



Die Traumjäger e.V.

Der Rollenspielerverein im märkischen Kreis

13.9.2023

Teaser Winterhalbjahr 2023

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.

*Die Wahlen bitte per E-Mail an b@umann.eu
oder Online genau dort:*



<https://spielrunden.dietraumjaeger.de>

Matthias Baumann

DIE TRAUMJÄGER E.V.

E-Mail: b@umann.eu

Telefon: +49 173 7324012



Die Traumjäger e.V.

Der Rollenspielverein im märkischen Kreis

Spielrunden Winterhalbjahr 2023

Inhaltsverzeichnis

Wahlen.....	2
Termine	2
Weitere Termine des Vereins	2
D&D / Journey to Ragnarok / Lutz L. / Präsenz.....	3
D&D / Verlorene Mine des Elsirtals / Sebastian Y. C. / Präsenz	4
D&D / Verteidiger der Natur / Marco L. / Präsenz	5
DSA 4.1 / FEUERLAND: Auf der Suche / Christian Ro. / Online.....	6
Engel Tiny D6 / Fragmente / Jörn H. / Präsenz	7
Pathfinder 2. Edition / Vom Lümmel zum Helden (Fortsetzung) / Meik S. / Online	8
Scion / Aufstieg der Götter / Matthias B. / Präsenz.....	9
Scion / Scion goes University / Nicola H. / Präsenz	10
Shadowrun / Excalibur / Phillip P. / Online.....	11
Vampire: Die Maskerade – 5. / Vampire las noches cubanas / Andreas H. / Online.....	13
Witcher / Die Schneide des Schicksals / Luna G. / Online	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.

Die Wahlen bitte nur per E-Mail an b@umann.eu oder online auf <https://spielrunden.dietraumjaeger.de>

Termine

1. Block

06.10.	20.10.	17.11.	01.12.	15.12.	29.12.	12.01.
26.01.	09.02.	23.02.	08.03.	22.03.		

2. Block

13.10.	27.10.	10.11.	24.11.	08.12.	22.12.	05.01.
19.01.	02.02.	16.02.	01.03.	15.03.		

**Das Audrey's ist geschlossen, allerdings können wir dort spielen.
(Termine werden auf unserer Homepage nachgetragen)**

Weitere Termine des Vereins

06.10.2023 Mitgliederversammlung
03.11.2023 Winterfest



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...

Das erste Halbjahr ist gespielt, die Charaktere sind auf dem besten Wege sich zu Helden auf Midgard zu entwickeln, Schlachten wurden geschlagen, Untote vernichtet, Freundschaften geschlossen, Trolle gejagt und getötet.... Aber über allem rückt Ragnarök näher. Wie werden die Charaktere in diese Dinge verwickelt? Die Wege erscheinen nach wie vor verschlungen...

Im kommenden Halbjahr möchte ich die Kampagne fortsetzen. Ob und wie viele Plätze frei werden, hängt davon ab wie viele Spieler weiter spielen möchten. Ein Einstieg ist aber problemlos möglich.

D&D / Verlorene Mine des Elsirtals / Sebastian Y. C. / Präsenz

fortsetzung

die VERLORENE MINE des ELSIRTALS

Phandalin ist befreit, euer Freund Gundren gerettet, die Schwarze Spinne besiegt und die Verlorene Mine gefunden. Eigentlich ein Grund zum Feiern und gefeiert werden. Aber alle Zeichen deuten auf eine noch viel größere Bedrohung für das Elsirtal und seine Bewohner hin – die Eroberung der Zauberschmiede war nur ein kleiner Teil eines viel düsteren Plans. In den Wyrmrauchbergen sammeln sich zehntausende Soldaten mit einem einzigen Ziel: Das Elsirtal einnehmen und unterwerfen. Könnt ihr das Tal im Kampf gegen die Invasoren vereinen und die Heerscharen aufhalten oder werdet ihr bei der heldenhaften Verteidigung eurer Heimat ein ruhmreiches Ende finden? Mehr als jemals zuvor ist das Elsirtal auf Helden angewiesen, die auch im Angesicht von aussichtslosen Gefahren nicht den Mut verlieren...

In der Fortsetzung des Sommerhalbjahrs möchte ich eine angepasste Variante eines alten Klassikers, Die Rote Hand des Unheils, in der fünften Edition von Dungeons & Dragons 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 epischen Kämpfen, Rollenspiel, fantastischen Entdeckungen und einer spannenden Handlung.

