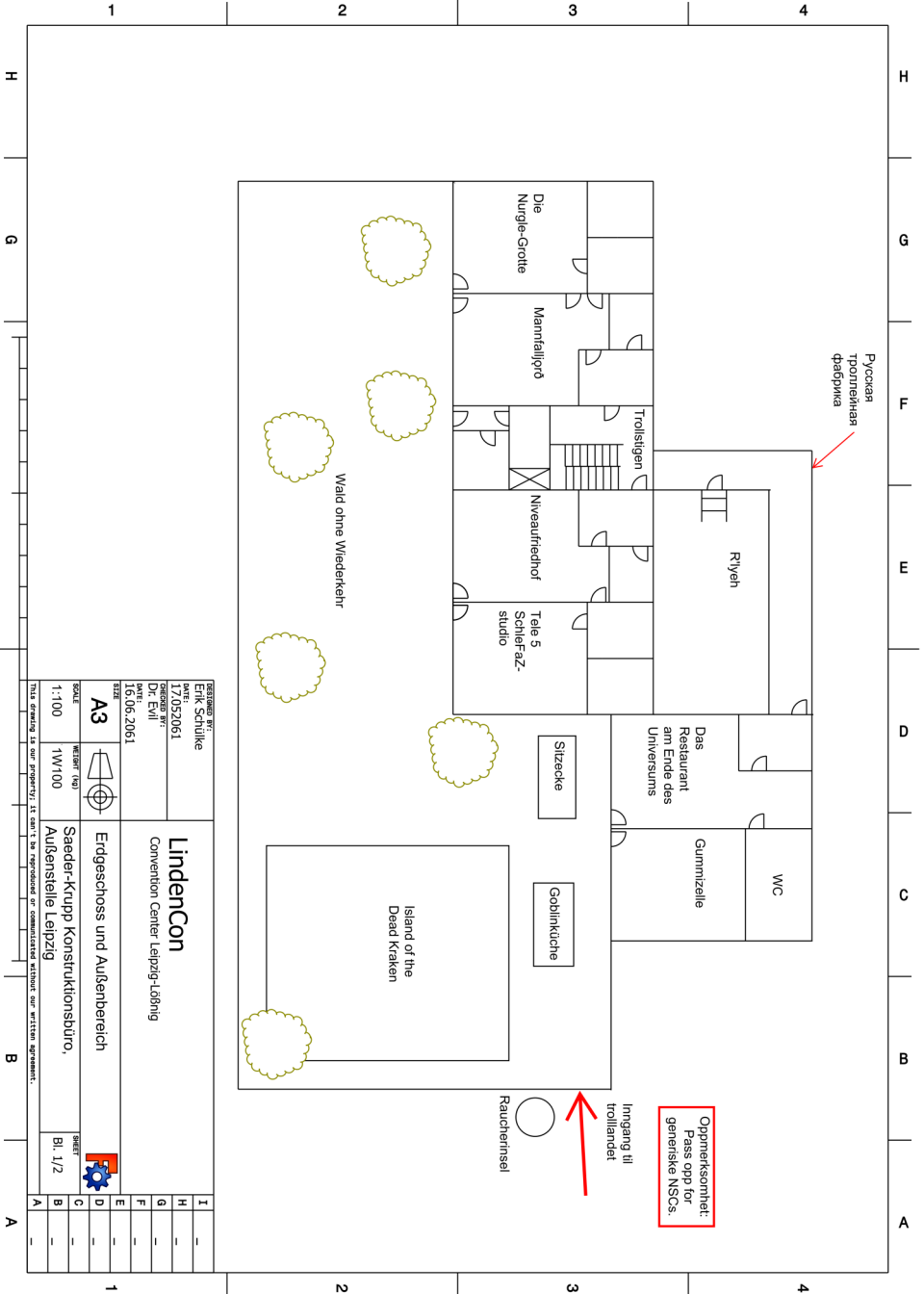
Abfahrtszeiten: 01:34, 02:08 ,02:45, 03:23 (nur bis Dölitz Strbf), 03:56 Uhr

Aufgrund von Baumaßnahmen kann es am Conwochenende zu Änderungen im Fahrplan kommen. Detaillierte Infos zum Schienenersatzverkehr gibt es auf www.lvb.de! Dort findet ihr bei Bedarf auch frühere Abfahrtszeiten als die oben angegebenen!

Wir wünschen euch eine gute Heimfahrt!

