



Die Traumjäger e.V.

Der Rollenspielverein im märkischen Kreis

Wahlen

Wie immer gilt:

Wer in einem Block spielen will - mindestens zwei Wahlen abgeben.

Wer in beiden Blöcken spielen will – mindestens drei Wahlen abgeben.

Gerne dürft ihr noch mehr Systeme wählen, wenn euch mehr interessieren.

Es wird auch weiterhin sowohl Onlinerunden als auch Präsenzzunden geben:
Onlinerunden können z.B. von zuhause aus über das Internet gespielt werden.
Präsenzzunden werden unter Einhalten der Hygienebestimmungen im Audreys in Lüdenscheid gespielt.

Diese werden bei uns durch die folgenden Symbole dargestellt:



Onlinerunde



Präsenzzunde

Bitte sucht euch bei der Wahl eine der folgenden Möglichkeiten aus. Ich möchte:



Online und/oder Präsenzzunden



nur Onlinerunden



nur Präsenzzunden

**Die Wahlen bitte per E-Mail an heimi@heimisworld.de
oder Online unter folgender Adresse:**

<https://spielrunden.dietraumjaeger.de>



Jörn Heimeshoff

E: heimi@heimisworld.de

M: +49 175 2288636



Spielrunden Winterhalbjahr 2022/23

Inhaltsverzeichnis

Dungeons & Dragons / Die Verlorene Mine des Elsirtals / Sebastian Y.C. 🏠	4
Dungeons & Dragons / Journey to Ragnarok / Lutz L. 🏠	5
Dungeons & Dragons / Verteidiger der Natur / Marco L. 🏠	6
DSA 4.1 / FEUERLAND: Auf der Suche / Christian Ro. 🖥️	7
Experimente / Wir testen Systeme / Andreas H. 🏠	8
FATE / Millennials / Stefan M. 🏠	9
Pathfinder 2nd Edition / Vom Lümmel zum Helden (Fortsetzung)/ Meik S. 🖥️	10
Scion / Aufstieg der Götter / Matthias B. 🏠	11
Shadowrun 5.01D / Excalibur / Phillip P. 🖥️	12
Vampire: Die Maskerade (V5) / Las noches cubanas / Andreas H. 🖥️	13
World Wide Wrestling / Michael V. 🖥️	14

Wahlen

Wie immer gilt:

Wer in einem Block spielen will - mindestens **zwei Wahlen** abgeben.

Wer in beiden Blöcken spielen will – mindestens **drei Wahlen** abgeben.

Gerne dürft ihr noch mehr Systeme wählen, wenn euch mehr interessieren.

Es wird auch weiterhin sowohl Onlinerunden als auch Präsenzzunden geben:

- Onlinerunden können z.B. von zuhause aus über das Internet gespielt werden.
- Präsenzzunden werden unter Einhalten der Hygienebestimmungen im Audreys in Lüdenscheid gespielt.

Diese werden bei uns durch die folgenden Symbole dargestellt:

🗳 Onlinerunde

🗳 Präsenzzunde

Bitte sucht euch bei der Wahl eine der folgenden Möglichkeiten aus. Ich möchte:

🗳 🗳 Online und/oder Präsenzzunden

🗳 nur Onlinerunden

🗳 nur Präsenzzunden

Die Wahlen bitte nur per E-Mail an heimi@heimisworld.de

oder Online unter folgender Adresse:

<https://spielrunden.dietraumjaeger.de>





Euer guter Freund Gundren Felssucher lädt euch mit einem geheimnisvollen Brief in seine alte Stadtvilla in Brindol ein. Er bittet euch, in einem vergessenen Friedhof nach einem Amulett zu suchen und es ihm in der Grenzstadt Phandalin zu übergeben. Was zunächst wie ein gewöhnlicher Abenteuerauftrag aussieht, entwickelt sich schnell zu einer gefährlichen Suche nach einer sagenumwobenen Mine, deren Standort seit Jahrhunderten in Vergessenheit geraten ist. Auf dem Weg dorthin werdet ihr von Goblin-Überfällen, tückischem Gelände und rivalisierenden Fraktionen, die um die Kontrolle über die Region kämpfen, herausgefordert. Könnt ihr die Geheimnisse der Mine aufdecken und siegreich hervorgehen oder werdet ihr ein grausames Schicksal in der Wildnis erleiden? Das Schicksal Phandalins und des gesamten Elsirtals liegt in euren Händen...

