



# Die Traumjäger e.V.

Der Rollenspielerverein im märkischen Kreis

3.9.2024

## Teaser Winterhalbjahr 2024

### 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.*

**Bitte wählt bis einschließlich 15.09.2024 – 23:59 Uhr**

**Die Wahlen bitte per E-Mail an [b@umann.eu](mailto:b@umann.eu)  
oder Online genau dort:**



---

<https://spielrunden.dietraumjaeger.de>

---

Matthias.Baumann  
DIE TRAUMJÄGER E.V.  
E: [b@umann.eu](mailto:b@umann.eu)  
M: +49 173 7344012



## Spielrunden Winterhalbjahr 2024

### Inhaltsverzeichnis

Wahlen.....	2
Termine.....	2
Weitere Termine des Vereins .....	2
Age of Sigmar / Bloodmountain / Marco L. / Präsenz .....	3
Brettspielrunde / Christian D. / Präsenz .....	4
D&D 5e / Drachenlanze - Im Schatten der Drachenkönigin / Lutz L. / Präsenz.....	7
D&D 5 / Heckna! / Roland F. / Präsenz.....	8
DSA 4.1 / FEUERLAND: Auf der Suche / Christian Ro. / Online.....	9
Der Herr der Ringe 5e / Helms Krieg / Leo R. / Präsenz .....	10
Doctor Who / Aus der Zeit gefallen / Nicola H. / Präsenz .....	11
Exalted / Martin D. / Präsenz.....	12
Pathfinder 2. Edition / Klippenwacht / Meik S. / Online .....	13
Scion / Im Dienste der Titanenbruten / Nicola H. / Präsenz.....	14
Star Wars Saga Edition / Die Hohe Republik: Eine neue Generation / Andreas H. / Präsenz .....	15
Starfinder / Übertragung fehlgeschlagen / Alexander H. / Präsenz.....	16
Tales from the Loop / Deutschland in den 80ern / Jörn H. / Präsenz.....	17
Tales of the Valiant (D&D 5E) – Der verschollene Druide / Sebastian Y. / Online.....	18
Witcher / Die Schneide des Schicksals / Jana G. / Online.....	19

## 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](mailto:b@umann.eu) oder online auf <https://spielrunden.dietraumjaeger.de>

## Termine

### 1. Block

04.10.	18.10.	01.11.	15.11.	29.11.	13.12.	27.12.
10.01.	24.01.	07.02.	21.02.	07.03.	21.03.	

### 2. Block

11.10.	25.10.	08.11.	22.11.	06.12.	20.12.	03.01.
17.01.	31.01.	14.02.	28.02.	14.03.	28.03.	

**25.10. / 01.11. / 27.12.**

**Das Audrey's ist geschlossen, allerdings können wir dort spielen.**

**(Termine werden auf unserer Homepage nachgetragen)**

## Weitere Termine des Vereins

22.09.2024 Mitgliederversammlung online

04.04.2024 Mitgliederversammlung vor Ort

## Age of Sigmar / Bloodmountain / Marco L. / Präsenz

*Heißes Blut regnet über die Region die als Bloodmountain bekannt ist. Noch immer hält die Klaue Khornes Aqshy, die Ebene des Feuers, in seinen gnadenlosen Griff. Doch durch den Nebel aus Blut und ausdünstenden Leichnamen marschieren Armeen von Orks, Elfen und Untoten auf den Berg zu. Werden sie siegreich sein, oder wie viele Andere auf dem Schädelhaufen Khornes enden?*

Wir spielen Warhammer Age of Sigmar **Tabletop**. Dies ist **keine Rollenspielrunde**, auch wenn leichte Elemente von Rollenspiel vorkommen werden. Es hat mehr Ähnlichkeit mit einem Brettspiel. Die einzelnen Spiele werden zu einer fortlaufenden Kampagne zusammengefasst und auf einer Weltkarte festgehalten.

Die Runde ist für Erfahrende Spieler und neue Leute, die ins Hobby einsteigen wollen. 1 bis 2 Spieler können auch mit Armeen versorgt werden. Da die Plätze für neue Spieler begrenzt sind, gebt bitte bei den Wahlen an, ob ihr schon Miniaturen habt mit den ihr spielen könnt, oder welche ausleihen möchtet.

