



System: Chill 3rd Edition
 Spielleiter: Der 2nd-System-Meister
 Beginn: Samstag, 11 Uhr
 Ende: Je nach Lust und Bedarf (theoretisch spätestens um 22 Uhr, aber auch das ist flexibel)

Willkommen in New Orleans!

Eine Stadt, in deren Vergangenheit es von Voodoo, Unglücken und übernatürlichen Unholden nur zu wimmeln scheint. Doch auch in der heutigen Zeit treiben finstere Mächte hier ihr Unwesen. Die Agenten der Geheimorganisation S.A.V.E. (*Societas Argenti Viae Eternitata, Die ewige Gesellschaft des silbernen Weges*) tun ihr Möglichstes, um die Menschheit vor dieser Bedrohung zu schützen. Was ist es diesmal – ein Zwischenfall bei dem Schönheitswettbewerb zur Wahl der *Miss Voodoo-Princess*? Oder ist es eine Verbrechenserie, die genauere Betrachtung verdient? Ist vielleicht an den Gerüchten über wabernde Lichter in den Sümpfen etwas drann? Und was hat es mit den Gerüchten auf sich, Delphine LaLaurie sei zurückgekehrt – die vermutlich bekannteste Serienmörderin New Orleans soll doch um 1842 verstorben sein? Doch was auch immer es ist – es gilt der Grundsatz eines jeden SAVE-Teams:

**Erforsche das Übernatürliche
 Rette die Unschuldigen
 Töte das Monster**

Das Horror-Rollenspiel Chill wurde vor wenigen Jahren durch eine Kickstarter-Aktion zurück ins Leben geholt. Diese Runde soll zum Einen die Welt und zum anderen die Regelmechanismem vorstellen. Ein Augenmerk liegt hierbei auf der Charakterentwicklung, sodass mehrere kleinere Szenarien geplant sind.

Bei Chill wird zu Beginn der Runde festgelegt, welche Art von Horror von der Gruppe gewünscht wird. Im Normalfall schließt sich da die Entwicklung des Hauptquartieres an, doch in diesem Fall wurde das HQ bereits vorletztes Jahr auf einem ConTor entwickelt. Nichts desto trotz wird zu Beginn der Runde besprochen, in welche Richtung das Ganze gehen soll.

Sowohl der Ein- als auch der Ausstieg sind möglich – wer also später vorbei kommt, aber doch einmal hineinschnuppern möchte, kann das gerne tun (soweit die Runde nicht zu voll wird), und wer eine andere Runde spielen möchte kann ebenfalls jederzeit aussteigen. (Wobei es schön wäre, das nach dem Abschluss eines Szenarios zu tun.)

Charaktere werden gestellt. Wer einen Charakter selbst bauen möchte, finde sich bitte um 10 Uhr (also eine Stunde vor Beginn) ein.

Informationen über das SAVE-HQ in New Orleans 	Spieler 1:	Informationen zur dritten Edition von Chill (auf Englisch) 
	Spieler 2:	
	Spieler 3:	
	Spieler 4:	
	Spieler 5:	