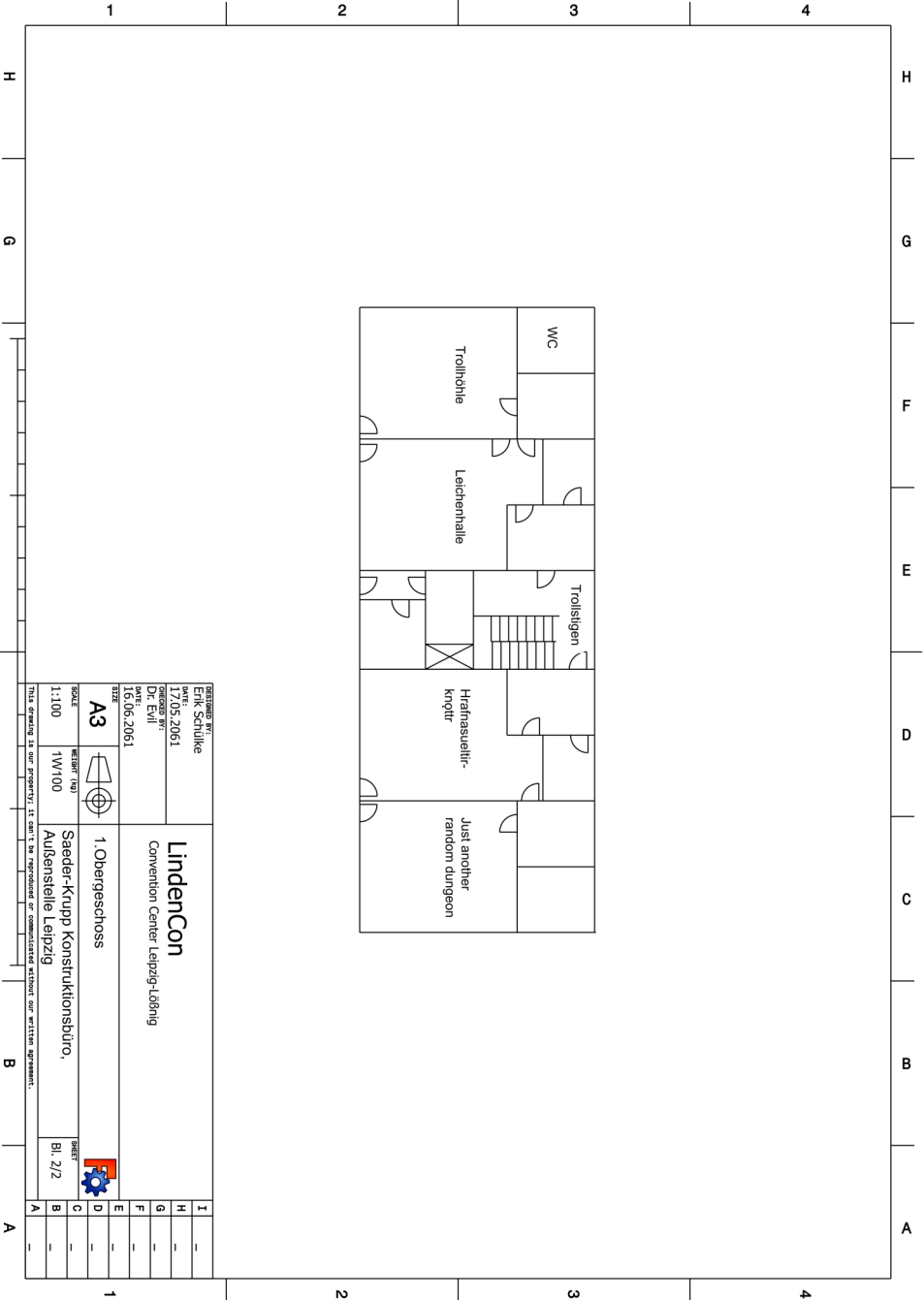


LAGEPLAN



ENTWERFER ERK Schilke DATE: 17.05.2061		LindenCon Convention Center Leipzig-Überring	1
DRAHTER D. Müller DATE: 16.06.2061			2
SCALE A3 1:100		Erdschoss und Außenbereich Saeder-Krupp Konstruktionsbüro, Außenstelle Leipzig	3
SCALE A3 1:100			4
SCALE A3 1:100		Bl. 1/2	H
SCALE A3 1:100			G
SCALE A3 1:100		Bl. 1/2	F
SCALE A3 1:100			E
SCALE A3 1:100		Bl. 1/2	D
SCALE A3 1:100			C
SCALE A3 1:100		Bl. 1/2	B
SCALE A3 1:100			A

LAGEPLAN



URSACHEN FÜR: Erik Schülke a.a.v. 17.05.2061 17.05.2061 De. Evil a.a.v. 16.06.2061 16.06.2061		LindenCon Convention Center Leipzig-Löbnitz	
A3 1:100 1W/100		1. Obergeschoss Saeder-Krupp Konstruktionsbüro, Außenstelle Leipzig	
SCALE 1:100 1W/100		SHEET Bl. 2/2	
I	—	I	—
H	—	H	—
G	—	G	—
F	—	F	—
E	—	E	—
D	—	D	—
C	—	C	—
B	—	B	—
A	—	A	—



SPIELBLOCK I FREITAG ABEND 18.00– 23.00

SHADOWRUN-T(R)OLLE ERFAHRUNG!