Ich freue mich auf schöne Abende.



## Brettspielrunde / Christian D. / Präsenz

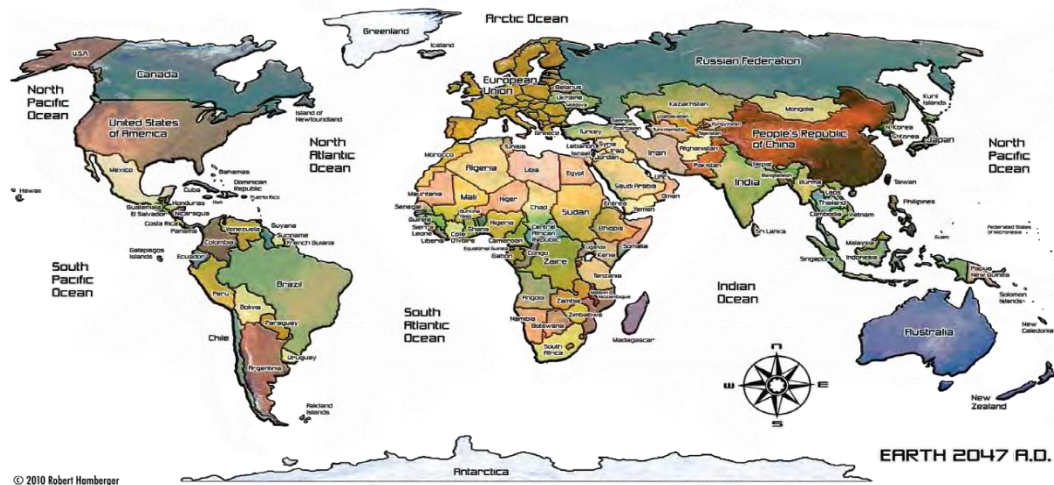
Zur Brettspielrunde sagt der Name eigentlich schon alles: Wir spielen Brettspiele. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um "Casual Games" oder harte Strategiespiele handelt. Es ist möglich, sich vorher abzusprechen und es ist auch möglich, dass verschiedene Spiele gleichzeitig gespielt werden. Die Brettspielrunde steht auch für jene offen, deren Runde ausgefallen ist oder jedem der einfach nur Lust hat mal ein Brettspiel zu spielen.



**Erde: 2042**

*Fernab der Öffentlichkeit findet in Berlin ein geheimes internationales Treffen statt:*

*Die OMEGA-Initiative. An dem Treffen nehmen Abgesandte der meisten industriellen und militärischen Supermächte der Welt teil, darunter auch vom kommunistischen China und der berüchtigten Diktatur in Nordkorea. Die Gründung der UFO-Verteidigungsorganisation OMEGA wird mit einer Mehrheit von 98% verabschiedet, wobei die einzige Gegenstimme Nordkorea gehört. Im weiteren Verlauf des Treffens werden Pläne für zahlreiche Stützpunkte überall auf der Welt aufgestellt - Die ersten drei sollen in Deutschland, Japan und an der nordamerikanischen Westküste gebaut werden.*



**Erde: 2043**

Ihr Seid Frisch von OMEGA angeworben worden, da Ihr in euren Tätigkeitsbereichen erstaunliches Talent besitzt. Doch was an Technologie noch erworben werden kann, steht noch in den Sternen. Ihr habt vor 2 Wochen die OMEGA-Grundausbildung absolviert und euch werden die Ausweise ausgehändigt mit eurer Versetzung in eine der Drei Basen.