Ob und wie viele Plätze frei sind, hängt davon ab, wie viele Spieler:innen aus dem vergangenen Halbjahr weiterspielen möchten. Für neue Spieler:innen in der Gruppe würden wir vor dem ersten Treffen gemeinsam neue Charaktere erstellen.



D&D / Verteidiger der Natur / Marco L. / Präsenz

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 Abenteurer 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. Dies ist eine Vorsetzung und Einsteiger in diese Runde sind sehr willkommen. Ich freue mich auf alle Abenteuerlustigen, die zusammen mit mir die Welt von Aurelia retten wollen.

DSA 4.1 / FEUERLAND: Auf der Suche / Christian Ro. / Online

"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, 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 Einzelnen 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.

Engel Tiny D6 / Fragmente / Jörn H. / Präsenz



Wir schreiben das Jahr 2654.

Die Welt ist nicht länger die, die wir kannten. Furchtbare Krankheiten wie der Veitzanz und Naturkatastrophen haben immer wieder große Teile der Menschheit ausgelöscht. Riesige Flammensäulen die Fegefeuer brennen der Erde ihre dunklen Zeichen ein und hinterlassen dabei die Brandlande die weder von Mensch noch Tier durchquert werden können. Aus diesen Brandlanden heraus quillt auch die schlimmste Bedrohung. Gesandt vom ewigen Widersacher, dem Herrn der

Fliegen bricht die Traumsaat hervor. Groteske Monstren und insektenhafte Kreaturen, welche die Menschen heimsuchen.

In diesen schweren Zeiten steht den Menschen die Angelitische Kirche zur Seite als Leitbild und Schutz. Ihre Templerheere ziehen gegen die Traumsaat und andere Bedrohungen der Kirche. Hierfür erwartet die Kirche den Gehorsam der Menschen zu ihren Geboten und den Geboten Gottes. Diese Gebote umfassen auch die Abkehr von ketzerischer Technik und Wissen, denn dieses hat die Menschheit einst in den Untergang geführt. Diejenigen die sich den Geboten der Kirche beugen leben in einem neomittelalterlichen Feudalsystem mit den Kirchenoberen als ihren Lehnsherren. Natürlich gibt es auch die ewig unzufriedenen die von ihren frevlerischen Taten nicht abtun wollen und wie Heuschrecken auf den Ruinen der alten Städte herumkriechen, um sich an deren Resten zu laben. Diese Diadochen stehen in den Augen der Kirche nur eine Stufe über der Traumsaat.



Doch mit den Jahren wurde der Druck durch die Traumsaat und der Verrat durch die Diadochen immer bedrohlicher und es sah so aus, als ob die Templerheere langsam unterliegen würden.

In dieser Zeit höchster Not sandte uns der Herr Hoffnung in Form seiner Engel. Sie sind auf die Erde gekommen, auf starken Schwingen und in der makellosen Gestalt von Kindern, um sich den Menschen zeigen zu können, ohne deren schwachen Verstand zu zerrütten. Mit übermenschlichen Kräften und unfassbarem Wissen dienen sie nun der heiligen Mutter Kirche im Kampf gegen die Traumsaat und Ketzer.

Engel ist ein deutsches, postapokalyptisches Rollenspiel. In Engel übernimmst Du die Rolle eines Engels des Herrn, der die Hoffnung eines zerstörten, neomittelalterlichen Europas verkörpert. Du bist Teil einer Schar von Engeln, die im Auftrag der Angelitischen Kirche und der Erzengel Missionen annimmt und gleichermaßen geliebt und gefürchtet wird, sobald man ihre Silhouetten am Himmel erblickt.



Die Engel werden in unschuldiger kindlicher Form und ohne Erinnerung an ihre himmlische Existenz auf die Erde gesandt und müssen die Welt und auch ihren Platz darin erst noch kennen lernen.

Engel setzt hierbei sowohl auf gewaltsame Kämpfe z.B. mit der Traumsaat oder den Diadochen, aber ihr werdet auch regelmäßig auf moralische Dilemmata und Probleme treffen. Seien es die Aufträge von eher zwielichtigen Kirchenfürsten oder auch die Entscheidung, ob ein Mühlstein, der mittels Wasserkraft angetrieben wird, schon ketzerische Technologie ist.

Die Welt von Engel bietet hierbei eine Menge Geheimnisse und Hintergründe, und die es zu entdecken gilt. Ein paar davon können wir vielleicht entschlüsseln.