Dieses Halbjahr möchte ich das vielleicht beliebteste Abenteuer für die 5. Edition von D&D, *Die Verlorene Mine von Phandelver*, mit euch spielen. Das Abenteuer eignet sich für D&D-Einsteiger:innen und Veteran:innen und kann aufgrund der Änderungen, die ich am Modul vornehme, auch von denjenigen von euch gespielt werden, die das Modul schon kennen. Es erwartet euch ein ausgewogenes Abenteuer mit Kämpfen, Rollenspiel, fantastischen Entdeckungen und einer spannenden Handlung. Für eine immersive Stimmung nutzen wir einen eigens für dieses Abenteuer von Freunden von mir komponierten Soundtrack. Wenn dieses Semester gut läuft und wir weiterspielen wollen, ist das auch schon geplant: Das Abenteuer ist so aufgebaut, dass wir nahtlos in eine veränderte Version von Rote Hand des Unheils übergehen können.

Die Charaktere würden wir beim ersten Treffen gemeinsam erstellen, ich habe aber auch für jede Klasse einen passenden vorgefertigten Charakter. Wenn ihr euch schonmal Gedanken machen wollt, findet ihr in diesem Dokument mehr Infos zur Kampagne und zur Welt:

https://drive.google.com/file/d/10nj51_KluofsAKG33ZmlICoPde456oLJ/view?usp=sharing



So reiset mit mir in die Neun Welten. Seid ihr mutig genug, Seit' an Seit' gegen Ragnarök zu kämpfen?

Brüder schlagen dann, morden einander;
Schwestersöhne verderben Verwandtschaft;
wüst ist die Welt, voll Hurerei; s ist
Beilzeit, Schwertzeit, zerschmetterte Schilde,
Windzeit, Wolfszeit, bis einstürzt die Welt
nicht ein Mann will den anderen schonen.
Völuspá (Vers 45,46), Edda

Die große Kampagne in Journey to Ragnarök führt dich durch die Neun Welten der nordischen Mythologie. Dabei triffst du nicht nur auf unzählige, fantastische Wesen, sondern wirst auch jede dieser Welten erkunden. Die Welten bieten dabei spannende Kontraste von Gut und Böse, Licht und Dunkelheit, Feuer und Eis. Asgard, das Reich der Asen, die Goldene Festung Alfheim, Heimat der Lichtelfen, die Welt von Eis und Sommer Vanheim, Domäne der Vanir, der Große Wald Midgard, das Land der Menschen Jotunheim

Journey to Ragnarok ist ein Abenteuer, das Spieler*innen von Stufe 1 bis 15 und durch neun verschiedene Welten führt, um sich am Ende Ragnarök, der Götterdämmerung, zu stellen.

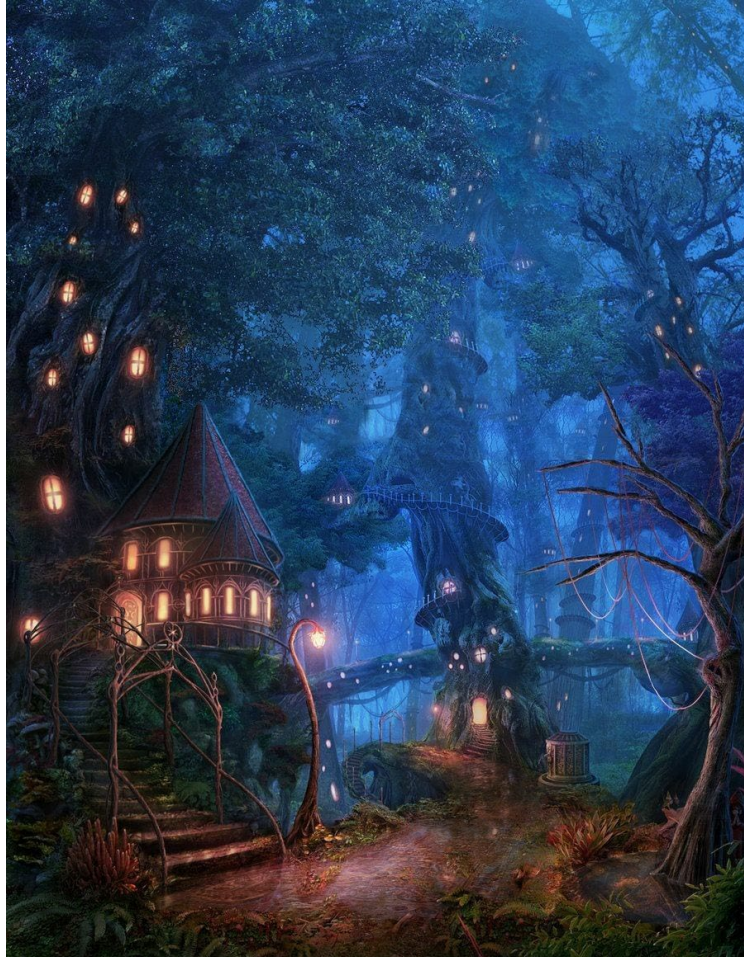
Ich möchte mich euch den Abenteuer-Pfad "Journey to Ragnarök" in Angriff nehmen. Dabei werden wir die Regeln der 5ten Edition von D&D nutzen mit einigen Ausnahmen & Erweiterungen. Zum Beispiel ist es zwar prinzipiell möglich etwas anderes als einen menschlichen Wikinger (in vielen Verschiedenen Versionen) zu spielen, aber da möchte ich dann schon eine wirklich plausible Erklärung... Ich glaube nicht, dass wir den Pfad in einem Halbjahr durch Bekommen, daher plane ich eher 2 Halbjahre.