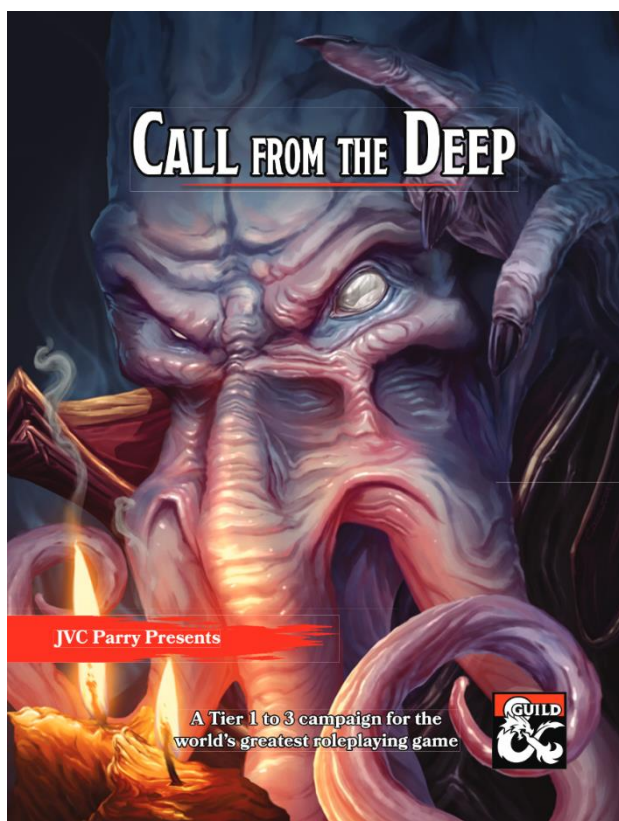
In Deutschland wird von einer Erdfunkstelle aus einem höchst verdächtigen Funksignal ins All gesendet. OMEGA schickt ein Team zur Quelle des Signals, um Näheres herauszufinden und die Situation zu bereinigen. Dieses Team besteht aus den Euch.

Wir Spielen das Taktische Rollenspiel Contact, Die Menschheit kriegt Besuch von Extraterrestrischen Lebensformen. Ihr Seid Teil einer Organisation, die seine Aufgabe darin sieht, sich diesen Ereignissen anzunehmen und entweder den friedlichen Kontakt oder den Kriegerischen Konflikt zu lösen. Im Normalfall im Ausschluss der Öffentlichkeit.

## D&D 5/Call from the Deep / Malte S. / Präsenz

*Nach einer Bruchlandung auf der Materiellen Ebene bringt ein seltsames, außerweltliches Schiff eine unerwartete Welle von Piraterie, abscheulichen Kreaturen aus den Tiefen des Unendlichen Meeres und einen berüchtigten Feind mit sich, der aus den Tiefen erwacht ist und die Welt, wie ihr sie kennt, zerstören will. Die Abenteurer müssen die Segel entlang der Schwertküste setzen, um die Piratenangriffe abzuwehren und gleichzeitig die Teile des zersplitterten Puzzles zusammenzusetzen, das den wahren Schurken enthüllt.*

Call from the Deep ist ein Piraten lastiges Abenteuer, welches an der Sword Coast stattfindet. Es führt die Spieler von Level 1 – 10 durch verschiedenste Ereignisse von Kämpfen auf hoher See, klassische Dungeons, Stadtverteidigungen bis hin zu Unterwasser Begegnungen. Je nachdem wie es läuft, kann das Abenteuer auch über zwei Halbjahre gehen.



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



**Krynn:** Diese Welt ist schon einmal untergegangen durch den Kataklysmus. Jetzt, Jahrhunderte später, bringt eine uralte Macht die Welt erneut in Gefahr. Die Drachenkönigin Takhisis will sich Krynn unterwerfen. Die Spieler\*innen müssen in der *Drachenlanze*-Kampagne Takhisis trotzen und werden zur letzten Hoffnung einer bedrohten Stadt.

Drachenlanze: Im Schatten der Drachenkönigin ist eine Geschichte von Konflikt und Widerstand, die während des legendären Kriegs der Lanze spielt.

Wir erstellen gemeinsam in einer Session 0 eure Charaktere der Welt Krynn. Dabei sind einige Dinge zu berücksichtigen. Drachenlanze ist klassische High Fantasy, ihr werdet also HELDEN spielen. Was anderes geht nicht. Auch sind „exotische“ Rassen eher nicht möglich, sondern die klassischen Elfen, Zwerge etc. Dazu kommen einige Besonderheiten. Auch würde ich gerne einige Sonderregeln einführen, möchte dies aber mit euch absprechen.