System: Shadowrun

SL: Tammo

They see me (t)rollin', they hatin'? Irgendwas T(r)olles? Schwarzwäldische Dinge mit Sach(s)en? Ich weiß noch nicht, welchen Run es geben wird, aber es hat mit Trollen zu tun und kontrollsüchtige Behörden finden auch ihren Platz :)

Da wir letztes Mal >12h saßen, gibt es diesmal keine Einführung in Welt und Rollenspiel von mir - ich mag Einsteiger und Neulinge, aber die Zeit, die Zeit. Ich bin gerne offen für mitgebrachte Charaktere, werde aber auch einige (ca. 20) mitbringen. (Es kann gut sein, dass es einen weiteren Slot braucht, ich gebe mir Mühe, einen Cut einzuplanen, damit ihr zu einer anderen Nachrunde könnt.)

FOGDITCH CIRCLE

System: Monster of the Week

SL: Tam Lynn

Willkommen bei der "Monster of the Week"-Conkampagne. Ihr könnt an einer oder an allen Runden teilnehmen, die einzelnen Abenteuer sind in sich abgeschlossen. Gute Englischkenntnisse sind nötig, um den Charakterbogen zu lesen.

Fogditch, eine kleine Stadt irgendwo in Louisiana. Hier gibt es alles, was Kleinstädte so beschaulich macht - High School, Park, Bibliothek, Sumpf, Café, Jugendclub, Disco, Bar, Bowlingbahn, das Tor zur Hölle, Eigenheimviertel, Vororte, Trailerpark, Industriegebiet, Hafen, Naturkundemuseum, Messepark ... gut, die letzten Gebiete wurden später hinzugefügt, als uns langsam die Kleinstadt-Geschichten ausgingen. Was Fogditch besonders macht? Durch seinen direkten Zugang in die Tiefen der Hölle (der sich zum Glück nur einmal alle 77 Jahre so richtig weit öffnet, kleine Zwischenkatastrophen nicht mitgezählt), ist Fogditch auch Heimat und Durchgangsort für allerlei Kreaturen, die im besten Fall ihre Existenz vor den Menschen geheim halten und im schlimmsten Fall die Weltherrschaft an sich reißen wollen.

Ihr seid eine bunt gemischte Gruppe von Einwohnern, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, ihr Heimatstädtchen und seine Bewohner vor den Wesen der Unterwelt zu beschützen und dadurch selbst mehr als einmal mit der Polizei, dem Schuldirektor, der Stadtreinigung, der Leichenhalle und ihren eigenen Familien aneinandergeraten.

FOGDITCH CIRCLE, EPISODE I - THE CATS ARE ALL RIGHT

Das örtliche Krankenhaus erhält vermehrt Notrufe aus Gentlecreek, dem beschaulichen Vorort von Fogditch, und die Notaufnahme gerät langsam an ihre Kapazitätsgrenzen.

Natürlich machen sich alle Sorgen um den Wert ihrer Häuser, wenn die Nachbarschaft so den Bach hinuntergeht.

RESCUE

System: Pugmire

SL: weiky

Earl Pedro Pulldoge von Pullog erwartet bereits seit mehreren Tagen die Ankunft seiner Nichte, die ihn besuchen wollte, doch sie hat sich jetzt schon bereits drei Tage verspätet. Weil er sich Sorgen macht, dass ihr etwas zugestoßen sein könnte, schickt er euch los, sie zu suchen, und es stellt sich schnell heraus, dass sich sein Verdacht bestätigt.

UEBERSTUNDEN

System: Shadowrun 5.01

SL: Tea

Ihr habt bei einer paramilitärischen Security Agency als Rookies angeheuert. Nach ein paar Tagen Grundlagencrashkurs schickt euch die Company zur Absicherung eines Stadtentwicklungsprojektes nach Hong Kong. Leider liefen die Dinge etwas aus dem Ruder. Inzwischen befindet ihr euch seit Tagen in einem zermürbenden Häuserkampf, Ablösung ist nicht in Sicht, alles um euch herum scheint euch tot sehen zu wollen. Und dann ereilt euch die Anfrage, ob ihr nicht noch etwas dazuverdienen wollt. Seit 36 Stunden auf den Beinen, der Rest eurer Truppe per Med-Evac ausgeflogen, knapp an Munition und eure Körper voller Aufputzmittel. Klar sagt ihr "ja". Was soll schon schief gehen?

Wie aus der Beschreibung hervorgeht, ist es nicht Ziel des Szenarios, dass die Charaktere als abgebrühte Profis lässig ihren nächsten Sieg erringen. Vielmehr seid ihr eine Gruppe Jugendlicher, die das Schicksal in eine Situation geworfen hat, welche einfach nur zu groß für sie ist.

Gespielt wird nach einem stark vereinfachten SR 5 Anarchy. Der Fokus liegt auf gemeinsamem Erzählen und Charakterspiel.

