



Die Traumjäger e.V.
Der Rollenspielerverein im märkischen Kreis

8.2.2024

Teaser Sommerhalbjahr 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 15.03.2024 – 23:59 Uhr

**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: b@umann.eu
M: +49 173 7344012



Spielrunden Sommerhalbjahr 2024

Inhaltsverzeichnis

Wahlen.....	2
Termine	2
Weitere Termine des Vereins	2
7the See / Abenteuer Name / Jan Eric M. / Präsenz.....	3
Brettspielrunde / Christian D. / Präsenz	4
D&D 5 / Verlorene Mine des Elsirtals / Sebastian Y. C. / Präsenz.....	5
D&D 5 / Heckna! / Roland F. / Präsenz	6
D&D 5 : Level Up: Advanced 5E / Tiefwasser-Drachenraub/ Sebastian Y. C. / Präsenz.....	7
DSA 5 / Von Rittern und anderen Taugenichtsen / Paris / Online	8
DSA 4.1 / FEUERLAND: Auf der Suche / Christian Ro. / Online	9
Malmsturm / Martin D. / Präsenz.....	10
Pathfinder 2. Edition / Vom Lümmel zum Helden (Fortsetzung) / Meik S. / Online	11
Scion / Scion University / Nicola H. / Präsenz.....	12
Shadowrun / Excalibur / Phillip P. / Online	13
Splittermond / Der Fluch der Hexenkönigin / Nico H. / Präsenz	14
Starfinder / Übertragung fehlgeschlagen / Alexander H. / Präsenz	15
Vampire: Die Maskerade – 5.Edition / Vampire las noches cubanas / Andreas H. / Online	16
Witcher / Die Schneide des Schicksals / Jana G. / Online	17

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

29.03.	12.04.	03.05.	17.05.	31.05.	14.06.	28.06.
12.07.	26.07.	09.08.	23.08.	06.09.	20.09.	

2. Block

05.04.	19.04.	10.05.	24.05.	07.06.	23.06.	05.07.
19.07.	02.08.	16.08.	31.08.	13.09.		

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

Weitere Termine des Vereins

05.04.2024 Mitgliederversammlung

06.09.2024 – 08.09.2024 Traumcon

27.09.2024 Mitgliederversammlung



Ein Verbrechen an Bord, die Feier anlässlich des erfolgreichen Raubzugs und plötzlich tauchen montaignische Segel am Horizont auf.

John Baldrige hatte seine Crew auf die Posten gerufen und war soeben einen Blick durch das Fernrohr. Doch auch ohne das Fernrohr war das Schiff, welches sich in direkter Verfolgung der Albeta befand, deutlich zu sehen.

„Focksegel setzen! Anluven – bringt uns hart an den Wind! Wär doch gelacht, wenn wir ihnen im Wind nicht davonkommen.“, rief der Captain einige Befehle und Bewegung kam in die Sache. Schnellstens wurde das Focksegel aufgezogen und die Albeta gewann an Fahrt.

Doch die Montaignische Fregatte lag ebenso hart am Wind und schnell wurde klar, dass die Albeta nicht fliehen konnte.

„Land voraus!“, rief da plötzlich der Mann am Ausguck. Der Captain wandte den Blick und ein Grinsen lief darüber – er gab dem Steuermann einen leichten Stoß und griff selbst an das Steuerrad. „Na, wenn das mal nicht unsere Rettung ist.“

In diesem 7te See-Abenteuer begeben wir uns in die Atabische See. Die Spieler sind Mitglieder einer Piraten-Crew und sehen sich einem großen Rätsel um mystische Gegenstände und einem großen Verrat gegenüber.

Das Spielsystem lässt den Spieler dabei viel Freiheit in der Beschreibung ihrer Aktionen – gute Beschreibungen werden belohnt!

Jagt

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.



FORTSETZUNG

DIE VERLORENE MINE DES ELSIRTALS

Stufen 12-16

Die entscheidende Schlacht um Brindol steht bevor und mit ihr das Schicksal des Elsirtals auf der Kippe. Werden unsere Helden es schaffen, die Stadt zu halten und den großen Krieg zu beenden? Viele Siedlungen im Elsirtal sind zerstört und die Organisation, Regierung und Aufteilung des gesamten Elsirtals wird offen debattiert. Welche Rolle können unsere Helden in dieser entscheidenden Phase bei der Gestaltung der Zukunft des gesamten Tals spielen? Wie löst sich der immer größer werdende Konflikt zwischen Asrax, dem Verräter der Hüter von Eth und dem Druidenzirkel und welche Pläne hegt Azarr Khul, der Anführer der Roten Hand im Hintergrund? Große Entscheidungen warten...