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



# D&D 5 / Heckna! / Roland F. / Präsenz

## (Fortsetzung)

*Willkommen im Karneval, wo wir immer lächeln...*

*Die Geräusche des Feierns dringen durch den dunklen, kalten Wald und locken die Reisenden an einen Ort, an dem die Sinne auf wunderbare und verwirrende Weise überwältigt werden. Aus den Wipfeln der Nadelbäume ragt die blutrote Turmspitze von "The Revelia" hervor, wo Wunder und Spaß auf euch warten!*



*Doch unter den funkelnden Lichtern und der schimmernden Fassade verbirgt sich ein düsterer Unterbau aus Chaos und Terror. Das magische Revelia ist das Werk von Heckna, einem kreativen Superhirn, das sich als jovialer Anführer ausgibt. Einige wissen jedoch von Hecknas List, darunter ein Jäger, der vor nichts zurückschreckt, um Heckna auszuschalten - und das Revelia ein für alle Mal zu zerstören.*

*Die Reisenden glauben vielleicht, dass sie das Revelia zufällig finden, aber in Wirklichkeit tut Heckna alles, um nur die Besten und Klügsten auf seinen Rummelplatz zu locken, auf der Suche nach größeren, spektakuläreren Herausforderungen. Viele haben versucht - und sind gescheitert - diesem Rummel zu entkommen, aber mit dem richtigen Verstand, den richtigen Muskeln und den richtigen Allianzen kann sogar Heckna überlistet werden.*

*Werden die Charaktere die glitzernde und glamouröse Scharade durchschauen oder fallen sie Hecknas unerbittlichen Qualen zum Opfer und werden ein ständiges Mitglied von "The Revelia"?*

“Heckna” (nicht zu verwechseln mit Vecna) ist eine unterhaltsam-gruselige Kampagne aus dem Hause Hit Point Press für Charaktere von Level 1 bis 10. Diese wurden das Reich von Heckna verschleppt – einem interdimensionalen Rummelplatz, wo der Spaß niemals endet! Die Kampagne läuft bereits ein Halbjahr und die Charaktere haben mittlerweile Level 4 erreicht. Möglicherweise beenden wir sie in diesem Halbjahr, vielleicht wird noch ein weiteres angehängt.

Obligatorischer Hinweis: Es handelt sich um eine Horrorkampagne mit (fast) jeder erdenklichen Art angstauselnder Inhalte – meldet vorher an, falls ihr eine Liste braucht oder wir irgendwas vermeiden sollen.



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

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

### (Fortsetzung)

Gestrandet am Ende Aventuriens, auch wenn das Ziel klar ist, der Weg dahin ist dunkler als die Nacht. Die Heimathäfen der Mannschaft liegen weit weg, der unwirkliche Ort birgt viele Fragen und Gefahren und vor allem eins: Möglichkeiten. Auch wenn gerade Schiff und Kapitöse fehlen; vielleicht liegen die Antworten in der Vergangenheit - was haben Guldländer und Achaz hier gemacht? Letzendlich gilt jedoch nur eins... diese Schiff und seine Besatzung finden!



DSA 4.1 Feuerland geht in die 3 Runde. Eine Rettungsexpedition muss sich durchschlagen durch Bürgerkrieg, Naturkatastrophen und die große Fragen: wo ist das Schiff und wie kommen wir dahin! Neueinsteiger in die Runde sind willkommen, die Crew ist groß! Mittlerweile ist das Charakterniveau schon erfahren, das ist jedoch kein Hindernis um uns frischen Wind in die Runde zu bringen.

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.

## Der Herr der Ringe 5e / Helms Krieg / Leo R. / Präsenz

Rohan, 2758 des dritten Zeitalters. Helm Hammerhand ist König von Rohan. Den Namen Hammerhand führt er, seit er vor vier Jahren Freca, einen Fürsten der Dunländer, mit einem einzigen Fausthieb niederstreckte. Seit dem Frühling hat Helm alle Hände voll zu tun mit Ork-Horden und Ostlingen, die an den Ostgrenzen den Anduin überschreiten. Davon seid ihr in einem Dorf an Rohans Westgrenze vorerst allerdings nicht betroffen, aber der Krieg wird auch euch erreichen.

Da ihr im Krieg für Rohan agieren werdet, ist es notwendig, dass die meisten Spielercharaktere Rohirrim sind. Einzelne Vertreter anderer Völker lassen sich eventuell unterbringen, aber die Mehrheit sollte in jedem Fall Rohirrim spielen.