S/HE'S LOST CTRL

System: Legacy—Life among the ruins

SL: alexandro

Der Weltraum ... unendliche Leere. Um die schier unüberbrückbaren Entfernungen zwischen den Sternen zu überbrücken, habt ihr euch für den Kälteschlaf entschieden, bereit in hunderten von Jahren auf einer neuen Welt aufzuwachen. Zumindest war das der Plan.

Als die Kryogenik-Module zu versagen begannen, wurden einige von euch aufgeweckt (andere hatten nicht so viel Glück und starben in ihren kalten Särgen) – viel zu früh und

weit entfernt vom nächsten Sonnensystem. Gefangen auf einem Schiff, welches niemals für eine wache Besatzung ausgelegt war, versucht ihr irgendwie zu überleben. Das war vor 10 Jahren und irgendwie habt ihr euch mit der Situation arrangiert, und obwohl es an allen Ecken an Ressourcen mangelt, kommt eure kleine Gemeinschaft irgendwie über die Runden. Doch eine neue Bedrohung aus den dunklen Teilen des Schiffes droht, das Überleben aller zu gefährden ...

Inhalte: kreative Problemlösung, soziale Konflikte/körperliche Auseinandersetzungen (Eskalationspotential) und Horror. Mögliche Trigger: Body Horror, Klaustrophobie. Charaktere werden anhand sogenannter "Playbooks" am Tisch erstellt (geht sehr schnell).

WAS IST PASSIERT?

System: Savage Worlds

SL: Otwald

Vage Erinnerung an einen Knall und dem Geräusch von Metall, das auf Metall schlägt. Doch was ist wirklich passiert und wo befinden sich die Helden? Hierbei handelt es sich um ein Steampunk-ähnliches Szenario. Savage Worlds stellt nur die Regeln und nicht den Hintergrund.

SPIELBLOCK 2 FREITAG SPAET 20.00—23.45

BRETTSPIELRUNDE PANDEMIC

SL: Sturmkrähe

Gemeinsam schlüpfen die Spieler hier in verschiedene Rollen, um nichts Geringeres zu tun, als die gesamte Menschheit vor hartnäckigen Seuchen zu bewahren. Zu Beginn des Spiels schlüpft jede*r Spieler*in in die Rolle eines Spezialisten bzw. einer Spezialistin. Zur Auswahl stehen ein* Krisenmanager*in, ein*e Betriebsexpert*in, ein*e Forscher*in, ein*e Logistiker*in, ein*e Quarantäne-Spezialist*in, ein*e Sanitär*in und ein*e Wissenschaftler*in. Jede Rolle wirft ihre eigenen Stärken in die Waagschale und verändert so auch die Strategie, mit der die Spieler*innen gegen die vier tödlichen Seuchen vorgehen können. Die Mission der Expert*innen ist erfolgreich beendet, wenn zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spiels Heilmittel gegen alle vier Seuchen entdeckt werden konnten. Andernfalls ist das begabte Ensemble gescheitert.

SPIELBLOCK 3 FREITAG NACHT 00.00—?

PROJEKT 4.5 - DER KREML UNTER FEUER

System: Projekt 4.5

SL: Sturmkrähe

Unser Nacht-RPG Projekt 4.5 führt eine Gruppe Elitekämpfer*innen nach Moskau. Hier treffen sie nicht nur auf Zombies, sondern auch auf das Projekt Medusa. Die Nacht wird lang und die Apokalypse ist nicht mehr aufzuhalten, oder verhindern die Held*innen weitere Ausbrüche?

DIE KIRSCHEN DES INOX

System: Vampire: The Masquerade

SL: Fjanz

Lichtenberg, oh wie schön ist Lichtenberg. Okay, es geht und es ist zum größten Teil außerhalb des Rings, aber hässlich ist es zumindest nicht. Nacht für Nacht gehen die arbeitenden Menschen hin und her. Sie kommen von ihrer anstrengenden Arbeit und gehen in Bars und Clubs feiern. Doch seit neustem seid auch ihr in diesem idyllischen Vorstadtgebiet von Berlin. Ihr habt euch als Gruppe auf Geheiß der Carmarilla angesiedelt und lebt bereits insgesamt seit fast 2 Monaten als Kinder der Nacht in Lichtenberg. Heute ist ein schöner Abend, als plötzlich ein Feuer ausbricht. Ihr seht einen fliehenden Kainit und verfolgt ihn in eine Wohnung, in der ihr ihn und einen Menschen antrefft, die ihr in eurem schwarzen Transporter verschleppt. Beide haben noch nicht eure Gesichter gesehen, aber was macht ihr denn nun?

VERTRAUEN IST GUT, KONTROLLE IST BESSER

System: Shadowrun 5.01

SL: Atom-Erik

Herzlichen Glückwunsch, Chummer! Deine neue Connection ist echt ein Glücksgriff. Wahrscheinlich kommt nicht viel bei rum, wenn man als HTR-Team für BuMoNA arbeitet. Ist als Auftraggeber aber viel vertrauenswürdiger als ein x-beliebiger, anonymer Herr Schmidt. Und, unter uns gesagt: Auch in so einem Job fällt gelegentlich der ein oder andere "Nebenauftrag" an ...

