

FANTASY ERLEBEN, WELTEN ENTDECKEN, TRÄUME ERSCHAFFEN

Weltenwanderer

3 / 2025 | NR. 2

MUSS ES DENN UNBEDINGT KI-GENERIERTE KUNST SEIN?

GESUNGENE GESCHICHTEN –
INTERVIEW MIT TINI AKA

Gabria



ONE-SHOT-ABENTEUER:
JAGD AUF DEN TUKLUR

AUSSERDEM:

BUCH-, PRODUKT- UND VEREINS-VORSTELLUNGEN,
AKTUELLE CONVENTIONS UND CROWDFUNDINGS,
ARTIKEL ZU POSTSPIELEN UND OSR, CON-BERICHTE,
ROLLENSPIEL-INSPIRATIONEN UND MEHR...



DER WELTENWANDERER

Herzlichen Glückwunsch, Du hältst die zweite Ausgabe des Weltenwanderers in Deinen Händen oder liest sie auf einem Display. Im Cover-Artikel gehen wir auf ein Thema ein, das auch als Kritik an der ersten Ausgabe genannt wurde – KI Grafiken in einem Magazin – und haben ansonsten wieder viele tolle Artikel rund um Fantasy und Rollenspiel im Angebot. Viel Spaß beim Schmökern! 😊

ERSCHEINUNGSWEISE

Der Weltenwanderer erscheint unregelmäßig, immer dann, wenn genug Inhalt von den Autor*innen zur Verfügung gestellt wurde.

FEEDBACK

Für Fragen, Anregungen oder Kritik schreibt uns gerne eine E-Mail an:
redaktion@weltenwanderer-magazin.de

KOSTENLOSES ABO

Unter <https://weltenwanderer-magazin.de> kannst Du die kostenfreie PDF-Version des Magazins abonnieren und erhältst auch weitere Infos rund um den Weltenwanderer.

Auch bzgl. der Print-Version erhältst Du über den Newsletter weitere Informationen.

VERKAUFSTELLEN

Geschäfte, die den Weltenwanderer führen:



Schusterstraße 34-36 · 79098 Freiburg
<https://kainskind.de>

Du hast ein Ladengeschäft und würdest den Weltenwanderer gerne verkaufen?

Melde Dich via E-Mail:
redaktion@weltenwanderer-magazin.de

INHALTSVERZEICHNIS

Muss es denn unbedingt KI-generierte Kunst sein?	4
„Gesungene Geschichten“ – Interview mit Tini aka Gabria	6
Das Postspiel – Ausgestorben, aber nicht totzukriegen	11
Convention-Bericht: F.R.O.S.T. XXVI	12
Convention-Bericht: DIES LUDI	16
Die nächsten Cons	20
Buchvorstellung – Als Drachen noch nicht kitschig waren	21
Produktvorstellung – FATEventura	23
One-Shot-Abenteuer für Savage Worlds – Jagd auf den Tuklur	24
Old School Renaissance – Was steckt hinter der OSR-Bewegung?	33
Aktuelle Crowdfundings	35
Von Helden und ihren Spielern – Teil 2	36
Vereinsvorstellung – Troll e.V.	40
Zwergenmusik	41
kurz&knapp – Sternenklaare Nacht	42
Zufalls- und Inspirationstabelle – Vor, während und nach einer Schlacht	44
Choose your own Adventure – Teil 2	46
Die Leserfrage	47
Tharanor – Das Buch der Zeit	48

IMPRESSUM

Herausgeber:

Tharanor UG (haftungsbeschränkt)
Wurzelbrunnenstr. 30 · 79241 Ihringen

Geschäftsführer:

Sebastian Pfitzenmaier & Stefan Graf

Weitere Autor*innen dieser Ausgabe:

Alexander Jatscha-Zelt, Christian, Cici Beilken, Kai Ellermann, Michael, Nadja Endres

Nachdruck und Vervielfältigung, auch einzelner Artikel oder Auszüge, ist nur mit schriftlicher Genehmigung der Tharanor UG gestattet. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nur die Meinung der Autor*innen wieder und stimmen nicht zwangsläufig mit der Ansicht der Herausgeber überein.