Wir spielen "The Lord of the Rings Roleplaying 5e". Das System basiert auf den DND 5e Regeln und ergänzt bzw. passt einige Mechaniken an die Welt von Mittelerde an. Die Herkünfte und Klassen sind vollständig überarbeitet, besonders im Hinblick darauf, dass in Mittelerde so gut wie keine unmittelbare Magie vorkommt. Außerdem wurden einige stimmungsvolle Mechaniken aus "Der Eine Ring" eingearbeitet.

Bisher ist das Regelwerk nur auf Englisch erschienen. Für den 1. November ist das Regelwerk auch auf Deutsch angekündigt (<https://truant.com/produkt/der-herr-der-ringe>). Uns stehen also zu Beginn nur die englischen Regeln zur Verfügung.

Ich bin selbst ein großer Herr der Ringe Fan und möchte mit euch zusammen einige weitere Ereignisse aus Helms Krieg erfahren. Die grobe Rahmenhandlung ist bekannt, aber die Zeit um Helm Hammerhand lässt genug völlig unbeschriebenen Spielraum frei, um spannende Abenteuer zu erleben.



DOCTOR WHO

# AUS DER ZEIT GEFALLEN

Das Rollenspiel zur beliebten britischen Serie

Der Doctor, einer der letzten Time Lords, reist mit seiner TARDIS durch Raum und Zeit, erlebt Abenteuer und rettet mehr als einmal die Erde. Doch was passiert, wenn der Doctor verschollen ist und selbst Hilfe braucht?

## Das erwartet dich

- charakterbasiertes Spiel
- W6-Regelsystem mit Story Points
- eine Geschichte zwischen Raum und Zeit
- mögliche Begegnungen mit 10, 11 und 12
- nostalgische Anspielungen auf die Serie

## Gut zu wissen

- nicht jede:r Spielende wird ein Companion des Doctor (gewesen) sein
- die Geschichte beginnt auf der Erde
- niemand spielt den Doctor
- der Doctor reist nicht dauerhaft mit

## Geeignet für

.....

- Fans der Serie & alle, die es werden möchten
- kann auch ohne Doctor Who Kenntnis gespielt werden





*Das goldene Zeitalter ist vorbei. Nachdem sich die Drachenblütigen gegen die Hohen des Himmels erhoben haben und das Antlitz der Welt von ihnen befreit hat, begann das zweite Zeitalter. Über allem thronte die scharlachrote Kaiserin und lenkte mit Hilfe der Dynastien die Länder. Doch vor fünf Jahren verschwand die Kaiserin und das Reich begann zu*

*zerfallen. Das politische System war für keine Nachfolge vorbereitet und so konnten die Hohen des Himmels wieder auf die Welt zurückkehren.*

Exalted erzählt von einem vergessenen mythischen Zeitalter, als Geister offen unter den Menschen wandelten, die Welt flach war und auf einem Meer des Chaos trieb und die ruhelosen Toten in mondlosen Nächten umherzogen. Helden, denen von den mächtigsten Göttern Kraft verliehen wurde, kämpfen und intrigieren gegeneinander um das Schicksal des Reiches. Dies sind die Exalted, und ihre einstigen Herrscher, die mächtigen Solar Exalted, sind kürzlich zurückgekehrt, um die Welt von jenen zurückzuerobern, die sie verraten haben.

Die Solars können Götter mit unsterblichen Klingen erschlagen, auf einer treibenden Feder balancieren, allmächtige Zauberei meistern, unverbrannt durch endlose Wüsten wandern und die Dämonenfürsten der Hölle überlisten.

Exalted wurde erstmals 2001 veröffentlicht und löste einen Sturm in der Fantasy-Spielwelt aus. Es leitete eine Renaissance des Pulp-inspirierten, actiongeladenen Schwerter-und-Magie-Rollenspiels ein, die bis heute anhält. Die erste Edition war eines der beliebtesten Rollenspiele der 2000er Jahre, und die zweite Edition führte den Vorstoß ins digitale Publizieren an, wobei eine Rekordzahl an digitalen Bestsellern etabliert wurde. Nachdem alle Rekorde mit der damals höchstfinanzierten Tabletop-RPG-Kickstarter-Kampagne gebrochen wurden, befindet sich Exalted derzeit in seiner dritten Edition. Wir werden vermutlich die Exalted Essence-Variante benutzen, die etwas einfacher ist, ohne dass viel Tiefe fehlt.