Die Charaktere spielen eine Gruppe von Trollen, die für den Bund für Mobile Notarzteinsätze arbeiten. Bei gefährlichen Einsätzen geht ihr zuerst rein, räumt auf, dann kommt der Notarzt. Also eher action- und würfellost, ganz wenig Magie und noch weniger Matrix ...

MR. H. & FRIENDS

System: Mr. H. & Friends (Little Fears): Horror

SL: Davur

Erinnerst du dich noch an die Lieder deiner Kindheit? Weißt du noch, wer sie schrieb oder sang? Du wirst dich erinnern. Alle werden sich erinnern. An ihn.

SPIELBLOCK 4 SAMSTAG MITTAG 11.00—16.00

DES ALLVATERS VERLORENES AUGE - ASEN ONLY

System: Scion

SL: Kalanni

In Asgard herrscht heller Aufruhr. Odins Allsehendes Auge ist verschwunden und wer es wiederbringt, dem verspricht der oberste der Asengötter einen festen Platz in der Oberwelt.

Alle noch nicht in der Oberwelt etablieren Götter machen sich auf die Suche. Ihr natürlich auch - verhandeln kann man später. Actionreiche Jagd durch die nordische Mythologie.

FOGDITCH CIRCLE EPISODE 2 - THIS WILL BE OUR LITTLE SECRET

System: Monster Of The Week

SL: Tam Lynn

Die Lehrer*Innen der örtlichen Grundschule machen sich Sorgen: Kinder werden von ihren Eltern vermehrt krank gemeldet, und wenn sie erscheinen, wirken sie müde und lustlos. Selbst der Pausenclown spielt ihnen keine Streiche mehr ...

Warnung: Gewalt gegen Kinder, creepy kids

ROADTRIP

System: Call of Cthulhu

SL: tea

Euer Roadtrip durch den heißen Südwesten der USA nimmt nach einem Unfall eine ganz neue Richtung. Gefangen in einem Canyon heißt es, zwischen Hitze, Blut und Staub zu überleben. Hinweis: Dieses Abenteuer ist für genau 2 Spieler und sehr stark auf die Interaktion der beiden Charaktere fokussiert. Es wendet sich deshalb primär an Teilnehmende, denen es weniger um eine dargebotene Geschichte oder "ums Gewinnen" geht, als vielmehr um eine emotionale Involvierung in den Charakter. Lovecraft'sches Vorwissen ist überhaupt nicht erforderlich.



HOW WE LOST CONTROL - UNSER LETZTER GEMEINSAMER SOMMER

System: CortexPlus-Drama (W4 bis W12 Poolsystem): charakterzentrierte Erzählung

SL: Alexandro

Es war eine Zeit der letzten Momente. Der letzte Sommer, den wir in Pleasant Bay verbrachten, bevor wir in die Senior High kamen. Der letzte Sommer, in dem wir uns noch als Kinder fühlen konnten, während gleichzeitig schon die Hormone in uns tobten. Der letzte Sommer als Freund*innen, bevor wir uns nicht mehr in die Augen blicken konnten, ohne dass es unangenehm wurde - und bevor wir schließlich ganz aufhörten, miteinander zu reden. Nach dem Vorbild von Filmen wie "Stand by me", "Footloose" oder "The Breakfast Club" steht bei dieser Runde die charakterliche Entwicklung der jugendlichen Figuren im Mittelpunkt. Teenie-Drama, "coming of age" und ganz viel Herzschmerz sind vorprogrammiert, Mitspieler*innen sollten sich darauf einlassen können und wollen. ;)

IM BANN DES DJINNS

System: Pathfinder (Einsteiger)

SL: Mishkin

"Die Sonne brannte heiß über der Wüste Jibal-al-Huthut, als ein Streit zwischen dem mächtigen Djinni Ruashad und dem weisen Djinni Jaashan ausbrach. Und so begab es sich, dass das Schicksal in der Form eines kleinen Mädchens hinabstieg nach Zakhara, um eine Gruppe von Abenteuer*innen auszuwählen, die die Streitigkeiten der Djinnis in Form von unlösbaren Aufgaben und Rätseln austragen sollten ..."

Gespielt wird eine einsteigerfreundliche Variante von D&D Pathfinder in einem Setting von Tausendundeine Nacht für 3 bis 5 Spieler. Nach einer gemeinsamen Charaktererstellung von Stufe 3 Charakteren erwartet euch eine Welt voller Wüsten, Schurken und fliegenden Teppichen.

1942 - AUF DER JAGD NACH ATLANTIS

System: FATE Core

SL: Lukas

1942 - die Achsenmächte überrollen die Welt. Ihr seid sicher in einer Esoterischen Truppe der USA untergekommen und verbringt die Tage mit auspendeln und Kristalle kuscheln. Doch jetzt sollt ihr plötzlich hinter feindlichen Linien das sagenumwobene Atlantis finden, bevor Hitler sich dessen Superkräfte bedient. Euch erwartet ein bisschen Indiana Jones, gemischt mit Männern die auf Ziegen starren.