Weltenwanderer (Online) ISSN 3052-2587

Weltenwanderer (Print) ISSN 3052-2579

MUSS ES DENN UNBEDINGT KI-GENERIERTE KUNST SEIN?

In der Welt der Fantasy und des Rollenspiels spielt Kunst eine essenzielle Rolle. Sie erweckt fantastische Welten zum Leben, verleiht Charakteren Gesicht und veranschaulicht Geschichten, die uns in fremde Reiche entführen. Wer hat nicht schon einmal ein episches Cover-Artwork bewundert oder sich in die detailreichen Illustrationen eines Abenteurers vertieft? Bilder sind mehr als nur schmückendes Beiwerk – sie ziehen uns in eine andere Realität und verstärken die Magie, die Fantasy und Rollenspiele so einzigartig macht. Ohne visuelle Unterstützung bleiben viele Ideen abstrakt und schwer greifbar. Doch hochwertige Kunst hat ihren Preis und als kostenlos verfügbares Magazin stehen wir vor einer schwierigen Herausforderung: Wir können es uns schlicht nicht leisten, für jede Ausgabe professionelle Künstler zu bezahlen.

DIE HERAUSFORDERUNG: KUNST IM KOSTENLOSEN MEDIUM

Viele Magazine setzen auf großartige Illustrationen, um ihre Inhalte ansprechend zu präsentieren. Doch oft sind diese Magazine entweder kommerziell und haben ein Budget für Kunst oder sie sind von Fans für Fans gemacht, mit unbezahlten, aber freiwilligen Künstlern. Wir befinden uns in einer Art Zwischenwelt: Der Weltenwanderer ist als PDF kostenlos erhältlich und die gedruckte Version steht zum Selbstkostenpreis zur Verfügung. Das Magazin lebt also von Leidenschaft, Kreativität und der Liebe zum Hobby. Doch ohne Einnahmen gibt es keine Mittel, um Künstler angemessen zu entlohnen.

Natürlich wäre es der Idealzustand, talentierte Künstler*innen für ihre harte Arbeit zu bezahlen. Jedes Kunstwerk erfordert Zeit, Übung, Materialkosten und eine Menge

an Können. Eine Bezahlung wäre nicht nur fair, sondern auch eine Wertschätzung für die Kunst und die Mühe, die dahintersteckt. Doch die Realität sieht leider anders aus: Ohne ein Budget müssen wir nach Alternativen suchen. Und genau hier kommt künstliche Intelligenz ins Spiel.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ ALS NOTWENDIGE LÖSUNG

Die Entwicklung von KI-generierter Kunst hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht. Programme wie Midjourney, Stable Diffusion oder DALL-E ermöglichen es, mit wenigen Eingaben beeindruckende Illustrationen zu erstellen. Für uns als Magazin bedeutet das eine Möglichkeit, unsere Artikel visuell ansprechend zu gestalten, ohne dafür hohe Kosten tragen zu müssen. Doch diese Lösung ist nicht perfekt – im Gegenteil, sie ist eine Notwendigkeit, die wir nicht unbedingt bevorzugen, sondern der wir uns gezwungenermaßen anpassen müssen.

Denn so faszinierend KI-Kunst auch ist, sie ersetzt keine menschliche Kreativität. KI kann bestehende Stile imitieren, aber keine echten Emotionen oder persönlichen Visionen in ein Bild legen. Jedes Werk eines menschlichen Künstlers ist ein Ausdruck seiner Erfahrungen, seines Könnens und seiner individuellen Handschrift – etwas, das eine Maschine nicht nachahmen kann.