## Pathfinder 2. Edition / Klippenwacht / Meik S. / Online

### (Fortsetzung)

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 Absolom, 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 IM DIENSTE DER TITANENBRUTEN

Eine Bösewichte-Rollenspielrunde | **FSK18**

London, 2024. Der Weltuntergang steht kurz bevor. Die Götter tun alles, um die Titanenbruten davon abzuhalten, die Welt in ihre Fänge zu bekommen. Als Götter-Kind bist du ihr Spielball und steckst in diesem Kampf fest. Ob du dabei Schaden nimmst, scheint dein göttliches Elternteil nicht zu interessieren. Du fragst dich auch deshalb immer öfter, ob die gebrachten Opfer nicht viel zu hoch sind für den Ertrag. Gerade als die Götter dich scheinbar im Stich lassen, triffst du Scions, die gegen die alten Herrscher aufbegehren. Sie wollen sich nicht länger unterwerfen, sondern ihre Ketten sprengen. Sie bieten dir einen Platz in der Gilde der Befreiung an - und das nicht als Gefolge, sondern in einer höheren Position.

Wirst du dich endgültig von den Götter abwenden oder wirfst du alle Moral über Bord und handelst nach eigenem Interesse - egal, was es kostet?

## WAS DICH ERWARTET:

- charakterbasiertes Spiel
- moderates Regelspiel mit vielen Freiheiten
- eine gemeinsam gestaltete Geschichte
- moralische Grauzonen
- menschliche Abgründe
- Interventionstools und Triggerliste

## WAS ICH ERWARTET:

- Respekt vor Triggern anderer
- nicht per se gegen andere Spielende spielen, sondern nur wenn der Plot es ergibt
- keine unnötige, überzogene Gewaltdarstellung. Wir spielen keine Splatter-Runde.

## REGELWERKE

● Scion Hero

● Scion Demigod

● Scion Companion

● Scion Extras

## Star Wars Saga Edition / Die Hohe Republik: Eine neue Generation / Andreas H. / Präsenz



Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... In der Galaxis herrscht Frieden unter der Regierung der glorreichen Republik und dem Schutz der edlen und weisen Jedi-Ritter. Als Zeichen alles Guten entsendet die Republik die Starlight-Station in die Ferne des Äußeren Randes. Diese neue Raumstation soll allen als weithin sichtbarer Hoffnungsstrahl dienen.

Im Jedi-Tempel auf Coruscant wurde eine

neue Generation von Jünglingen zu Jedi-Padawanen ernannt.

Gemeinsam mit ihren Meistern werden sie an den Rand der Republik

zur neuen Starlight-Station entsandt, um den dortigen Bewohnern Hoffnung und Sicherheit am äußeren Rand zu bringen. Doch aus dem Dunkel des tiefen, unbekanntes Raums naht eine neue Gefahr, die sie, die Galaxis und die Macht selbst bedroht.



Die Teilnehmenden der Spielrunde verkörpern als Charaktere die beschriebenen Jedi-Padawane, d.h. "Jedi-Ritter in Ausbildung". Die Kampagne spielt in der "Hohe Republik"-Ära rund zweihundert Jahre vor der Filmsaga. Das Setting unterscheidet sich damit ein wenig von den bekannten Filmen und ist ein Zeitalter der Entdeckungen und der Hoffnung. Wir spielen mit dem "Star Wars Saga Edition"-Regelwerk von Wizards of the Coast, was auf dem d20-System (D&D 3./4. Edition) basiert. Der Fokus liegt auf einem cineastischen Rollenspiel und einer einsteigerfreundlichen Auslegung der Regeln. Wir erstellen die Charaktere in der ersten Spielsitzung gemeinsam.



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



## Starfinder / Übertragung fehlgeschlagen / Alexander H. / Präsenz

(Fortsetzung)



Erkunde fremdartige Ruinen bei der Suche nach vergessener Magie. Messe dich mit Konzern-Technomagiern und ihren Roboterarmeen in den schmutzigen Korridoren einer Raumstation. Greife einen von Drachen bemannten Angriffskreuzer mit deinem Raumschiff an, verteidige eine neue Kolonie vor gefährlichen fremden Raubtieren oder schließe den ersten Kontakt mit einem bis dahin unbekanntem fremdem Imperium. Egal ob deine Werkzeuge Lasergewehre, Servorüstungen, esoterische Magie oder einfach deine eigene Überzeugungskraft sind, ist das Starfinder-Rollenspiel ein Spiel über Helden, die Abenteuer um Abenteuer das Antlitz der Galaxis verändern.

