



Die Traumjäger e.V.
Der Rollenspielverein im märkischen Kreis

19.8.2025

Teaser Winterrunde 2025

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 12.09.2025 – 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 Winterhalbjahr2025

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Wahlen..... | 2 |
| Termine..... | 2 |
| Weitere Termine des Vereins | 2 |
| Brettspielrunde / Christian D. / Präsenz | 2 |
| Coriolis / Der Dritte Horizont / Nico H. / Präsenz (Fortsetzung) | 3 |
| Cyberpunk Red / Neon & Asphalt / Andreas H. / Präsenz | 4 |
| Daggerheart / Wächter von Avarin / Jörn H. / Präsenz | 6 |
| Daggerheart / Bedrohliche Welt / Alexander H. / Präsenz (Fortsetzung? Das hängt ganz von euch ab) | 7 |
| Der Herr der Ringe 5E / Helms Krieg / Leo R. / Präsenz / Fortsetzung | 7 |
| DuoDecem / Abenteuer in Yrell / Christian L. / Online / Donnerstags..... | 9 |
| D&D 5E / Drachenlanze / Lutz L. / Präsenz (Fortsetzung) | 10 |
| D&D 5E 2024 / Nordstern / Marco L. / Präsenz..... | 11 |
| D&D 5E 2024 / (Homebrew) Die Schatten unserer Zukunft / Danny H. / Online..... | 12 |
| D&D 5E 2024 / Die Schlüssel des Goldenen Tresors / Nick P. / Online / Donnerstag | 13 |
| FHTAGN / Eternal Lies / Martin D. / Präsenz | 14 |
| Pathfinder / Klippenwacht / Meik S. / Online (Fortsetzung) | 15 |
| Sentinel Comics RPG / Legends / Björn O. / Online (Fortsetzung) | 16 |
| Vaesen / Fluch des Strahd / Sebastian Y.C. / Online / Dienstags | 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.

Auch wenn Runden an anderen Wochentagen angeboten werden, kann man nur an zwei Runden teilnehmen.

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

| | | | | | | |
|---------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------|
| 03.10. | 17.10. | 31.10. | 14.11. | 28.11. | 12.12. | 26.12. |
| 09.01. | 23.01. | 06.02. | 20.02. | 06.03. | 20.03. | 03.04. |

2. Block

| | | | | | | |
|---------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------|
| 10.10. | 24.10. | 07.11. | 21.11. | 05.12. | 19.12. | 02.01. |
| 16.01. | 30.01. | 13.02. | 27.02. | 13.03. | 27.03. | |

Das CVJM Haus am Dickenberg ist geschlossen, allerdings können wir dort spielen.

Das CVJM Haus am Dickenberg ist geschlossen. Wir können dort nicht spielen.

Weitere Termine des Vereins

10.04.2026 Mitgliederversammlung vor Ort
10.10.2026 Mitgliederversammlung Online

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 (bitte vorher im Discord melden).





Reporter in Coriolis benennen "Die Mystizide" eine Reihe von Mystikern die tot oder spurlos verschwunden sind.

Wer Jagt die Mystiker, Warum werden sie gejagt? Inzwischen trifft es auch Freunde und Bekannte von Euch.

Werdet ihr dieser Spur folgen? Ein Ungewöhnliches Ereignis gibt den Wissenschaftlern auf Eanu Rästel auf und lässt sie nicht in Ruhe.

Es heißt das sich ein Neues Portal geöffnet haben soll. Nur Wohin? Ein neuer Horizont? Ein Neues System?

Keiner Vermag es bisher zu erahnen, wohin es geht.

Das Kolonialbüro überlegt eine Expedition in dieses Portal zu entsenden.

Der dritte Horizont erlebt einen Neuen Wandel.

Werdet ihr ein Teil dieses Wandels sein oder

zieht es euch in eine neue Ferne, wo nichts ist wie es vielleicht scheint, wo keiner weiß was auf einen erwartet?

Eure Wahl und Eure Entscheidungen!

C O R I O L I S

Coriolis – Der Dritte Horizont ist ein atmosphärisches Science-Fiction-Rollenspiel, das orientalische Mystik mit düsterer Weltraumoper verbindet. Ihr spielt die Crew eines Raumschiffs, erkundet ferne Planeten, handelt mit exotischen Waren oder stellt euch uralten Geheimnissen und Intrigen der großen Fraktionen. Das Spielsystem von *Free League* bietet taktische Herausforderungen, spirituelle Elemente und cineastische Action – perfekt für alle, die eine Mischung aus *Firefly*, *Dune* und *The Expanse* erleben wollen!

CYBERPUNK RED



Der Regen prasselt auf die rissigen Straßen von Night City und verwandelt das Neonlicht der Megakonzerne in verschwommene, ölige Schlieren auf dem Asphalt. Du bist unten, ganz unten. Deine Taschen sind leer, dein Magen knurrt, und die Miete ist verdammt nochmal fällig. Da vibriert dein Agent. Eine Nachricht von einem Fixer. Ein Job. Nichts Großes, nichts Sauberes, aber die Bezahlung stimmt. In dieser Stadt ist das deine einzige Chance. Die Chance, dir einen Namen zu machen, anstatt nur eine weitere Leiche zu sein, die am nächsten Morgen vom NCPD eingesammelt wird. Bist du bereit, alles aufs Spiel zu setzen, Choomba?

Willkommen in der Dunklen Zukunft! Diese Kampagne ist der perfekte Einstieg für alle, die Bock auf das raue, adrenalingeladene Leben in der Welt von *Cyberpunk* haben – egal ob du neu im Pen & Paper bist oder als Fan des Videospiele *Cyberpunk 2077* die Straßen von Night City aus einer neuen Perspektive erleben willst.

Unsere Geschichte spielt im Jahr 2045, rund 30 Jahre vor den Ereignissen des Videospiele. Ihr seid Edgerunner, Söldner am Rande der Gesellschaft, die ganz unten anfangen. Euer Ziel: Überleben. Euer Weg: Jeder Job, der euch genug Eurodollar ("Eddies") und Reputation ("Street Cred") einbringt, um den nächsten Tag zu erleben. Ihr werdet für zwielichtige Fixer arbeiten, euch mit Konzernen, Gangs und allem dazwischen anlegen. Dabei könntet ihr auf jüngere Versionen bekannter Gesichter aus Night City treffen oder an Orten vorbeikommen, die Fans von *Cyberpunk 2077* wiedererkennen werden.

Wir erstellen unsere Charaktere gemeinsam in der ersten Spielsitzung. Wir schauen gemeinsam, wie wir den Chars eine einzigartige und persönliche Geschichte geben. Schnallt euch an, ladet die Knarre durch und vergesst nie die drei Regeln der Straße: Mehr Schein als Sein. Einstellung ist alles. Lebe am Limit.

| | | | | | | | |
|----------|-------|--|---|-------------------------|---|---|------|
| Ambiente | Wenig | | | | | x | Viel |
| Kämpfe | Wenig | | | X (kommt auf die SC an) | | | Viel |
| Plot | Wenig | | | | x | | Viel |
| Rätsel | Wenig | | x | | | | Viel |

Daggerheart / Wächter von Avarin / Jörn H. / Präsenz

Daggerheart das Fantasy-Rollenspiel von Darrington Press

Daggerheart ist ein erzählerisches Fantasy-Rollenspiel, das klassische Abenteuergeschichten mit moderner Erzählmechanik verbindet.

Das Herzstück sind die Dualitätswürfel mit 2W12 – einem Hoffnung- und einem Furchtwürfel –, die nicht nur Erfolg oder Misserfolg bestimmen, sondern auch den Ausgang der Probe mitgestalten. Bei einem gelungenen Wurf mit Frucht wird das erhoffte Ziel zwar erreicht, aber es könnte einen negativen Spin bekommen. Bei einem misslungenen Wurf mit Hoffnung hast du zwar nicht erreicht, was du dir vorgenommen hast, gewinnst aber vielleicht eine wertvolle Erkenntnis oder es eröffnet sich dir eine neue Möglichkeit.

Charaktere werden über **Klassen, Abstammungen und Gemeinschaften** gestaltet und entwickeln sich durch Erlebnisse, Beziehungen und Entscheidungen.

Kampagnenrahmen: „Wächter von Avarin“

Seit über tausend Jahren bewahren magische Stelen den Frieden Avarins – ein goldenes Zeitalter, in dem Menschen, Elfen, Zwerge, Halblinge und zahllose andere Abstammungen Seite an Seite leben.

Doch fremde Schatten dringen in die Welt, Monster erscheinen an vergessenen Orten, und das uralte Netzwerk der „Wächter der Gemeinschaft“ beginnt zu wanken.



Euer Abenteuer startet im Dorf Moosfurt im Königreich Edorin, zwischen dem Herzwald und dem Tirrawen-Gebirge, wo der alte Zwerg Gisbert Graupel als Hüter über eine dieser Stelen wacht. Ihr wurdet hier hin gesandt, um das merkwürdige Verhalten der Stele zu untersuchen.

Themen & Stimmung: Hoffnungsvoll, geheimnisvoll, klassisch-fantastisch.

"Wächter von Avarin" ist ein von mir erdachter Kampagnenrahmen, den wir gemeinsam mit mehr Leben und Abenteuern füllen können.

Mehr über Avarin und seiner Bewohner könnt ihr im folgenden PDF finden:

<https://rpgdownloads.de/download/waechter-von-avarin-kampagnenrahmen/>

Session Zero

Zum Auftakt des Halbjahres spielen wir eine gemeinsame Session Zero. Dabei erstellen wir nicht nur eure Charaktere, sondern haben auch die Möglichkeit weitere Details zum Kontinent Avarin hinzuzufügen – Vielleicht die Region oder den Ort, in denen eure Charaktere aufgewachsen sind, über wichtige NSCs, bis hin zu Konflikten oder Ereignissen in eurer Vergangenheit, die wir im Spiel aufgreifen können. Dies ist die perfekte Gelegenheit, um die Grundsteine für persönliche Geschichten und Verbindungen zwischen den Charakteren zu legen.

Ich habe damit angefangen Daggerheart teilweise zu übersetzen und wir hoffen ja auch darauf das in 2026 die fertige deutsche Übersetzung von Pegasus kommt. Wir spielen also eine "denglische" Version. Englisch Kenntnisse sind aber von Vorteil.



Daggerheart / Bedrohliche Welt / Alexander H. / Präsenz (Fortsetzung? Das hängt ganz von euch ab)



DAGGERHEART

Schreibt eure Legende – und lacht dabei, während die Welt untergeht (oder gerettet wird)!

Ihr seid die Helden. Die Schicksalsweber. Die Chaoten, die eine Welt erschaffen, die es so noch nie gegeben hat! *Daggerheart*, das Fantasy-Rollenspiel aus dem Hause Darrington Press, gibt euch die Macht, Geschichte zu schreiben – oder gnadenlos zu ruinieren.

Hier gibt es keine vorgefertigten Wege, keine Schienen. Eure Entscheidungen sind der Stoff, aus dem Legenden (und Katastrophen) gemacht werden:

- Wird der Paladin tatsächlich den Drachen besiegen ... oder mit ihm eine Bäckerei eröffnen?
- Schafft es die schüchterne Bardin, den König mit einem epischen Liebeslied zu erobern – oder endet alles in einer Revolution?
- Kann die Gruppe das uralte Artefakt bergen – oder wird es auf eBay verhöckert, um die Taverne zu bezahlen?

Egal ob heldenhaft, chaotisch oder völlig absurd – ich leite euch durch eine Welt, die ihr selbst formt. Euer Mut (und eure verrücktesten Ideen) sind der Schlüssel!

Also: Werdet zu Legenden. Stürzt euch ins Abenteuer. Und lacht dabei, bis selbst die Götter mit den Augen rollen!

Das Rollenspiel zwischen meinen Mitspielern kommt nicht zu kurz, gelegentlich gibt es ein Rätsel und Kämpfe bedürfen nicht eines Spielfeldes.



Der Herr der Ringe 5E / Helms Krieg / Leo R. / Präsenz / Fortsetzung

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. Inzwischen wurdet ihr vollständig in den Krieg hineingezogen und seid von Helm beauftragt Hilfe im Norden zu suchen. Den Dusterwald habt ihr hinter euch gebracht und ihr steht jetzt vor den Toren von Thal. Welche Hilfe wird euch hier zuteil? Kommt sie rechtzeitig in Rohan an? Und wie wird Rohan diese Zeit überstehen?

Die Runde setzt das Abenteuer aus dem letzten Halbjahr fort. 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.

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.



(Donnerstags statt Freitags)



Hier habt ihr die Möglichkeit, als Agenten der „Zauberweber“ ein abwechslungsreiches Abenteuer in Yrell zu erleben. Vor fünfhundert Jahren führte ein kosmisches Ereignis namens „Sphärenkonjunktion“, das durch Eindringen von Dämonenscharen die Welt an den Rand des Abgrunds führte, zur Geburt Yrells: Atarias, der erste Zauberweber, errichtete mit seinen Schülerinnen und Schülern an den Grenzen der Region machtvolle Schutzsteine, die das Erscheinen von Dämonen innerhalb der Grenzen Yrells unterbanden. So wurde Yrell gleichzeitig sicher und vom Rest der Welt isoliert.

Heute, im Jahr 500 nach Atarias, ist Yrell in Folge eines Bürgerkriegs

gespalten: Im Osten regieren die Zauberweber einen klassischen Feudalstaat. Im Westen herrscht die Hohe Kammer über eine Plutokratie, die Zauberei mit dem Tode bestraft. Daneben und dazwischen existieren die mehr oder weniger unabhängigen Gebiete der zivilisierten Nicht-Menschen, die ebenfalls mit der Sphärenkonjunktion in diese Welt kamen. In der Mitte des Landes, an der einzigen Brücke über den Großen Fluss, liegt die neutrale, stolze Handelsmetropole Brückstadt. Dorthin führt euch euer Auftrag: Ihr seid Agenten der Zauberweber und sollt das Verschwinden eines Informanten untersuchen, der wohl überaus brisante Dinge in Erfahrung gebracht hat.

Als Regelsystem verwenden wir das Fantasy-Universalsystem DuoDecem, das hier kostenfrei verfügbar ist: <https://duodecem.de/download.html>
Dort findet ihr auch mehr Infos zum Setting Yrell. Als virtuellen Spieltisch („VTT“) nutzen wir Roll20, für das es einen DuoDecem Charakterbogen gibt.



DuoDecem ist ein „Mittelgewicht“, ähnlich wie D&D 5 oder Daggerheart. Es ist etwas komplizierter als Daggerheart und etwas weniger kompliziert als D&D 5. Aber keine Sorge: Auch wenn ihr euch ungern mit Regeln beschäftigt, muss das kein Hindernis sein. Der Grundmechanismus (2W10 + Fertigkeit, „hoch ist gut“) ist sehr leicht zu verstehen und es gibt nur wenige Abschnitte, die ihr im Laufe der Zeit lesen solltet (siehe „DuoDecem kompakt“ auf S. 7 des Regelwerks). Charaktere erstellen wir ohnehin gemeinsam im Rahmen der „Session 0“. In DuoDecem gibt es keine Klassen, die euch in ein starres Korsett zwingen – daher sind auch viele ungewöhnliche Charakterkonzepte umsetzbar.

In Rahmen der Session 0 sprechen wir auch darüber, was euch wichtig ist. Je nach Mehrheitspräferenz, gibt es dann mehr oder weniger Kämpfe, mehr oder weniger Charakterspiel und mehr oder weniger Steuerung von mir als SL – sowohl ich als auch das Abenteuer sind da relativ flexibel.

| | | | | | | | |
|----------|-------|---|--|---|---|--|------|
| Ambiente | Wenig | | | x | | | Viel |
| Kämpfe | Wenig | | | x | | | Viel |
| Plot | Wenig | | | | x | | Viel |
| Rätsel | Wenig | x | | | | | Viel |

Dragonlance – Dragons of spring



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.

Drachenlanze: „Dragons of spring“ ist ein 3.5 Abenteuer, von mir konvertiert in Edition 5.5. Das Abenteuer stellt den Abschluss des Krieges der Lanze dar.

Das dritte Halbjahr beginnt, die Helden haben leidvollen Kontakt mit den Armeen der Drachenkönigin gehabt, Verluste musste trauernd akzeptiert werden, neue Allianzen wurden geschmiedet. Die Stadt Kalaman wurde für den Moment gerettet. Die größere Bedrohung aber bleibt bestehen. Die Helden sind unterwegs, um einen Weg zu finden den Eroberungszug der Drachenarmeen zu stoppen, indem sie nach Wegen suchen die Drachenkönigin Takhisis daran zu hindern wieder auf Krynn Einzug zu halten. Gemeinsam machen sich die Helden auf als Abgesandte der guten Götter die Eroberung durch die Drachenkönigin zu stoppen.

Neueinsteiger: Wir erstellen gemeinsam eure Charaktere der Welt Krynn auf Stufe 11. 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 weiterführen, möchte dies aber mit euch absprechen.

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



Aushang in den Stäten des Königreichs Bärenwacht und über die Grenzen hinaus:

Hört! Hört! Wackere Abenteurer, Forscher und Söldner. Wie euch nicht entgangen ist leidet das Königreich unter einer schweren Krankheit das Silberfieber. Ihr wiedernatürliches wirken und ihr tödlicher verlauf müssen aufgehhalten werden. So hat der König beschlossen das sich alle Begabten und weisen Recken melden sollen, um auf Expeditionen in alle Himmelsrichtungen zu gehen. Es soll ein Heilmungsmittel gesucht werden, welches unser Königreich vor den Untergang bewahrt und damit auch das Imperium vor den wilden Horden im Norden beschützt. Es ist egal ob Ihr aus Bärenwacht, dem Imperium oder sonst wo aus Aurelia kommt. Wichtig ist jetzt nur das euer Mitwirken gefragt ist. Die Belohnung wird fürstlich sein mit Rang und Namen. Also kommt in den Königspalast von Bärenklamm am dritten Vollmond des Jahres.

Das Abenteuer spielt in meiner eigenen Companien-Weld die mit jedem Abenteuer weiter wägt. Gespielt wird nach den neuen D&D 5e 2024 Regeln. Wir starten mit Level 3 und wir werden uns vor der Runde darüber austauschen können, was ihr spielen wollt und wie wir es zusammen in Aurelia umsetzen.

| | | | | | | | |
|----------|-------|--|---|---|---|--|------|
| Ambiente | Wenig | | | | X | | Viel |
| Kämpfe | Wenig | | | | X | | Viel |
| Plot | Wenig | | | X | | | Viel |
| Rätsel | Wenig | | X | | | | Viel |

D&D 5E 2024 / (Homebrew) Die Schatten unserer Zukunft / Danny H. / Online

Die Kunde von Unheil breitet sich wie ein kalter Wind durch das Land. Reisende sprechen von Dörfern, in denen kein Kinderlachen mehr erklingt, wo Menschen im Schatten ihrer Häuser flüstern und selbst die Tiere schweigend in den Wäldern verharren. Alte Pfade, einst von Händlern und Pilgern belebt, sind nun Heimat von Bestien, die aus Albträumen geboren scheinen. Jeder Schritt in diese finstere Welt verheißt Gefahr – und dennoch ruft sie die Abenteurer, wie eine Flamme, die Motten unwiderstehlich anzieht.

Doch es gibt mehr als nur Finsternis: Verborgene Schätze, so prachtvoll, dass Könige ihr Reich dafür hingegeben hätten, liegen in den Ruinen vergangener Zeitalter. Artefakte, durchdrungen von uralter Magie, warten darauf, von jenen gehoben zu werden, die den Mut haben, ihre Geheimnisse zu ergründen. In verfallenen Tempeln und vergessenen Krypten liegt Wissen begraben, das nicht nur Reichtum, sondern auch Macht verspricht.

Euer Weg wird euch durch neblige Moore und brennende Steppen führen, hinein in Städte voller Intrigen, in denen kein Bündnis sicher ist und selbst Freunde zu Verrätern werden können. Nebenquests und unerwartete Begegnungen werden euch ebenso begleiten wie Prüfungen, die euch an den Rand eurer Stärke bringen. Hinter jedem Tor, hinter jeder verschlossenen Tür, lauert ein Rätsel, eine Gefahr oder eine Offenbarung, die den Lauf des Abenteuers verändern kann.

Dies ist nicht die Geschichte eines schnellen Ruhmes – es ist die Reise eines Lebens. Ein Abenteurer voller Geheimnisse, verfluchter Orte, gnadenloser Gegner und Belohnungen, die selbst in Liedern noch nach Jahrhunderten besungen werden.

Der Ruf der Dunkelheit ist laut – und nur jene, die den Mut haben, ihm zu folgen, werden erfahren, welche Wahrheit tief im Herzen der Schatten verborgen liegt.

Das Abenteuer beginnt auf Stufe 1 und nimmt als Regelwerk das neue D&D 5e-2024. Gespielt wird via Foundry über den Browser :)



| | | | | | | | |
|----------|-------|--|---|---|---|--|------|
| Ambiente | Wenig | | | | x | | Viel |
| Kämpfe | Wenig | | | | x | | Viel |
| Plot | Wenig | | | x | | | Viel |
| Rätsel | Wenig | | x | | | | Viel |

D&D 5E 2024 / Die Schlüssel des Goldenen Tresors / Nick P. / Online / Donnerstag
(Donnerstags statt Freitags)

Ihr nehmt den goldenen Schlüssel und steckt ihn vorsichtig in die kleine Musikbox. Mit einem leisen Klick öffnet sie sich und begleitet von dem Surren von Zahnrädern hört ihr eine Stimme. "Hallo, wenn euch diese Nachricht erreicht, habt ihr die Initiation erfolgreich abgelegt und habt sowohl euren Mut als auch eure Fähigkeiten bewiesen. Wir freuen uns, euch als Mitstreiter des goldenen Tresors begrüßen zu dürfen. Diese Nachricht zerstört sich nun selbst." Einen Augenblick später ist der Schlüssel auch schon zu Staub zerfallen und Flynn, euer Kontakt und einziges Gesicht, das ihr bis jetzt von eurem Auftraggeber gesehen habt, strahlt euch freudig aus freundlichen braunen Augen an. "Ich wusste, dass ihr das schafft! Aber jetzt ruht euch aus, morgen früh werdet ihr mehr erfahren." Und schon ist er in der Menge der Gäste der Taverne verschwunden.



Ein kleiner Job war euch versprochen worden. Zwei Tagesmärsche durch die Berge Faerûns, eine Tasche von dem alten Gipfelkreuz abholen und zurückbringen. Von den Kobolden hatte euer Auftraggeber nichts gesagt, doch langsam kommt euch der Gedanke, dass die Stimme hinter den Nachrichten sehr viel mehr weiß als sie verraten möchte. Jetzt steht ihr etwas verlassen in der Ecke der Taverne, eine stumme Musikbox, eine vage Versprechung neuer Aufträge und ein paar Münzen in der Hand, aber zumindest seht ihr eine Kellnerin mit einem voll beladenen Tablett auf euch zusteuern. Es könnte sich lohnen morgen auf den nächsten Schlüssel zu warten.

Eine D&D 5e (2024) Kampagne ab Level 1, grob an *Dungeons & Dragons: Die Schlüssel des Goldenen Tresors* orientiert, gespielt online auf Foundry / Discord, offen für erfahrene und neue Abenteurer die Lust auf eine Mischung aus Ocean's Eleven und Baldur's Gate haben.

| | | | | | | | |
|----------|-------|--|---|---|---|--|------|
| Ambiente | Wenig | | | | x | | Viel |
| Kämpfe | Wenig | | | x | | | Viel |
| Plot | Wenig | | x | | | | Viel |
| Rätsel | Wenig | | | | x | | Viel |



Eine Reise ins Herz des Wahnsinns

„Sie sangen. Noch immer. Nach all den Jahren...“

Ein dunkles Geheimnis liegt unter der Oberfläche der Welt verborgen – verborgen unter Lügen, Schmerz und dem fauligen Atem uralter Götter. Was 1924 begann, wurde nie aufgeklärt. Die, die es versuchten, sind verschwunden. Tot. Gebrochen. Oder Schlimmeres.

Nun, ein Jahrzehnt später, führen euch Spuren über Kontinente hinweg. Von verfallenen Südstaaten-Villen bis in verbotene Tempelruinen. Von Jazzclubs voller Schatten bis in Archive, in denen das Wissen selbst nach Blut dürstet.

Was euch erwartet

Eternal Lies ist eine intensive, weit verzweigte und düstere Kampagne, in der die Charaktere in eine globale Verschwörung hineingezogen werden.

Die Wahrheit ist nicht nur gefährlich – sie verändert. Euch. Die Welt. Alles.

Diese Kampagne ist keine Monsterjagd. Sie ist ein langsamer Abstieg. Ein Spiel über Erinnerungen, Rituale und Dinge, die im Dunkeln warten. Und darüber, wie viel ihr zu opfern bereit seid, um die Menschheit vor dem Abgrund zu retten... oder ihr endgültig in den Wahnsinn zu folgen.

Für wen ist diese Kampagne gedacht?

Diese Kampagne richtet sich an Gruppen, die

- **intensive Geschichten erleben wollen**
- **nicht vor düsteren Themen und moralischen Dilemmata zurückschrecken**
- **Wert auf Immersion, Charakterspiel und Atmosphäre legen**
- **bereit sind, sich auf eine lange Reise einzulassen** – sowohl im Spiel als auch
- emotional

Gespielt wird mit FHTAGN

Ein System, das wie kein zweites den **kosmischen Horror** auf den Spieltisch bringt. Es basiert auf Call of Cthulhu, ist aber frei verfügbar. Entwickelt von der **Deutschen Lovecraft**

Gesellschaft, modular und investigativ, bietet es alles, was du brauchst:

- psychologischer Druck
- geistige und körperliche Zerstörung
- ein langsames Fortschreiten in die Erkenntnis
- Bindungen, Motivationen und Wahnsinn als zentrales Spielthema

Bist du bereit, hinter den Schleier zu blicken?

Ein Schritt genügt – und nichts wird je wieder sein wie zuvor.



PATHFINDER ADVENTURE PATH



Augen auf Absalom!

Wieder einmal ist es den Helden des Klippenviertels, den Wächtern der Klippenwacht und Agenten der Sternenwacht gelungen großes Übel von der Stadt abzuwenden. Den Wachtmeistern ist es gelungen einen Anschlag zu vereiteln.

Eine GIFTBOMBE sollte im Irorium zum Einsatz gebracht werden. War das wieder das Werk der FINSTEREN VIER? Den geheimnisvollen Schattengestalten die hinter so vielen finsternen Machenschaften der letzten Zeit stecken? Wer ist der Rätselhaftige Vater Infektor? Was sind seine Ziele? Nur die Zeit wird zeigen was unserem geliebten Absalom als nächstes entgegensteht!

Natürlich wie immer hier als Erstes!

Augen auf Absalom!

Es geht weiter mit den wilden Abenteuern der Klippenwacht. Wir nehmen die Bücher drei bis sechs der Klippenwachtkampagne in Angriff.

Gespielt wird nach den Regeln der zweiten Edition Pathfinder (Remastered).

Wir spielen über Foundry + Discord.



Sentinel Comics: Das Rollenspiel - Werde zum Helden!

„Ein Zeitalter der Legenden hat begonnen.“



Die Welt steht an einem Wendepunkt. Überall treten Ereignisse zutage, die nicht mehr mit reiner Logik zu erklären sind. Mächte, von denen bisher nur in Mythen erzählt wurde, kehren in die Realität zurück - oder sind nie wirklich verschwunden. Fraktionen mit eigenen Zielen ringen um die Kontrolle. Manche im grellen Licht der Öffentlichkeit, andere verborgen im Schatten, unsichtbar für den Rest der Welt.

In den nächsten Monaten wird sich das Gleichgewicht verschieben. Konflikte werden aufflammen, die weit über einzelne Städte oder Nationen hinausreichen. Die Entscheidungen weniger werden den Lauf der Geschichte für Millionen verändern. Und dort, in diesem entscheidenden Moment, stehst du.

In dieser Kampagne wirst du Teil einer neuen Generation von Helden! Bündnisse entstehen, Feindschaften vertiefen sich, und der Ausgang jeder Begegnung hinterlässt Spuren, die bleiben.

Du brauchst keine Vorkenntnisse aus der bisherigen Geschichte - alles Wichtige wird im Spiel eingeführt. Dein Charakter ist Teil eines frischen Kapitels, dessen Verlauf allein in euren Händen liegt.

Das ist deine Einladung:

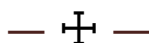
Schlüpfe in die Rolle eines außergewöhnlichen Menschen mit Fähigkeiten jenseits des Alltäglichen. Stelle dich Bedrohungen, die niemand sonst aufhalten kann. Und entscheide selbst, ob du am Ende als Held gefeiert - oder als Legende unsterblich wirst.

(Wir spielen über Discord & Foundry)

(Dienstags statt Freitags)

— FLUCH DES STRAHD —

Schwerer Nebel kriecht zwischen den Bäumen hervor und verschluckt jedes Geräusch, bis selbst euer eigener Atem fremd wirkt. Kalter Wind treibt das fahle Grau vor sich her und trägt das ferne Heulen eines Wolfes durch die Stille. Über den Baumwipfeln erhebt sich ein dunkler Umriss: ein Schloss mit spitzen Türmen, das wie eine schwarze Krone über dem Land thront. Schon jetzt spürt ihr seinen Blick, kalt, uralt und gierig. Und über allem herrscht Er. Denn Er ist der Ewige. Er ist das Land.



Wir spielen das **Gothic-Horror-Abenteuer** Fluch des Strahd, das vielleicht beste D&D-Abenteuer für die fünfte Edition, allerdings mit angepassten Regeln von Vaesen. Diese Geschichte ist *kein* klassischer High-Fantasy-Epos, sondern eine emotionale Horrorgeschichte über Angst und wie man sie besiegt. Ihr spielt keine makellosen, übermutigen Helden, die bis an die Zähne mit magischen Gegenständen ausgerüstet sind und der Gefahr ins Gesicht lachen, sondern fehlerhafte Personen, die sich ihren Ängsten stellen müssen, um zu überstehen.

Wir spielen mit den Regeln von **Vaesen** auf Alchemy RPG. Der Fokus wird nicht auf taktischen Kämpfen mit Battlemap oder dem strikten Einhalten der Spielregeln liegen, sondern auf stimmungs- und bedeutungsvollem Rollenspiel und der inneren Entwicklung eurer Charaktere sowie dem Entfalten der Geschichte. Da Alchemy keine deutsche Benutzeroberfläche und nur die englischen Regeln von Vaesen hat, sind gute **Englischkenntnisse** für eine Teilnahme erforderlich. Charaktere werden wir in der ersten Sitzung gemeinsam als Gruppe erstellen und besprechen.