Doch wir müssen realistisch bleiben: Wenn wir keine Alternative haben, greifen wir auf KI zurück, um das Magazin optisch ansprechend zu gestalten. Ohne visuelle Elemente wären viele unserer Artikel einfach nur Textwüsten. Gleichzeitig sehen wir die Risiken, die mit KI-Kunst verbunden sind, insbesondere in Bezug auf Urheberrechte, Stilkopien und den Einfluss auf die Kunstbranche. Des-



Handgefertigte Bleistift-Illustration von Sebastian Pfitzenmaier eines siebengehörnten Dämonenkönigs aus dem früheren Fantasy-Planspiel Darshiva – eine derart genaue Darstellung der Figur anhand ihrer Beschreibung und der Vision des Künstlers wäre mittels KI nahezu undenkbar.

wegen möchten wir eine Brücke schlagen – zwischen technologischen Möglichkeiten und echter, menschlicher Kunst.

EIN KREATIVER KOMPROMISS: KÜNSTLER*INNEN IM SPOTLIGHT

Die Künstlerin Melanie Phantografie hat einen inspirierenden Vorschlag gemacht: Warum nicht in jeder Ausgabe einen Künstler oder eine Künstlerin featuren? Das würde bedeuten, dass eine Künstlerin oder ein Künstler die notwendige Kunst für den Weltenwanderer zur Verfügung stellt und dafür mit all ihren oder seinen Werken in den Mittelpunkt gestellt wird – nicht nur mit einem einzelnen Bild, sondern mit einer Vorstellung, vielleicht sogar einem Interview oder einem Einblick in ihren kreativen Prozess.

Das hätte mehrere Vorteile. Zum einen würden Künstler*innen dadurch eine Plattform erhalten, um sich zu präsentieren. Vielleicht entdeckt ein Leser oder eine Leserin genau dort sein oder ihr neues Lieblings-Talent und gibt einen Auftrag weiter. Zum anderen könnte es eine Möglichkeit sein, die Kunstszene zu unterstützen, ohne dass wir als Magazin über Mittel verfügen müssen, um Kunst regulär einzukaufen.

Wir verstehen, dass viele Künstler Vorbehalte gegenüber KI haben und wir respektieren diese vollkommen. Genau deshalb möchten wir einen Weg finden, die Ausgaben mit Illustrationen zu füllen und im Optimalfall auf KI generierte Inhalte verzichten zu können.

MELDET EUCH – LASST UNS GEMEINSAM ETWAS GROSSARTIGES SCHAFFEN!

Daher möchten wir hiermit alle talentierten Künstler*innen aus der Fantasy- und Rollenspielszene einladen: Wenn Ihr Lust habt, mit Eurer Kunst eine unserer kommenden Ausgaben zu featuren, meldet Euch gerne! Es geht nicht darum, sich zu bewerben oder sich mit anderen messen zu müssen – wir freuen uns über jede Nachricht, jedes Gespräch und jeden kreativen Austausch.

Lasst uns gemeinsam an einer Lösung arbeiten, die für alle funktioniert. Wir wissen, dass wir nicht die perfekten Bedingungen bieten können, aber vielleicht können wir auf diesem Weg Künstler*innen helfen, sich einem größeren Publikum vorzustellen, während wir gleichzeitig unser Magazin visuell bereichern.

Wir freuen uns auf Eure Meldungen und darauf, mit Euch gemeinsam neue kreative Welten zu erschaffen!

*Sebastian und Stefan
Herausgeber des Weltenwanderers*

Gesungene Geschichten

INTERVIEW MIT TINI AKA

Gabria

Hallo Christine,
Deine Webseite heißt „Gesungene Geschichten“
und Du nennst Dich selbst Muiskerin, Sängerin
und Wortkünstlerin.

Bevor wir zu ein paar allgemeinen Infos über
Dich als Person kommen, habe ich eine etwas
andere Frage: Was war der Moment, in dem
Du zum ersten Mal gespürt hast, dass Du die
Macht hast, mit Deinen Klängen Geschichten
zu erzählen und ganze Fantasiewelten lebendig
werden zu lassen?