Bei Starfinder spielen du und deine Freunde die Besatzung eines Raumschiffs, welches die Mysterien eines seltsamen Universums erkundet. Innerhalb dieses Rahmens gibt es aber keine Einschränkungen, welche Charaktere du spielen und welche Geschichten du erzählen kannst. Schließt du dich der Gesellschaft der Sternenkundschafter bei der Suche nach fremdartigen Technologien an oder suchst du als Konzernsöldner nach Ruhm und Reichtum? Vielleicht bist du ein Xenohüter, welcher die Lebensräume neuer Planeten beschützen will, ein gedankenlesender übersinnlich begabter Detektiv oder ein androidischer Attentäter mit einem magischen Schwert, der für eine dunkle Vergangenheit Buße leisten will? Wie auch immer deine Mission aussieht, du und dein Team müsst all eure Magie, eure Waffen und euren Verstand nutzen, um sie zu bewältigen. Doch am meisten benötigt ihr einander.

### Scenario

Es ist das Jahr 318 nach dem Intervall (NI), welches die Auslöschung des gesamten Wissens verursachte. Was dieses Intervall ausgelöst hat und ob wirklich alles vergessen wurde, das weiß niemand mit Sicherheit. Seit nunmehr 28 Jahren herrscht ein Bündnis zwischen den Paktwelten und dem System Veskarium. Die Absalom Station heuert seit kurzem neue Abenteuerer und Crews für unerklärliche Missionen an. Sei es das Finden einer alten Speicherkarte, das lang verschollene Buch der Ahnen oder ein seltsamer Eimer aus Kupfer. Viele dieser Artefakte bedürfen einer genaueren Untersuchung und da kommt Ihr ins Spiel. Eure Mannschaft ist einer dieser Gruppen, die sich der Jagd nach wilden Artefakten angeschlossen hat und sich gegen die Kontrahenten beweisen muss. Wie es ausgeht, das steht wahrlich in den Sternen.

Verwendet werden das Grundregelwerk und die Rüstkammer. Erstellt werden die Charaktere in der ersten Runde. Ihr startet mit Level 3. Es gibt zwar auch Charakter Bauhilfen, ich empfehle [hephaistos.azurewebsites.net](http://hephaistos.azurewebsites.net) (Englisch), aber wir können das auch gemeinsam in der ersten Sitzung machen.

## Tales from the Loop / Deutschland in den 80ern / Jörn H. / Präsenz

*Die Sonne stand bereits tief am Himmel und hüllte die Landschaft in ihren goldenen Schein. Die umliegenden Berge, die Bäume in den Wäldern, alles warf lange Schatten quer über die weite Landschaft. Die längsten Schatten schienen jedoch von den Kühltürmen der Königsbron-Reaktoranlage auszugehen, auf deren glänzender Oberfläche sich das Licht brach. Es war die schönste Zeit unseres Lebens, voller Freiheit und voller Abenteuer. Und manchmal auch voller Gefahr – aber ohne Gefahr wäre es ja auch kein richtiges Abenteuer.*

# TALES FROM THE LOOP

Die Geschichten in diesem Spiel werden Mysterien genannt. Sie handeln von einer Gruppe von Freunden, die versucht, die Mysterien gemeinsam zu lösen. Diese Freunde sind Kinder im Alter von 10 bis 15 Jahren, die in den späten 1980er Jahren leben. Ihr Alltag wird bestimmt von nörgelnden Eltern, endlosen Hausaufgaben und Klassenkameraden, die mobben oder gemobbt werden.

Die Mysterien lassen die Kinder auf seltsame Maschinen und Kreaturen stoßen, die als Ergebnis des nahen gelegenen Loops existieren, eines riesigen unterirdischen Teilchenbeschleunigers, der Ende der 1977 eröffnet wurde. Die Kinder bekommen die Gelegenheit, ihrem Alltag und ihren Problemen zu entfliehen und Teil von etwas Bedeutsamem und Magischem, aber auch Gefährlichem zu werden. Sie müssen Herausforderungen überwinden, um den Mysterien auf den Grund zu gehen, und riskieren dabei, sowohl verletzt zu werden als auch sich zu verändern.