Im finalen Kapitel der Kampagne aus den vergangenen beiden Halbjahren mündet das Ende von *Die Rote Hand des Unheils* in ein freies, charaktergetriebenes Abenteuer, bei dem das Elsirtal nach dem Krieg neu geordnet wird. Wie gehabt spielen wir weiterhin in der fünften Edition von Dungeons & Dragons. Das Abenteuer eignet sich aufgrund der hohen Charakterstufe (12-16) eher für D&D-Veteran:innen als für Einsteiger:innen. Euch erwartet ein ausgewogenes Abenteuer mit epischen Kämpfen, unterhaltsamem 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 5 / Heckna! / Roland F. / Präsenz

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 werden das Reich von Heckna verschleppt – einem interdimensionalen Rummelplatz, wo der Spaß niemals endet! Die Kampagne ist recht inhaltsreich und könnte deswegen auch ein zweites Halbjahr dauern – je nachdem, wie gut wir vorankommen.

Obligatorischer Hinweis: Es handelt sich um eine Horrorkampagne mit (fast) jeder erdenklichen Art angstauslösender 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

TIEFWASSER ♦ DRACHENRAUB

Stufen 1-5

Willkommen in Tiefwasser, der Krone des Nordens, der Stadt der Wunder, der größten, kosmopolitischsten und reichsten Metropole der Schwertküste. Was mit einem einfachen Auftrag beginnt, mündet in einer verrückten Hetzjagd durch die Bezirke von Tiefwasser, bei der ihr mehr als einen schurkischen Plan aufdeckt, in die einige der einflussreichsten Persönlichkeiten der Stadt involviert sind. Irgendetwas schlummert in den Tiefen unter der Stadt und wird von vielen der düstersten Gestalten Tiefwassers gesucht. Könnt ihr es vor ihnen finden und auf welche Seite werdet ihr euch schlussendlich schlagen?

Ich möchte dieses Halbjahr mit euch eine veränderte Version des D&D-Abenteuers *Waterdeep Drachenraub* spielen. Als Grundlage würde ich gerne das auf der fünften Edition von Dungeons & Dragons (O5E) basierende Regelwerk [Level Up: Advanced 5E](#) (A5E) nutzen. A5E baut auf den Grundlagen von O5E auf und ergänzt diese um zusätzliche Regeln und mehr Optionen für Spielercharaktere. Alle Regeln sind in [diesem Online-Tool](#) frei verfügbar, falls ihr euch schon mal einen Überblick machen wollt. Da das System aber komplett kompatibel mit O5E ist, kann sich jeder von euch auch entscheiden, einen Charakter nach den gewohnten Regeln von O5E zu erstellen. Bisher ist A5E nicht ins Deutsche übersetzt worden, daher sind Grundkenntnisse in Englisch für eine Teilnahme sicher förderlich.

Das Abenteuer eignet sich sowohl für D&D-Einsteiger:innen als auch für Veteran:innen. Aufgrund der Änderungen, die ich am Modul vornehme, kann es auch von Personen gespielt werden, die das Abenteuer bereits kennen. Euch erwartet ein ausgewogenes Abenteuer mit einer actionreichen Handlung, unterhaltsamem Rollenspiel, außergewöhnlichen Entdeckungen, aufregenden Kämpfen und einem besonderen Setting, in dem nicht jedes Problem mit gezogener Waffe zu lösen ist. Eure Charaktere und die Hintergrundgeschichte eurer Gruppe werden wir bei der ersten Sitzung gemeinsam erstellen.



Unausweichlich schreitet die Zeit weiter voran und bringt Veränderung mit sich.

Ein nie endender Zyklus von Entstehen und Vergehen.

So wie das Leben und die Freude sich im Herbst in einem farbenprächtigen Aufbäumen letzten Endes zurück zieht, um im finruhaften Grimm zu verweilen. Auszuharren unter Schnee und Eis, bis seine Zeit wieder kommt. In stetiger Gewissheit, dass auch der ärgste Frost irgendwann weichen wird, um wieder Platz zu schaffen, für das sprießende Leben, welche erneut seine Lebenskraft und Freude in schillernden Farben entfalten kann.