Die erste Sitzung werden wir verwenden, um Charaktere zu erstellen und ein bisschen was über die Welt und alles Weitere zu erfahren.

Dungeons & Dragons / Verteidiger der Natur / Marco L. 🏠

(Präsenz Runden)

Die Wälder von Duhann sind die größten der Kontinents Aurelia und Heimat der Waldelfen. Ein Reich der Natur und des Einklangs. Doch steht diesem eine ungewisse Zukunft bevor. Der Auftrag eine vermisste Person zu finden, bringt ein Stein ins Rollen, Der die Helden mitreißen wird. Das Schicksal vieler liegt auf den Schulternder Gruppe und keiner weiß was daraus erwachsen wird. Bündnisse müssen geschlossen werden und neue Feindschaften werden endstehen. Und allein die Abenteuer können das Blatt noch wenden.



Das Abenteuer spielt in meiner selbstgestalteten D&D Welt. Rassenhintergründe und Volksgruppen können von den Spielern mitgestaltet werden und werden von mir in weiteren Spielen übernommen werden. Die Campana ist auf 2 Halbjahre ausgelegt und eine epische Geschichte wartet auf die Spieler. Wie üblich bei mir möchte ich mit viel Musik, Miniaturen und Gelände arbeiten und hoffe euch in eine andere Welt einführen zu können. Charaktere möchte ich gerne mit euch zusammen am ersten Abend bauen und die Beziehungen untereinander erstellen. Wir starten auf Level 1 und werden im hohen Level enden. Ich freue mich auf alle Abenteuerlustigen, die zusammen mit mir die Welt von Aurelia retten wollen.



"Viele nannten meinen Vater einen reichen Verrückten. Doch mit Gold in den Taschen und silberner Zunge macht man sich viele Freunde und auch Feinde. Vor drei Jahren brach er mit dem grösstem Schiff Aventuriens auf, das Südmeer zu erkunden und den Namen unserer Familie auf Immer auf den Karten Deres zu brennen. Feuerland, das sagenumwobende Land im Süden, jenseits des Horizontes sollte die neue Heimat Vieler werden und endloses Gold und noch mehr Ruhm für uns bringen. Er gab mir sein Versprechen in 2 Jahren wieder hier zu sein..."

Feuerland: Auf der Suche ist ein Reiseabenteuer zu See. Es ist weitgehend vom Metaplot Aventuriens losgelöst. Die Helden stellen die Rettungsexpedition auf, das heisst Sie treffen Entscheidungen für die Mannschaft, die Schiffe und letztendlich den Weg. Dabei erfahren Sie mehr über den verschollenen Vater, seine Visionen und Mission. Vielleicht Betreten Sie auch als Erstes den Südlichen Kontinent oder gehen unter im Kampf zur See...