FOREST TROLL

System: Pugmire

SL: weiky

In jüngster Zeit kommt es im Gebiet eures Fürsten vermehrt zu Vorfällen von Verwüs-

tung von Dörfern, besonders Dörfer in der Nähe des "Großenwaldes" sind betroffen. Dorfbewohner, die behaupten, gesehen zu haben, wie es passiert ist, berichten, dass ein gewaltiges grünes Monster für die Verwüstung verantwortlich ist. Euer Fürst beauftragt euch deshalb es zu beseitigen, damit endlich wieder Frieden herrscht.

SPIELBLOCK 5 SAMSTAG LANGSCHLAEFER 13 00—16 00

KONTROLLVERLUST UND RUECKEROBERUNG

System: The Sprawl

SL: Jonas

Die Spieler erwartet eine actiongeladene Flucht aus einer Orbitalstation, die Suche nach einem Heilmittel für das Mitbringsel aus dem All und ein Netz aus Verrat und Intelligen, das es aufzudecken gilt, ohne sich zu weit in die Angelegenheiten der Superkonzerne zu verstricken. Alles in allem ein wirklich „ansteckendes“ und actiongeladenes Spielerlebnis.

SPIELBLOCK 6 SAMSTAG ABEND 18.00—23.00

PAPERS PLEASE!

System: FATE Core (Universal)

SL: alexandro

Orpheus Briefing, Enigma-Class, 06/15/19: "Die Firma Elbit Systems hat Probleme mit der elektronischen Grenzsicherung am Colorado River, an der Grenze zwischen Arizona und Mexiko. Da technisches Versagen ausgeschlossen werden konnte, wurde die Orpheus Group damit beauftragt, zu untersuchen, ob die zahlreichen, durch Schleuser verschuldeten Todesfälle in der Region zu aggressiven ektoplasmischen Manifestationen (AEMs oder Enigma-Entitäten) geführt haben, und diese, sofern unter akzeptablem Risiko möglich, zu neutralisieren. Aufgrund der delikaten politischen Situation ist dabei sowohl auf äußerste Diskretion zu achten, als auch darauf, etwaige persönliche Meinungen bezüglich der Notwendigkeit der Grenzsicherung als solche zu belassen und diese nicht gegenüber unserem Geldgeber zum Ausdruck zu bringen."

Unter der unerbittlichen Sonne des amerikanischen Südens suchen die Geisterjäger der Orpheus Group nach der Ursache zahlreicher spukhafter Fremdwirkungen und gehen dabei manchem Geheimnis auf den Grund. Inhalte (in Reihenfolge der Priorität): Detektivplot, Mystery, gemeinsames Erzählen, Soziales, Horror.

FOGDITCH CIRCLE EPISODE 3 - DANCE ME TO THE END OF LIFE

System: Monster Of The Week

SL: Tam Lynn

Die Überfälle durch Vampire häufen sich und an wem bleibt es wieder einmal hängen,



die Geheimhaltung zu sichern? Dabei hattet ihr gedacht, ihr hattet der örtlichen Vampirpopulation bereits unmissverständlich klargemacht, wie sie sich in eurem Revier zu verhalten hat. Was also macht sie plötzlich so mutig? Und ist das auch der Grund für die verschwundenen Studenten?

DER UNSTERBLICHE

System: Vampire: The Masquerade

SL: Kalanni

Unsterblichkeit sollte für Vampire kein Problem sein, aber euch ist das Gerücht zu Ohren gekommen, dass es den Hexern gelungen sein soll, Unsterblichkeit ohne den Vampirfluch zu schaffen. Das Objekt, das wohl der erste Versuch der Tremere gewesen sein soll, ist euch schon untergekommen. Nun soll das Geheimnis verschwunden sein und jeder will es für sich haben.

Wem wollt ihr nun helfen, oder wollt ihr es gar für euch selber haben?

LETHIS MEMORIAL INSTITUTE

System: Mage: The Ascension

SL: Tea

Alles begann, als ihr als Teenager in eines der verlassenen Häuser in der Nachbarschaft einstieg. Das Ergebnis landete auf YouTube und Instagram. Inzwischen ist aus dem Jugendspaß euer Job geworden und ihr tingelt durchs Land auf der Suche nach dem nächsten Kick für eure Follower oder der Hoffnung auf einen weiteren Werbedeal.

Vor ein paar Monaten schrieb euch ein Typ aus dem Silicon Valley an und fragte, ob ihr nicht ein paar von ihm ausgewählte Locations besuchen könntet. Im Gegenzug würde er eure Auslagen erstatten und er will das gesamte Film- und Fotomaterial. Ausnahmslos.

Jetzt sitzt ihr in einem Mietwagen, welcher euch vom Flughafen zu einem verlassenen Sanatorium tief in den Appalachen bringen soll: Das Lethis Memorial Institute.