### Spiele in den 80er, die es nie gab.



Tales from the Loop entführt dich in den Taunus in die Nähe des Königsbron-Reaktors in die 80er Jahre, die es niemals gab. In einer Welt, in der die Erwachsenen mit dem rasanten technologischen Fortschritt kaum noch Schritt halten können, begibst du dich in die Rolle eines Kindes. Gemeinsam mit deinen Freunden gehst du mysteriösen Geschehnissen rund um den größten Teilchenbeschleuniger der Welt, den Loop auf den Grund und kommst dabei haarsträubenden Geheimnissen und dubiosen Machenschaften auf die Schliche.

Hier mal ein Link zu einer Systemvorstellung und PreShow für ein Lets Play von Ulisses auf Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=3bSkijnuXU&t=5s>

Gespielt wird nach einer angepassten Year Zero Engine von Free League.

Für eine bessere Idee von der Herangehensweise des Spiels, hier mal noch die

Leitgedanken des Systems:

1. Eure Heimatstadt ist voller seltsamer und fantastischer Dinge.
2. Der Alltag ist öde und gnadenlos.
3. Erwachsene sind unerreichbar und verstehen gar nichts.
4. Die Welt des Loops ist gefährlich, aber Kinder können nicht sterben.
5. Das Spiel wird in Szenen gespielt.
6. Die Welt wird gemeinsam beschrieben.

Es wird nur mit W6 gewürfelt, zeigt ein Würfel eine sechs, ist das ein Erfolg, zeigen alle gewürfelten Würfel keine sechs, ist dies ein Fehlschlag. Fehlschläge führen zu Zuständen wie verängstigt oder verletzt, erfährt man seinen fünften Zustand, ist der Charakter gebrochen.



## — AETHERRA — DER VERSCHOLLENE DRUIDE

*Fano. Das Leben hier war nicht immer so düster. Der Zahn der Zeit und der Zufall haben die einst prächtige Stadt am See in ein heruntergekommenes Paradies für Mittellose und Verdorbene verwandelt. Die drei Orden, die die Stadt regieren, stehen kurz vor einem offenen Krieg gegeneinander. Die Stadt und der See werden von Merqua geplagt, einer violetten algenähnlichen Substanz, die die Tiere der Stadt in rasende Raubtiere verwandelt. Diejenigen, die Fanos alte Pracht wieder auferstehen lassen wollen, suchen nach einem verschollenen Druiden. Er bringt die Hoffnung mit sich, der Stadt ihren früheren Glanz zurückzugeben und die uralte Technologie zu erwecken, die tief in ihrem Fundament verborgen ist. Könnte das Erwachen von Fano eine neue Ära des Friedens und des Wohlstands einläuten, oder wird es eine Verschwörung aufdecken, die im Verborgenen lauert?*



In [diesem Abenteuer](#) möchte ich mit euch die stimmungsvolle Welt von [Aetherra](#), einem Science Fantasy-Setting erkunden. Wir nutzen [Alchemy](#), ein für cinematisches Rollenspiel und immersives Ambiente ausgelegtes VTT-System. Euch erwarten animierte Bilder, stimmungsvolle Ambiance-Sounds, digitale Handouts und ein eigens für das Abenteuer komponierter Soundtrack mit einer wunderschönen Benutzeroberfläche.

Gespielt wird mit den Regeln von [Tales of the Valiant](#) – eine neue Variante von D&D 5E. Erfahrung mit D&D 5E sind hilfreich. Der Fokus wird weniger auf taktischen Kämpfen mit Battlemap oder dem strikten Einhalten aller Spielregeln liegen, sondern auf Rollenspiel, Theatre of the Mind und dem Eintauchen in eine fantastische Welt voller Abenteuer. Da Alchemy bisher keine deutsche Benutzeroberfläche hat und auch Tales of the Valiant nicht übersetzt ist, sind gute **Englischkenntnisse** für eine Teilnahme erforderlich. Charaktere werden wir in der ersten Sitzung gemeinsam erstellen.

## Witcher / Die Schneide des Schicksals / Jana G. / Online

### (Fortsetzung)

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 ihr euch 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 abkönnst, 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!

Jana G.

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