Die Runde steht sowohl Personen offen die schon einmal in der Welt von Engeln gespielt haben und somit vielleicht schon einen (großen) Teil der Geheimnisse entdeckt haben aber auch sehr gerne Spielern, die ihre ersten Schritte in das neofeudalistische Europa machen wollen.

Erfahrene Spieler würde ich bitten sich mit Spoilern zurückzuhalten.



Wir spielen Engel nicht mit den Arkana (oder D20) System, mit dem es 2002 ursprünglich erschienen ist, sondern nutzen das leichtgängige Tiny D6 System (Gallant Knight Games) das uns einfache Regeln und viel erzählerische Freiheit gewährt. Für die meisten Proben werden 2W6 gewürfelt, zeigt einer von den beiden eine 5 oder 6 ist die Probe ein Erfolg. Bist du bei einer Probe im Vorteil nimmst du 3W6 bei einem Nachteil nur noch 1W6. Damit ist ein Großteil der Regeln auch schon abgehandelt.

Pathfinder 2. Edition / Vom Lümmel zum Helden (Fortsetzung) / Meik S. / Online

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

Scion / Aufstieg der Götter / Matthias B. / Präsenz

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. Szenario: 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.: Das erste Halbjahr ist vorbei, es wird Zeit weitere Scions kennen zu lernen und die Welt als Demigötter vor dem Bösen zu schützen.

Für neue Spieler werden als Demigötter beginnen und sind Herzlich willkommen. Als Regelwerke benutzen wir Scion erste Edition Hero, Demigott und das Companion.



SPIELWELT:

Götter existieren - und sie haben Nachfahren unter uns. Denn Götter hatten schon immer Spaß daran, sich in menschliche Belange einzumischen und dass ein oder andere Wunder zu wirken, um Menschen an sie glauben zu machen. Doch nicht nur die Götter haben sich über die Jahrhunderte fortgepflanzt, auch ihre

Gegner, die Titanen, waren nicht untätig. Damit deren Nachkommen die Welt nicht ins Chaos stürzen, müssen nun die göttlichen Nachkommen, die Scions, gegen sie kämpfen und so die Welt in der Balance halten.

Warum die Götter das nicht selbst machen? Sie haben Wichtigeres zu tun - und wofür hat man denn so viele Nachkommen?

SZENARIO:

2023, Los Angeles, UCLA

Seltsame Dinge gehen in der Welt vor - dabei wollt ihr doch eigentlich nur euer Studium beginnen, weiterführen oder abschließen. Aber die Nachrichten auf Social Media von unfassbaren Heldentaten, schrecklichen Monstern oder schlichtweg Unmöglichem häufen sich. Und als wäre das noch nicht genug, gibt es an eurer Uni verschiedene Organisationen, die verdächtig nach Ablegern unterschiedlicher Götterpantheons klingen. Da verwundert es euch kaum noch, als ihr von eurem göttlichen Elternteil erfahrt, und dass diese Studentenverbindungen nicht grundlos Scions unter sich versammeln...

Regelwerk: Scion Hero, erste Edition. Vielleicht mit kleinen Einblicken in Demigod.

Shadowrun / Excalibur / Phillip P. / Online

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 verschrienen Orks und Trolle, während die Konzerne in der Magie eine neue Einnahmequelle entdeckt haben.

Scenario:

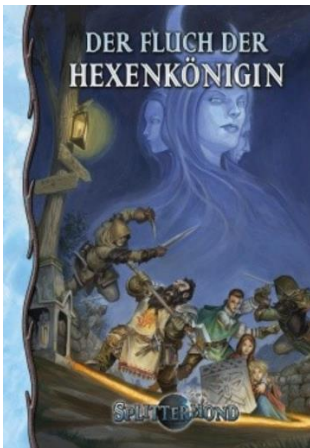
In dieser Welt spielen wir im Jahr 2076 ein moralisches Highend Scenario.

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.



loria, die strahlende Metropole im Herzen des Kontinents Lorakis, ist das Ziel zahlloser Pilger aus aller Herren Länder. Sie alle Streben dem großen Orake auf der Himmelstreppe entgegen, durch das die Götter selbst zu den Sterblichen sprechen.