Regeltechnisch wird nach DSA 4.1 gespielt. Das Abenteuer ist einsteigerfreundlich; die Helden werden im Laufe des Abenteuers stärker, erfahrener und können sich so den Begebenheiten anpassen. Die Charaktererschaffung erfolgt mit Null zusätzlichen AP, ja man ist grün hinter den Ohren. Gerne generiere ich mit jedem Einzelnem den Helden; ich würde mich freuen, wenn die wichtigsten Personen (inkl. Kapiteuse) durch Spieler besetzt werden können. Bei der Generierung gibt es Einschränkungen, ich sag nur Meeresangst und Co.

Technisch wäre Discord ausreichend; ich hab lieber ein Spiel im Kopf, als über roll20 zu verzweifeln. Meine Prämisse ist es das Alle Spass haben am Rollenspiel. Und für Alle die Phileasson gespielt haben, 100% keine Elfenhistorie, hier geht es um Entdeckungen und Seefahrt.

Ambiente	Wenig				x		Viel
Kämpfe	Wenig			x			Viel
Plot	Wenig				x		Viel
Rätsel	Wenig			x			Viel
Metaplot	Wenig	x					Viel

Experimente

Wir Spielen Spiele

Du hast einen Haufen Rollenspiele, die du noch nie gespielt hast?

Möchtest du sie einmal ausprobieren?

Oder hast du noch nie geleitet und möchtest es einmal versuchen?

Oder gehörst du zu denjenigen, denen D&D oder DSA (oder andere Mainstream-Systeme) zum Hals raushängen, weil es irgendwie immer das Gleiche ist?

Dann experimentiere mit!

Wir testen über ein Halbjahr verschiedene Rollenspielsysteme. Jeder ist einmal dran, ein Rollenspielsystem vorzustellen und dann zu leiten. Vielleicht finden wir so, ein neues Traumsystem für uns 😊

In der ersten Sitzung wird geschaut, was zur Auswahl steht und was wir zusammen einmal anspielen möchten.

Commodore Ji-Yeon Park starrt durch das Fenster auf die karge Marslandschaft, die unter dem Schiff langsam vorüberzieht. Hinter ihr öffnet sich mit einem pneumatischen Zischen das Hauptschott und ihr Adjutant betritt die Brücke. "Wie ist der Status?", fragt sie ohne Umschweife. Der junge Mann räuspert sich. "Nun ja, Reaktoren 1 und 3 laufen auf 90%, 2 hat aber noch immer Probleme mit der Eindämmung. Die Ingenieure haben mir versichert, dass sie das innerhalb einer Woche in den Griff bekommen werden." Park dreht sich um und starrt ihn an. "Wir haben keine Woche! Der Start ist für übermorgen geplant." Ihr Adjutant nickt. "Wir können mit zwei Reaktoren starten und uns unterwegs um den dritten kümmern. Bis zum Beacon sollten die Reparaturen abgeschlossen sein." Park mustert ihn eine Weile. "Ich frage mich, Nikhil, ob sie wohl auch so unbesorgt wären, wenn Sie die Verantwortung für diese Mission tragen würden." Er wendet leicht beschämt den Blick ab. "Äh, nein, Ma'am. Vermutlich nicht." Park lächelt kurz, wird aber sofort wieder ernst. "Sehen Sie zu, dass die Sache erledigt wird. Und erkundigen Sie sich auch nach unserem außerirdischen Gast. Ich traue dem Kerl nicht. In einer Stunde treffe ich mich mit den letzten Delegierten und danach müssen wir mit den Startvorbereitungen anfangen." Ihr Adjutant salutiert. "Jawohl, Ma'am." Nachdem er gegangen ist, wendet sich Park wieder dem Fenster zu. So viel zu tun und so wenig Zeit. Aber wenn die Regierung will, dass Sie eine glorifizierte Zirkustruppe 35.000 Lichtjahre zu einer intergalaktischen Kirmis bringt, dann würde sie eben genau das tun. Selbst wenn sie aussteigen und schieben muss.



Setting:

In einem utopischen 21. Jahrhundert, ermöglicht durch eine alternative Geschichte, in der die kalte Fusion funktioniert, entdeckt das SETI-Institut außerirdische Funksignale aus dem Weltraum, die uns sagen, wie wir einen eigenen Warp-Antrieb konstruieren können. Die Spielercharaktere sind Mitglieder der ersten intergalaktischen Delegation der Erde an bord des Raumschiffs Millennium, um an etwas teilzunehmen, das die Übersetzer für eine Mischung aus einer pangalaktischen Olympiade und einer interstellaren Kulturausstellung zu halten scheinen. Aber ist es das wirklich?