Die Runde ist für alle, die Charakter- und Erzählspiel schätzen. Zu gewinnen gibt es wie immer nichts, aber darum geht es auch gar nicht.

STAR TREK-HERZ DES UNBEKANNTEN

System: Star Trek Adventures

SL: John Doe

Der Briar-Patch, eine der gefährlichsten und mysteriösesten Regionen des Beta-Quadranten. Keine bekannte galaktische Macht hat hier eine nennenswerte Präsenz oder schickt ein Schiff hinein, wenn es nicht sein muss.

Als ein Horchposten der Sternenflotte plötzlich ein fremdartiges Signal von dort auffängt, hält man es daher zunächst für die Auswirkungen eines stellaren Phänomens. Doch das Signal wird stärker. Daher entsendet die Sternenflotte die USS Fawcett, um

das Phänomen zu untersuchen. Eine Reise ins Herz des Unbekannten beginnt. Die Charaktere werden auf jeden Fall vorbereitet. Etwas Englischkenntnis wird zum Lesen und Verstehen der Spielbögen nötig sein.

KONTROLLVERLUST UND RUECKERBERUNG

System: The Sprawl

SL: Jonas

Die Spieler erwartet eine actiongeladene Flucht aus einer Orbitalstation, die Suche nach einem Heilmittel für das Mitbringsel aus dem All und ein Netz aus Verrat und Intrigen, das es aufzudecken gilt, ohne sich zu weit in die Angelegenheiten der Superkonzerne zu verstricken. Alles in allem ein wirklich „ansteckendes“ und actiongeladenes Spielerlebnis.

STRUGGLE FOR THE THRONE

System: Vampire: The Masquerade (LARP)

SL: Friesus

Liebe Lindencon-Teilnehmer*innen,

wir möchten in diesem Jahr eine Tradition fortführen, die bereits in den frühen Jahren der Lindencon ihren Anfang nahm und nun nach längerer Pause fortgeführt werden soll.

Wir bieten in diesem Jahr erneut einen One-Shot für die Liverollenspielvariante (LARP) von Vampire: Die Maskerade an.

Wie der Name es vermuten lässt, verkörpert man Vampire, die in einer geheimen Parallelgesellschaft zu den Sterblichen existieren. Geprägt wird diese Gesellschaft von der Macht von Vampiren, die seit Jahrhunderten die Geschicke der Welt lenken. Als junger Vampir gibt es einiges zu entdecken - in der Welt alter Traditionen und Benimmregeln gelangt man mit Geschick, Einfallsreichtum und Kreativität nach oben. Eine Portion Glück und die Gunst der Ältesten sind weitere Trittsteine zur Macht. Aber nicht ohne Konkurrenz: Eure Mitvampire sind ebenfalls an dieser Macht interessiert. Missgunst, Intrigen und Lügen stehen neben dem Kampf um Überleben mit auf der Tagesordnung. Haben wir euch neugierig gemacht, dann meldet euch für den One-Shot an: Unterstützung zum Charakterbau und zusätzliche Hintergrundinfos gibt es gratis bei uns. Wir freuen uns auf euch - und keine Angst wir beißen (noch) nicht.

Hier noch ein kleiner Teaser, der euch etwas die Stimmung des Settings vermitteln mag: Leipzig steht am Abgrund. Der einstige Prinz hat die Domäne verraten und ins Chaos gestürzt. Der Sabbat nutzte diese Stunde, um einen blutigen Feldzug gegen die braven Bürger der Camarilla-Domäne zu führen. Nur mit Mühe und dem entschlossenen Handeln der Ältesten konnten die Stadt gehalten und die Maskerade gewahrt werden. Viele fanden dabei ihr endgültiges Ende. Doch es bleibt keine Zeit, um die Wunden zu lecken. Ein erneuter Konflikt könnte die Domäne endgültig zerreißen, der Kampf um den Prin-

zenthron beginnt.

Schlüpft in die Rolle eines Vampirs und verliert euch in den Machtspielen der Nacht. Erlangt die Gunst der Ahnen und stecht alle anderen Kandidaten aus. Oder verhehlt eurem Favoriten auf den Thron und streicht ein, was euch zusteht. Doch vergesst nicht, die Feinde sind oft näher, als ihr glaubt.

SPIELBLOCK 7 SAMSTAG NACHT 00 00—?

ACHTUNG HASEN-ALARM!

System: Vampire: The Masquerade

SL: Fjanz

Ihr erwacht in eurem gemütlichen Unterschlupf und verspürt das starke Bedürfnis, den Primogen des Clans Toreador zu besuchen. Jede*r von euch hat dafür ganz eigene Gründe. Wir befinden uns in Berlin, einer Stadt der Macht. Der Jyhad um die Kontrolle wird nicht nur unter den Kainskindern ausgetragen. Lichtenberg und der Innere Kreis Berlins sind fest in der Hand der Camarilla.