Sowohl in zarten Blütenknospen, welche sich durch die tauende Erde mühen, erkennt man den nahenden Umbruch...in der Tierwelt, die aus ihrer Starre erwacht, um nach Nahrung und Partnern für die wiederkehrende Saison zu suchen. Überall in der Luft, im Geruch, in den Geräuschen, in den Farben erkennt man den hereinbrechenden Frühling....

Aber auch in den donnernden Hufen! Dem Jubel und Geschrei der Menge, und dem Krachen von Holz auf Metall! Dem farbenprächtigen Meer aus Bannern und Wimpeln kann man entnehmen, dass eine neue Saison angebrochen ist! Verehrteste Zuschauer aus Nah und Fern, Jung und Alt, Reich und Arm, macht euch bereit! Denn die diesjährige Turniersaison ist endlich eröffnet und hält eine spannende und abwechslungsreiche Vielfalt an Kämpfen und Wettstreit bereit!

Dies wird eine Themenrunde, die eine fahrende Turniertruppe mit Gefolge bespielt. Natürlich wird es spannende Wettbewerbe geben, aber es werden auch abwechslungsreiche Szenarien am Rande dieser Turniere bespielt. Es wird eine große Auswahl an vorgefertigten Charakteren bereitgestellt, um den Einstieg ins Setting zu erleichtern. Natürlich wird es die obligatorischen Kämpfer geben, aber auch abwechslungsreiche weitere Klassen werden im Gefolge vertreten sein. Des weiteren werden in der Session Zero gemeinsam die Charaktere ausgesucht und verfeinert, und die Hintergrundbeziehungen untereinander ausgearbeitet. Die vorgefertigten Charaktere sind nicht in Granit gemeißelt und lassen sich in Absprache auch nach Geschmack anpassen. Auch selbst erstellte Charaktere möchte ich nicht grundsätzlich ausschließen.



Gespielt wird auf einem FoundryVTT-Server mit Discord. Ihr bekommt zu Foundry via einem beliebigen Browser Zugang, braucht also keine Software extra erwerben. Vorzugsweise wird mit Kamera gespielt, das ist aber kein Muss.

Trotz des Settings und der Spieloberfläche wird es ein recht ambientiges Spiel, wo ich darauf achten werde, dass wir selten in reine Würfelorgien verfallen.

Ihr benötigt keine großartigen Vorkenntnisse in DSA oder Foundry.

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

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 Kapitäne fehlen; vielleicht

liegen die Antworten in der Vergangenheit - was haben Gildenländer und Achaz hier gemacht? Letztendlich 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.

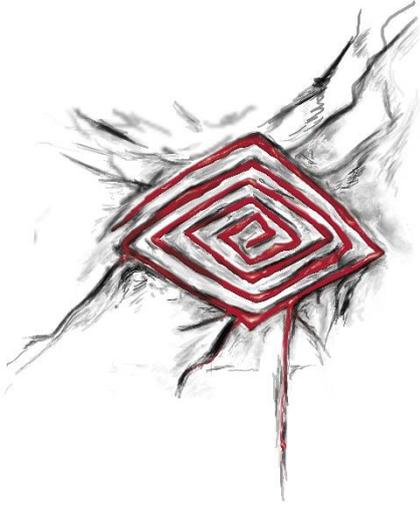
Regeltechnisch wird nach DSA 4.1 gespielt. Das Abenteuer ist einsteigerfreundlich; die Helden werden im Laufe des Abenteuers stärker, erfahrener und können sich so den Begebenheiten anpassen. Die Charaktererschaffung erfolgt mit Null zusätzlichen AP, ja man ist grün hinter den Ohren. Gerne generiere 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.

Malmsturm / Martin D. / Präsenz

Stimmen aus der Waismark:

“Gold ist völlig wertlos!



Die wirklich mächtigen Fürsten, Ratsherren und Laektoren handeln untereinander nur mit kleinen Pergamenten, auf denen die wahren Namen der Städte, Dörfer und Landstriche stehen: Wer so einen Namen besitzt, dem gehören die Seelen aller Menschen, die dort geboren wurden!”

Malmsturm gehört in das Sword-and-Sorcery-Genre – und dessen Geschichten werden niemals zaghaft und mit zitternder Stimme erzählt. Sword and Sorcery hat seinerseits großen Einfluss auf die Musikrichtung des Metal ausgeübt – und die will nicht leise gespielt werden. Wer in der Welt von Malmsturm spielt und ihre Geschichten erzählen will, der sollte seine Phantasie mit Mut und Entschlossenheit vorantreiben: Mehr Zorn, mehr Verlangen, mehr Blut und mehr Gefahr sind immer der richtige Weg!

Die Formbarkeit der Wirklichkeit von Malmsturm durch die kollektiven Vorstellungen der Menschen bewirkt einen Hang zu Extremen in allen erdenklichen Bereichen der Welt, der leicht erklärt, warum dort die Gebirge höher und steiler, die Bestien größer und blutrünstiger, die Paläste prächtiger, die Krieger mutiger, die Frauen schöner, die Dämonen furchtbarer und die Schlachten gewaltiger sind. Ein Wort der Warnung: Malmsturm – wie auch Sword and Sorcery und Metal – verlangt nach starken Aussagen, extremen Bildern und übergroßen Charakteren. Aber es geht immer um Menschen. Auch die Geschichten der mächtigsten Helden, sogar der alterslosen Zauberer und Drachenreiter, handeln letztlich von Menschen – Superhelden und glitzernde Vampire gehören in andere Welten ...

Regeltechnisch ist Malmsturm ein deutschsprachiges Rollenspiel. Genauer gesagt ein Fantasy-Rollenspiel, welches für die spezifischen Anforderungen des sogenannten „Sword & Sorcery“ Genres entworfen wurde. Es basiert auf FATE, welches sich unter anderem durch seine Verwendung sogenannter Aspekte auszeichnet. Dies sind möglichst lebendige und inspirierende Kurzbeschreibungen von Charakteren, Schauplätzen, Waffen, Werkzeugen oder anderen Dingen, denen eine wichtige Rolle in der zu erzählenden Geschichte zukommt. Aspekte weisen dabei meist nicht nur positive oder negative Eigenschaften auf, sondern zeichnen sich durch möglichst vieldeutige und zweiseitige Interpretationsmöglichkeiten aus, über die sie im Verlauf eines Rollenspiels erheblichen Einfluss auf Richtung und Inhalt der Handlung nehmen können.

So ist jeder Winkel der Spielwelt von Malmsturm buchstäblich durch seine Geschichte und die in ihm und über ihn erzählten Geschichten geformt, d.h. die Welt ist wie ein Blatt Papier, das vom Willen und der Phantasie der Menschen beschrieben wurde und wird: Ein uraltes Imperium, das wie der Fiebertraum eines expressionistischen Filmemachers erscheint. Ein halbvergessenes und vom Glauben beherrschtes Grenzland, in dem selbst die blutigsten Grimmschen Geschichten wahr werden. Und barbarische Länder wie die blutige Bühne einer arktischen Heavy Metal Oper...

“Show me a hero and I will write you a tragedy.” - F. Scott Fitzgerald



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



SPIELWELT:

Götter existieren - und sie haben Nachfahren unter uns. Denn Götter hatten schon immer Spaß daran, sich in menschliche Belange einzumischen und das eine 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 oder gar den Weltuntergang auslösen, 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 eine geheime Studentenverbindung, die beinahe göttlich zu sein scheint.

Atmosphäre:

Euch erwartet in dieser Runde das typische (und vielleicht ein bisschen klischeehafte) Studentenflair mit ersten Lieben, heißen Affären, illegalen Partys, einer Clique von unausstehlichen, aber beliebten Studierenden und allem, was sonst noch dazu gehört. Zwischendurch versucht ihr euer Studium zu überstehen - und seid auf der Suche nach Artefakten, die den Weltuntergang aufhalten können.

Regelwerk: Scion Hero, erste Edition.

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.

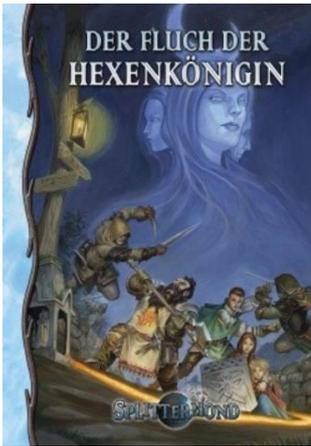
Ihr seid Kommandosoldaten für Hochrisikoeinsätze bei der Excalibur Corporatin. Einem Megakonzern mit Hauptsitz in Quebec, gegründet von Leuten, die trotz aller wirtschaftlichen Interessen, auch versuchen die Welt ein wenig besser zu machen.

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.

Splittermond / Der Fluch der Hexenkönigin / Nico H. / Präsenz



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 Abenteurer 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 Ioria - 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

Starfinder / Übertragung fehlgeschlagen / Alexander H. / Präsenz



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 spielst 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 spielst und welche Geschichten du erzählen kannst. Schließt du dich der Gesellschaft der Sternenkundschaffter 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.

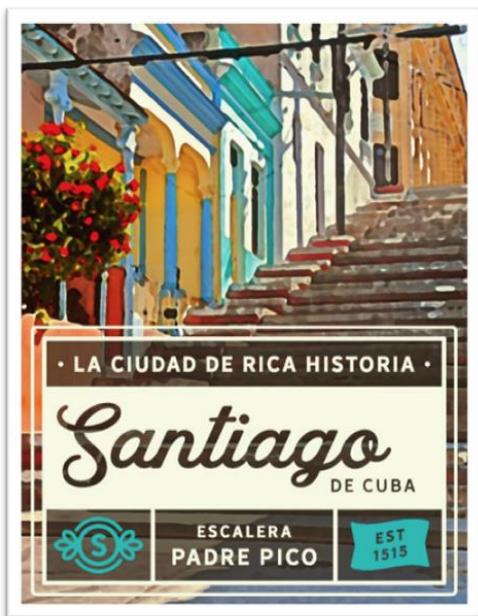
Scenario

Es ist das Jahr 317 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. Seit dem Sieg gegen den Schwarm ist eigentlich alles ruhig, vielleicht auch zu ruhig. Diese Ruhe wird jedoch seit einigen Monaten durch absurde Frequenzen und Wellen in den Paktwelten gestört. Und als wäre das nicht genug, berichten die Medien von seltsamen Ereignissen, vermissten Frachtern und auch von einer Forschungsstation dessen Kontakt abgebrochen sei. Eure Crew befindet sich schon auf dem Weg und an Bord des größeren Frachters "Antolliett" macht ihr euch auf den Weg zur Reparatur nach Eox, dem Planeten der Untoten. Ein Ort den keiner aus den Paktwelten gerne besucht, aber die Bezahlung stimmt. \$\$\$!

Verwendet werden das Grundregelwerk und die Rüstkammer. Erstellt werden die Charaktere in der ersten Runde. Das Regelwerk ähnelt dem von Pathfinder 2. Ihr startet mit Level 3. Es gibt zwar auch Charakter Bauhilfen, ich empfehle hephaistos.azurewebsites.net (Englisch), aber wir können das auch gemeinsam in der ersten Sitzung machen.

Vampire: Las noches cubanas, Capítulo 3 (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. Oder noch gesunder für dich: Verlasse lieber gleich die Insel!

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

Im dritten Teil der Kampagne „Vampire: Las noches cubanas“ ist das jahrelange „Gleichgewicht“ in Santiago de Cuba aus den Fugen geraten. Alte, fast vergessene Kräfte sind erschienen und auch neue Kräfte haben sich

Respekt unter den Vampiren der Stadt verdient. Welche dieser Kräfte letztlich die eigenen Ziele verwirklichen kann oder eines morgens brennend in der Sonne am Strand liegen wird, wird sich zeigen. Die Spielerinnen und Spieler verkörpern Vampire, die schon einige Jahre im "Unleben" sind. Einige von ihnen sind nach Santiago de Cuba gekommen, um sich eine eigene Domäne zu schaffen, 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.

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 Winterhalbjahr. Die Kampagne ist kein starr vorgegebener “Plotstrang”, sondern die Charaktere agieren weitestgehend in einer lebendigen “Sandbox”, in denen die Charaktere mit anderen Charakteren interagieren – durch ihr Handeln verändern sie die Geschichte. Es gibt keine vorgegebene Geschichte. Die Spieler entscheiden, welchem Pfad 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 / 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 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!

Jana G.

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