Gespielt wird mit dem FATE-System, bei dem eher erzählerisches Rollenspiel als detaillierte Schlagabtausche mit komplexen Regeln im Vordergrund steht.





Die Klippenwacht - Fortsetzung.

Einige Jahre sind mittlerweile ins Land gegangen und ihr habt schon so einiges erlebt. Doch wie geht eure Geschichte weiter?

Weiter geht es in Absalom, der größten Stadt Golarions! Die Helden sind Teil der Klippenwacht, einem eigens für den Schutz des strahlenden Fests neu geschaffenem Arm der Stadtwache. Zwar fangt ihr klein als Ordnungshüter an, doch irgendwas stimmt da nicht.

Dies soll die Geschichte sein, was seitdem passiert ist. Eure Geschichte. Die Agenten der Klippenwacht!

Pathfinder ist ein Fantasysetting und begann als geistiger Nachfolger von D&D 3.5 und führte dessen Tradition weiter, indem es die Regeln und Stärken des Systems weiter ausbaute.

- Die zweite Edition von Pathfinder bietet ein System mit Crunch, in dem ihr euren Charakter nach einem gut balancierten Baukastensystem euren Wünschen anpassen könnt.
- Wir werden in den ersten Sitzungen die Charaktererschaffung in ihren einzelnen Schritten ausspielen und so miterleben, wie sich eure Charaktere von heranwachsenden Jugendlichen zu angehenden Helden entwickeln.



Spielwelt:

Seit dem Anbeginn der Zeit haben sich die Götter in die Affären der Menschen eingemischt - und Affären mit den Menschen gehabt. Sie stillten ihre allzu menschlichen Begierden mit dem Fleisch sterblicher Geliebter, und oft zeugten sie dabei halbgöttliche Kinder. Diese Kinder, Nachkommen genannt, werden immer bei ihrem menschlichen Elternteil zurückgelassen, das dann für sie sorgt. Auch wenn sie weit schwächer als ihre göttlichen Eltern sind, so besitzen Nachkommen doch Fähigkeiten jenseits derer bloßer Sterblicher. Diese Fähigkeiten werden oft noch weiter von den Segnungen und Geburtsrechten verstärkt, die ihnen ihre göttlichen Eltern gewähren. Als Ergebnis steigen Nachkommen häufig zu einflussreichen und mächtigen Positionen auf. Das Leben eines Nachkommen ist allerdings alles andere als einfach. Auch wenn sie von uralten Pakten, verwandtschaftlicher Loyalität und der Furcht vor Schicksalsbanden davon abgehalten werden, sich gegenseitig direkt anzugreifen, so sind Götter doch absolut dazu bereit, ihre Rivalen zu attackieren, indem sie einen begünstigen sterblichen Sohn oder eine geliebte sterbliche Tochter töten oder verstümmeln. Die Geschichten von Herakles, Onamuji und Sigurd sind Beweise dafür. Die Gefahren, denen sich Nachkommen stellen müssen, haben sich seit dem Entkommen der Titanen, der Vorfahren und uralten Feinde der Götter, nur noch vervielfältigt. Wie die Agenten der Götter, scheuen die Titanenbruten oft keine Mühen, Nachkommen zu töten, ehe sie zur vollen Macht heranwachsen können.

Ihr selbst spielt Nachkommen von Göttern und werdet zu einer Gruppe geformt. Dieser erhält Göttliche Aufträge und wird Ihre Prophezeiungen erfüllen.

Scenario:

Wir schreiben das Jahr 2023. Die Götter sind bereit in diese Welt zurückzukehren und Ihr werdet dazu Berufen die letzten Hindernisse aus dem Weg zu Räumen. Damit gewährt man Euch die Möglichkeit selbst an Rum zu gewinnen und Euch als Halbgötter zu beweisen oder nach einer überwältigenden Katastrophe sang und klanglos in den Tiefen der Vergessenheit einzugehen.

Nehmt die Herausforderung an und beweist der Welt und viel wichtiger, Euch selbst, dass Ihr bereit und willens seid den Kampf gegen die dunklen Machenschaften der Titanen zu bestehen.