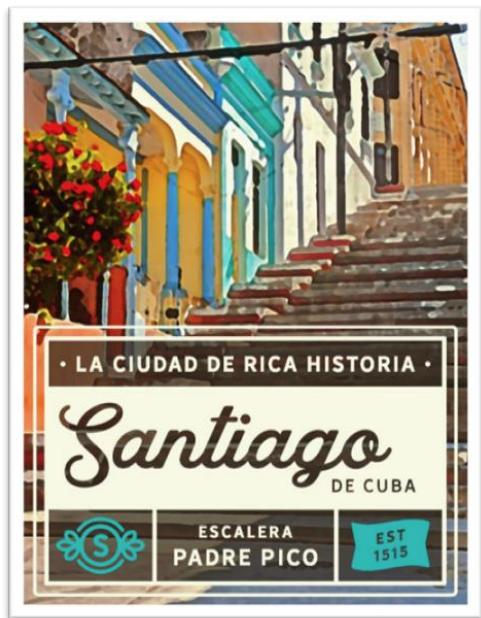
Ein Spruch dieses Orakels verkündet das Erscheinen eines Kindes im kleinen Königreich Midstad, dem ein großes Schicksal vorherbestimmt ist. Im Dienst eines Iorischen Priesters des angesehenen Bewahrer-Ordens begeben sich die Abenreuer auf die Suche nach dem prophezeiten Schicksalskind - doch schon bald erkennen sie, dass sie damit nicht die einzigen sind. Will der tyrannische König Finn von Hareburg diese mögliche Bedrohung seiner Herrschaft beseitigen? Oder strecken andere, dunklere Mächte ihre Hände nach dem Kind aus? Erfüllt sich in ihm gar der einst von der Göttin Hekaria ausgesprochene Fluch über das Königshaus von Midstad?

Der Fluch der Hexenkönigin führt die Gruppe auf eine Reise durch das geknechtete Königreich Midstad, über die schimmernden Wogen der Kristallsee bis zu den wimmelnden Gassen der heiligen Stadt loria - und von dort auf einen Pfad zwischen den Welten, wo die Wahl zwischen Licht und Finsternis getroffen werden soll.

Wir nehmen das Splittermond System und nach Wunsch und Absprache mit den Spielern können wir vielleicht noch system Anpassungen vornehmen. Erstellt werden die Charaktere in der ersten Runde. Es sollten keine Iosaris-Anhänger gespielt werden und nicht unbedingt positiv gestimmte Personen zum König von Midstad. Gestartet wird auf Heldengrad 1

Vampire: Die Maskerade – 5. / Vampire las noches cubanas / Andreas H. / Online
Vampire: Las noches cubanas, Capítulo 2 (online)

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 sei gewarnt: Viele aspirantes wollten das schon tun. Changó und die anderen Orishas haben sich schon um sie gekümmert. Genauso wie es mit den Giovanni und anderen Camis bei der Revolución passiert ist, könntest du schneller aus Santiago verschwinden, als du Adiós sagen kannst. getan haben. Oder noch gesunder für dich: Verlasse lieber gleich die Insel!

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

Im zweiten Teil 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 und sich zu einer Gruppe zusammengetan haben. Einige von ihnen sind nach Cuba eingeladen worden, andere sind auf der Flucht und wieder andere wollen groß rauskommen – oder nur „Aussteiger“ sein. Alle sind sie zur gleichen Zeit in Santiago de Cuba, und die nächsten Taten werden darüber entscheiden, ob weiterhin das „Gleichgewicht“ und somit der Frieden in Santiago gewahrt bleibt oder eine neue **Revolución** unter den Vampiren beginnt.

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 zehneitiger Würfel rollen wird.

Die Spielrunde ist eine Fortsetzung aus dem Sommerhalbjahr. Die Kampagne ist kein starr vorgegebener „Plotstrang“, sondern die Charaktere agieren weitestgehend in einer lebendigen „Sandbox“, in denen ich als SL „Plothooks“ und Einstiege in verschiedene Abenteuer / Quests liefere (subtil oder direkt). Die Spieler entscheiden, welchem „Plothook“ (WAS) sie folgen wollen und auch WIE sie dabei vorgehen. Dadurch können auch Neulinge gut in die Runde einsteigen. 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
Intrigen & Rätsel	Wenig			x			Viel

Witcher / Die Schneide des Schicksals / Luna G. / Online

Taucht ein in die düstere und gnadenlose Welt des Witcher-Universums, wo Gefahren an jeder Ecke lauern und die Dunkelheit keine Gnade kennt. Ein Abenteuer, das sowohl für erfahrene Helden als auch für Neulinge geeignet ist, erwartet euch.



