Ein Wizarding World RPG · Marauders Era

Der Erste Zaubererkrieg tobt, Voldemort gewinnt immer mehr Macht und die magische Gesellschaft wird von Angst, Misstrauen und Gewalt geprägt. Während Todesser und ihre Sympathisant:innen muggelstämmige Hexen und Zauberer verfolgen, geraten besonders Werwölfe ins Visier: Mit brutalen Gesetzen, Spreng-Ohrmarken und den grausamen Kämpfen in der Werwolf-Arena wird ihr Leben zur Hölle. Gleichzeitig wächst Fenrir Greybacks Rudel zu einer gefährlichen, sektenähnlichen Bewegung heran. Er schart nicht nur die Ausgestoßenen der Gesellschaft um sich, sondern schreckt nicht davor zurück, seine Gruppe durch weitere Infizierungen zu vergrößern. Als wäre das nicht bereits schlimm genug, sind die Werwölfe längst nicht nur in Vollmondnächten eine Bedrohung, denn das Rudel sorgt auch in Menschenform mit grausamen Angriffen für Angst und Schrecken.
Der Orden des Phönix leistet Widerstand, doch seine Anhänger:innen stehen einer scheinbar überlegenen dunklen Seite gegenüber und geraten zunehmend an ihre Grenzen. Tag für Tag riskieren sie ihr Leben, um sich Voldemorts Schergen entgegenzustellen. Am Ende bleiben sie stille Held:innen. Unerkannt von der Gesellschaft, deren Zukunft sie sichern, ohne dass jemand ihre Namen oder die Opfer kennt, die sie dafür bringen.

Voldemort lockt die Menschen mit dem Versprechen einer besseren Gesellschaft zu sich, und diese lassen sich von seinen Worten einlullen und sind bereit, die Opfer in Kauf zu nehmen. Was einfach ist, denn sie sind es nicht, die in Voldemorts Welt keinen Platz mehr haben.
In dieser Zeit voller Verfolgung und Repression erhebt sich eine Stimme aus dem Radiosender: Die 7. Farbe. Eine queere, ministeriumskritische Untergrundbewegung aus muggelstämmigen Hexen und Zauberern, die für Sichtbarkeit, Solidarität und Freiheit kämpft. Sie setzen sich für all jene ein, die an den Rand gedrängt oder vergessen werden, obwohl sie auf keiner Seite Unterstützung haben. Ihr Mut rückt sie nicht nur ins Visier der Todesser, sondern auch das Ministerium ist ihnen dicht auf den Fersen, um ihnen ihre Stimme zu rauben.

Ein Kampf zwischen Gut und Böse, Licht und Dunkelheit – und jede:r muss früher oder später eine

Seite wählen. Ob als mutige:r Kämpfer:in im Orden, überzeugte:r Todesser, verzweifelte:r Werwolf oder rebellische Stimme der 7. Farbe. Die Zeit des Wegsehens ist vorbei. Nach Jahren der Angst steht der Erste Zaubererkrieg in Großbritannien kurz vor der Eskalation.

Im “No Way Back” entscheidest du, auf welcher Seite du stehst. Schreibe mit uns Geschichten voller Spannung, Intrigen, Hoffnung und Dunkelheit im Jahr 1978.

No Way Back RPG

Was macht uns aus

- Bespielter Voldemort
- Aktives Werwolf-Rudel
- Queere Bewegung
- Hohe Aktivität
- Plotlastiges Board
- Magisch & nicht-magisch
- Plot-driven
- 70s Vibes
- Keine MPL

Setting Marauders Era

Spieljahr 1978

Sprache Deutsch

Aktivität 2 Posts/Monat