P.S.: Wir werden bei der Charaktererschaffung auch den Anfangsort der Geschichte erschaffen. Als Regelwerke benutzen wir im Ersten Halbjahr nur Scion erste Edition Hero und Companion. Falls sich zum Nächsten Halbjahr genug Spieler finden würde das Demigod noch dazu kommen.



Spielwelt:

Ausgehend von der real existierenden Welt Ende der 1980er Jahre, spinnen die Macher von Shadowrun die Entwicklung der Menschheit im Sinne der dystopischen Richtung des Cyberpunks von William Gibsons (Neuromancer-Trilogie) und der Dark Future weiter. Der Hintergrundgeschichte nach haben sich Konzerne zu weltumspannenden Strukturen ausgebaut, die nur noch wenigen Gesetzen unterliegen. Die größten multinationalen Konzerne – sogenannte Megakons – besitzen eine Form der Exterritorialität, was ihnen erlaubt, unbehelligt von staatlichen Gesetzen auf ihrem eigenen Grund zu agieren. Polizeiliche Aufgaben werden ebenfalls von einzelnen Konzernen übernommen. Weite Teile der Erde sind durch rücksichtslose Ausbeutung und Katastrophen zerstört. Die Katastrophen haben zusammen mit mehreren Pandemien eines stark mutagenen Virus – dem ein Drittel der Weltbevölkerung zum Opfer fiel – die urbane Gesellschaft stark polarisiert: eine vergleichsweise wohlhabende Schicht von Konzernangestellten, die in geschützten Enklaven ihres jeweiligen Konzerns leben und eine große Schicht von Armen, die weitgehend rechtlos außerhalb der Konzerne leben. Außerhalb der zu Megaplexen zusammengewachsenen Städte verwildern viele Gebiete oder werden zu autonomen Kleinstaaten.

Parallel zu dieser Entwicklung kehrt jedoch auch die Magie in die Welt zurück, die nach dem Mayakalender nun als sechste Welt bezeichnet wird. Viele Menschen werden als Elfen, Zwerge oder Orks geboren oder im Zuge der „Goblinisierung“ dazu verwandelt, während sich Naturvölker wie die Indianer mithilfe von Magie gegen ihre Unterdrücker erheben und eigene Staaten gründen, was zur Balkanisierung vieler Staaten führt und Zauberer zu unverzichtbaren Bestandteilen der modernen Kriegsführung macht. Wesen wie Vampire und Drachen machen die sechste Welt nur noch gefährlicher. Rassismus richtet sich verstärkt gegen die als gewalttätig oder kriminell verschrien Orks und Trolle, während die Konzerne in der Magie eine neue Einnahmequelle entdeckt haben.

Scenario:

In dieser Welt spielen wir im Jahr 2076 ein moralisches Highend Scenario.

Ihr seid Kommandosoldaten für Hochrisikoeinsätze bei der Excalibur Corporatin. Einem Megakonzern mit Hauptsitz in Quebec, gegründet von Leuten, die trotz aller wirtschaftlichen Interessen, auch versuchen die Welt ein wenig besser zu machen.

Die Runde findet online statt. Wir benutzen Discord.

P.S. Die Runde wird sehr Kampflastig.

P.P.S Auch wenn seit der 4. Version von Shadowrun der Publisher gewechselt hat und alle Bezüge zu dem Rollenspiel Earthdawn gelöscht wurden, existieren diese Bezüge in meinem Shadowrununiversum weiter. Ihr werdet also auch auf alte Magie treffen.

Willkommen in Santiago de Cuba, Blutsverwandter!

Bist du ein turista? Sicherlich bist du wegen der Mamarrachos, dem Carnaval hier? Oder geht es dir nur um Rum und habanos? Wenn ja, dann sei willkommen! Genieß die Zeit und hab Spaß! Aber wenn du denkst, du möchtest künftig auf Cuba dein Unleben verbringen und uns erzählen, wie wir zu leben haben... dann höre meine Warnung: Viele aspirantes wollten das schon tun. Changó und die anderen Orishas haben sich schon um sie gekümmert. Genauso wie sie es mit den Giovanni in der Zeit der Revolución getan haben. Wenn du also zu diesen aspirantes gehörst, verlasse lieber gleich Santiago und geh lieber nach Havana oder verlasse besser gleich die Insel!

Die Kampagne und das System „Vampire: Die Maskerade – Fünfte Edition“

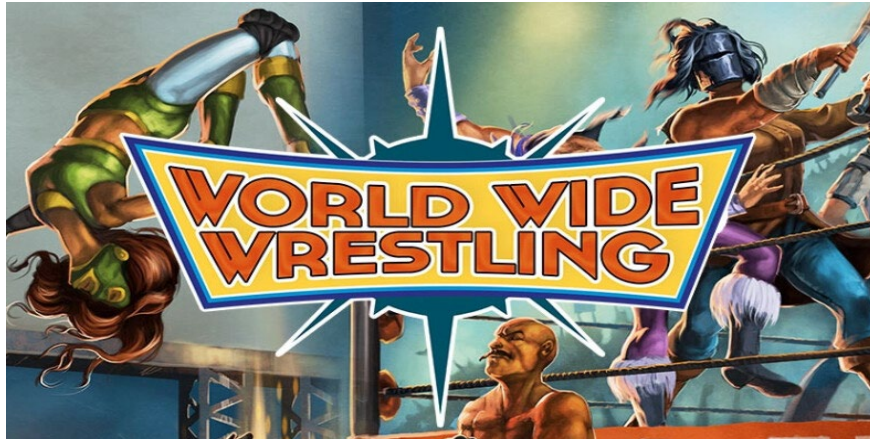
In der Kampagne „Vampire: Las noches cubanas“ spielen die Spielerinnen und Spieler noch recht junge Vampire (Neugeborene), die nicht mehr unter dem Schutz ihrer Erzeuger stehen. Einige von ihnen sind nach Cuba eingeladen worden, andere sind auf der Flucht und wieder andere haben das Unleben in ihrer Heimat satt und sind „Aussteiger“. Doch durch eine unsichtbare Hand oder durch Zufall sind sie alle zur gleichen Zeit in Santiago de Cuba, um ein entstehendes Vakuum als „Klüngel“ zu füllen, um entweder den Frieden in Santiago zu bewahren oder eine neue Revolución zu beginnen.

Die Vampire in der so genannten „Welt der Dunkelheit“ (ein an die Gegenwart und Realität angelehntes Abbild der realen Welt, mit dem einzigen Unterschied, dass Horror- und Sagengestalten wie Vampire, Werwölfe, Magier und sogar Mumien und Feen tatsächlich existieren) leben zumeist unerkannt unter den ahnungslosen Sterblichen, die sie oftmals auch manipulieren und kontrollieren. Vampire ist ein Erzählrollenspiel mit dem Fokus auf das Rollenspiel. Es können Abende vergehen, wo kein zehenseitiger Würfel rollen wird.

Wir spielen online mit FoundryVTT sowie über Discord via Voice-Channel und Webcam.



Ambiente	Wenig					x	Viel
Kämpfe	Wenig	x					Viel
Plot	Wenig				x		Viel
Rätsel	Wenig		X				Viel



Willkommen in der schillernden Welt des professionellen Wrestlings!

Es geht um Fehden, Titel, Verrat, um Sieg oder Niederlage.

Wrestling ist Drama um persönliche Konflikte, aufgeblasen zu epischen Dimensionen.

Ihr erzählt die Geschichte eures Charakters im Ring, aber auch außerhalb.

Könnt ihr das Publikum von eurer Darstellung überzeugen?

Und wie sieht es eigentlich mit der Person hinter dem Wrestling-Charakter aus?

Wie bringt ihr euch, euer Produkt oder das Geschäft voran?

Nutzt ihr Freundschaften oder Intrigen, um zu einem Star der Liga aufzusteigen?

Erzählt die Geschichte eures Charakters vor und hinter der Kamera!

Wir spielen **World Wide Wrestling** in der **2ten Edition**.

Das System basiert auf den **PbtA-Regeln**, es ist somit ein sehr narratives und gradliniges System.

Um mitzuspielen, müsst ihr nichts über das Wrestling oder das Geschäft drumherum wissen.

Ihr braucht lediglich ein Konzept für einen unterhaltsamen Charakter.

Gemeinsam bauen wir uns eine Liga, die den Rahmen für eure Geschichten bildet.

Ich möchte noch darauf hinweisen, dass dieses System nichts mit PvP zu tun hat,

wir erzählen gemeinsam die Geschichte eurer Charaktere und der Liga!