In den rauchverhangenen Ruinen von Cintra, wo einst Prinzessin Cirilla und ihre Großmutter die Löwin von Cintra herrschten, beginnt euer Abenteuer. Die Tragödie hat das Königreich zerrissen, und der Krieg zwischen dem Norden und dem Süden tobt erbarmungslos. Es liegt an euch, eure eigene Loyalität zu wählen.

Die Prinzessin Cirilla, einst ein strahlender Hoffnungsschimmer im Königreich Cintra, ist verschwunden. Gerüchte besagen, dass sie in den Schatten der Welt gefallen ist, verloren in den undurchdringlichen Wäldern und den finsternen Katakomben, oder Schicht einfach mit Cintra untergegangen ist. Ihr seid die letzten Hoffnungsträger, die aufgebrochen sind, um sie zu finden.

Bewaffnet mit eurem Scharfsinn, eurer Entschlossenheit und euren ungewöhnlichen Fähigkeiten begeben sich ihr auf eine gefährliche Reise durch eine Welt, in der Magie und Monster allgegenwärtig sind. Doch seid gewarnt: In dieser brutalen und düsteren Umgebung kann selbst die mächtigste Klinge euch nicht immer vor den tückischen Intrigen und grausamen Bedrohungen schützen.

Ihr könnt euch entscheiden, den Weg des Nordens zu beschreiten, wo die Könige des Nordens und ihre Streitkräfte verzweifelt versuchen, die verlorene Prinzessin zu finden und sie vor den Bedrohungen zu schützen, die sie umgeben. Euer Herz mag für die Stärke und den Stolz des Nordens schlagen, aber der Preis des Krieges ist hoch, und die Intrigen der Mächtigen können tödlich sein.

Alternativ könnt ihr euch auf die Seite des Südens schlagen, wo der Nilfgaardische Kaiser Emhyr var Emreis seine Macht ausdehnt und den Norden erobern will. Vielleicht glaubt ihr an die Vision eines geeinten Kontinents unter einer starken Hand, oder ihr ersehnt den Reichtum und die Macht, die euch der Sieg bringen würde. Doch Vorsicht ist geboten, denn das Nilfgaardische Imperium ist nicht für seine Gnade bekannt.

Eure Entscheidung wird nicht nur eure eigene Reise prägen, sondern auch den Verlauf der Handlung beeinflussen. Während ihr die Hinweise verfolgt, die euch zu Cirilla führen könnten, werdet ihr auf verschiedene Fraktionen, gefährliche Monster und skrupellose Charaktere treffen, die alle ihre eigenen Ziele verfolgen.

Die Welt des Witcher-Universums ist komplex, nuanciert und oft moralisch ambivalent. Eure Entscheidungen werden nicht nur euren eigenen Charakter formen, sondern auch die politische Landschaft und das Schicksal von Cintra und darüber hinaus beeinflussen. In dieser Welt ist nichts in Schwarz und Weiß, und die Grautöne sind gefährlicher als je zuvor.

Welchen Weg werdet ihr wählen? Den des Nordens, des Südens oder vielleicht einen ganz eigenen Pfad? Eure Reise durch die düstere Welt des Witcher-Universums beginnt, und die Antwort liegt in euren Händen.

Das Abenteuer ist nicht für jeden etwas.

Die Welt ist brutal und ich möchte sie nicht verharmlosen, daher mein Hinweis:

Wenn ich kein Blut, Mord, Sexuelle Inhalte, Gewalt, Schimpfwörter, Diskriminierung, Drogenkonsum und weiteres nicht abkönn, ist dieses Abenteuer nichts für euch.

Vor dem Start der Runde machen wir dennoch eine Frage und Antwortrunde, wo wir besprechen, was wir wollen und was wir nicht wollen. Da könnt ihr eure Grenzen mitteilen und wir überlegen zusammen wie wir es für jeden ein tolles Abenteuer machen können.

Zusätzlich könnt ihr natürlich jederzeit euch bei mir melden und Feedback ist immer gerne willkommen.

Wir spielen über einen eigenen Discordserver, damit ich euch ausführlich Bilder, Orte und weiteres zukommen lassen kann. (Ersatz für Roll20 etc.)

Bei Fragen stehe ich immer gerne zur Verfügung.

Ich freue mich auf euch!

Luna G.

Ambiente	Wenig				X		Viel
Kämpfe	Wenig		X				Viel
Plot	Wenig			X			Viel
Intrigen & Rätsel	Wenig			X			Viel