Ich werde 7 verschiedene Charaktere mitbringen. Jede Figur hat einen ausgearbeiteten Hintergrund, der von euch interpretiert werden kann.

OPERATION LINDENCON

System: Projekt 4.5

SL: Sturmkrähe

Unsere Nachtrunde führt die Spieler als eine Gruppe Elitekämpfer*innen ins postapokalyptische Leipzig auf das Gelände der Lindencon. Hier treffen sie nicht nur auf Zombiehorden, sondern auch auf das Projekt Titan. Die Nacht wird lang – ist die endgültige Apokalypse nicht aufzuhalten, oder verhindern die Helden weitere Ausbrüche?

SPIELBLOCK 8 SONNTAG MITTAG 11.00—16.00

DIE TROLL-SAGA

System: Beyond The Wall

SL: alexandro

Ein furchtbarer Troll sucht die Umgebung des Dorfes heim. Mit Gewalt ist dem Biest nicht beizukommen, aber vielleicht hat ja die Dorfjugend eine unkonventionelle Idee, wie man das Monster vertreiben kann?

Gemeinsame Erstellung der Charaktere und des Dorfes, in dem sie leben.

LAST DOG STANDING

System: Pugmire

SL: weiky

Ihr seid bereits seit längerer Zeit zusammen mit der Nichte eures Fürsten auf Bildungsreise durch das Land unterwegs und bis jetzt lief auch alles glatt. Doch das ändert sich abrupt, als ihr eine Nacht im Inn "Lachender Hund" verbringt. Bestimmt haben hier wieder diese fiesen Katzen ihre Finger im Spiel - hoffentlich ...

FOGDITCH CIRCLE EPISODE 4 - NOTHING FLOATS DOWN HERE

System: Monster Of The Week

SL: Tam Lynn

Wie konnte Fleisch aus dem lokalen Kühlhaus des Schlachthofs verschwinden, ohne dass Einbruchspuren hinterlassen wurden? "Es ist ja wohl kaum aufgestanden und von allein hinausmarschiert", so der örtliche Polizeichef. Wenn der wüsste ... Die Stadtreinigung scheint wenigstens auf der richtigen Spur zu sein, wenn sie vermutet, das könnte etwas mit den furchtbaren Geräuschen und Gerüchen zu tun haben, die aus den Abwasserkanälen gemeldet werden. Leider seid ihr wieder einmal die Einzigen, die ihr zuhören. Ihr hattet doch irgendwo noch Gummistiefel ...

Warnung: Kanalisation, Ungeziefer, Glibber & Ekel

KONTROLLVERLUST UND RUECKEROBERUNG

System: The Sprawl

SL: Jonas

Die Spieler erwartet eine actiongeladene Flucht aus einer Orbitalstation, die Suche nach einem Heilmittel für das Mitbringsel aus dem All und ein Netz aus Verrat und Intrigen, das es aufzudecken gilt, ohne sich zu weit in die Angelegenheiten der Superkonzerne zu verstricken. Alles in allem ein wirklich „ansteckendes“ und actiongeladenes Spielerlebnis.

APOKALYPSE FLIER EINSTEIGER

System: Degeneration: Primal Punk

SL: Mishkin

Die Menschheit steht an ihrem Ende und beschreitet einen endzeitlichen Überlebenskampf. Durch den Einschlag von Asteroiden und einer Vielzahl von bewaffneten Konflikten wurde die Welt nahezu zerstört. Mit den Asteroiden kam eine außerirdische Materie namens Primer auf die Erde, die höchst eigenartige und mysteriöse Dinge mit sich bringt. Nach einer Charaktererstellung (30- 45 Minuten) mit 4 bis 5 vorgegebenen Überklassen/Kulturen werdet ihr euch durch eine Welt voller Geheimnisse und Intrigen schlagen. Die Apokalypse erwartet euch!

DIE NÄCHSTEN CONS

EPPSTEIN 4

(29.06.-30.06.2019)

Wo? Taucha

Veranstalter: Gugelgilde e.V.

<https://www.facebook.com/FOSLARP/>

DEAD HOUSE VOL. 1

(14.09.-15.09.2019)

Wo? Taucha

Veranstalter: Gugelgilde e.V.

www.dead-dudes.de

DREROCO – NEBELUNG

(15.11.—17.11.2019)

Wo? Dresden

Veranstalter: Gugelgilde e.V.

www.dreroco.de

IMPRESSUM

Auflage: 80

Kontakt: orga@lindencon.de

Eure Lindencon-Orga:

Gerd: Orgaleitung, Anmeldung und Organisation

Judith: Conheft, Website und PR

Jan: Küchenorga

Erik: Lagepläne und Texte, Aufbauorga

Andi: Gehilfstroll

Betty: Website und PR

BIS BALD AUF DER LINDENCON 2020!

Rechtliches

Die Rechte an allen Artikeln und verwendeten Bildern bzw Grafiken bleiben bei den Autoren und Zeichnern. Die Inhalte müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen.