

FOKUS



0 LUSTIG	<i>Ich heiße Limosine; Sex, Drugs, Punk</i> <input type="radio"/> markiert
+3 HART	<i>Mitten im Leben; Beziehungen und Nöte</i> <input checked="" type="radio"/> markiert
+1 IMPRO	<i>Cool! Und wie?; Freies Spiel; Kein Status Quo</i> <input type="radio"/> markiert
+2 WEIRD	<i>Alptraumwelt</i> <input checked="" type="radio"/> markiert

MITSPIELER

Vorstellung

DER MAHLSTROM

Keiner weiß mehr, wie oder warum. Vielleicht wusste es nie jemand. Die ältesten Überlebenden haben noch Kindheitserinnerungen: Brennende Städte. Gesellschaft im Chaos, und dann ihr Zusammenbruch. Familien, die panisch fliehen. Die seltsamen Nächte, als der schwelende Himmel um Mitternacht noch immer in ein blutrotes Zwielflicht getaucht war. Jetzt ist die Welt nicht mehr, wie sie war. Sieh dich um: Glasklar, offensichtlich, nicht mehr, wie sie war. Aber mach die Augen zu und öffne dein Bewusstsein: Da ist was falsch. An den Grenzen der Wahrnehmung heult es, immerwährend, voller Hass und Schrecken. Wir nennen es den Mahlstrom. Was das ist? Wonach hört es sich denn an? Es ist überall, knapp außerhalb deiner Wahrnehmung, und wenn du ihm dein Bewusstsein öffnest, kannst du von ihm lernen. Und es von dir. Und wenn du weißt wie, kannst du hineinreichen und Dinge geschehen lassen. Es ist die Ursache der Apokalypse, oder die Apokalypse ist seine Ursache, keiner weiß es.

eine Convention-Runde in

APOCALYPSE IN A WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

von **GEREON KAIPING** (@2k+13, CC-BY-NC)

ORGANISATORISCHES

- Charaktere werden zu Beginn der Runde gemeinsam erschaffen.
- System-Kenntnisse sind nicht notwendig.
- Rollenspiel-Neulinge sind willkommen.
- Nur für Spieler ab 18
- Nicht alle Spielbücher sind schon auf Deutsch übersetzt, daher sind Englischkenntnisse sinnvoll.

BLOCK

RAUM