Ich sehe schon, die einfachen Fragen zu
Beginn. 😊

Ich kann schwer DEN Punkt benennen.
Dass Geschichten, noch mehr wenn sie von
einem Menschen in passender Umgebung
und Art packend erzählt werden, die Macht
haben einen in ihren Bann zu ziehen, einen
in Welten zu entführen, die man vorher nicht
kannte, ist mir schon seit meiner Kindheit
bewusst: Ich habe schon immer viel und
gerne gelesen, vorallem Historisches und
Fantasy, habe später auch Theater gespielt
und in Chören gesungen (da kamen die „Ge-
sungenen Geschichten“ mit rein) und dann
(Alt-)Germanistik und Theater- und Medien-
wissenschaften studiert. Man könnte also
sagen, die Frage „wie das mit dem Geschich-
ten-Erzählen funktioniert und warum das
so ist“, hat mich schon immer fasziniert. Es
gab Zeiten in der Menschheitsgeschichte, da
waren „Geschichten“ und Geschichte quasi
austauschbar: Durch sie wurden Informa-
tionen weitergegeben, wichtige Ereignisse
und Erkenntnisse erinnert, aber auch Werte,
Glaube, die Regeln des Zusammenlebens
und ja, des Menschseins selbst, festgehalten.
Wie wundervoll (und z.T. erschreckend, wenn
es die Falschen tun) ist das? Das zu können



– Menschen zu erreichen, sie zu berühren –
halte ich für eine der größten Künste. Viel-
leicht bin ich deshalb nebenher auch Freie
Rednerin, z.B. bei Trauungen. Mit Musik zu-
sammen geht das aber noch ein wenig ein-
facher, denn vor Worten kann man sich viel
leichter verschließen. Klänge dagegen gehen
oft ‚durch‘, unabhängig von der Einstellung
des Zuhörenden, z.T. ja sogar unabhängig
von Sprache und Verstehen. Da ich beides
liebe, Sprache und Musik, war – rückblickend
betrachtet – mein Weg als „Moderne Bardin“
vielleicht vorgezeichnet.

Wie sehr man mit Musik Menschen berühren
kann merke ich vor allem in den kleinen, in-
timen Momenten – abseits von Bühnen, z.B.
an einem Lagerfeuer auf LARP, abseits vom
Trubel auf einem Mittelaltermarkt oder bei
einem Wohnzimmerkonzert oder eben z.B.
einer Trauung im kleinen Kreis: Wenn Men-
schen sich die Zeit nehmen, wirklich zuzuhö-
ren und sich mitnehmen zu lassen auf eine
Reise in ihre und meine Fantasie...

Wow, mit der Antwort gehst Du ja schon sehr tief auch auf Deinen Weg zur Musik ein. Wie kam es denn dann zu dem Punkt, dass Du gesagt hast: Ich mache mich selbständig und lebe von meiner Kunst? Was war da der Auslöser?

Ich habe während meines Studiums angefangen nebenbei Musik zu machen – damals mit PurPur, später zusätzlich mit Heiter bis Folkig: Auf Mittelaltermärkten, privaten Feiern, kleineren Festivals. Zum Ende meines Studiums wusste ich nicht wirklich wohin mit mir und meinen geekigen Interessen 😊. Ich habe also versucht zu promovieren – schlechte Idee – und dann in Teilzeit im Einzelhandel, später an einer Sprachenschule und in der Nachmittagsbetreuung gearbeitet und einfach immer weiter Musik gemacht. 2016 habe ich mit Patreon angefangen und überraschenderweise kam ich da recht schnell auf grob einen Mini-Job-Betrag an Crowd-finanziertem Künstler-Grundeinkommen. Und da dachte ich mir: Menschen WOLLEN, dass ich das tue? Was soll's, ich versuch' es einfach! Man sagt ja gerne, dass man am Ende seines Lebens vor allem die



Foto: Antje Hamann, vanhamann_photography

Dinge bereut, die man nicht versucht hat. Das wollte ich mir ersparen.

Knapp 6 Monate später bekam ich dann sehr unvermittelt die Diagnose „Schilddrüsenkrebs“ – bösartig. Aber zum Glück gerade noch rechtzeitig erkannt. So ein Einschnitt verändert alles, die Sicht auf das eigene Leben, was man sich davon erhofft und erwartet. Ich wusste, dass eine künstlerische Selbstständigkeit alles andere als einfach sein würde, gerade nach so einer Sache und mit einer chronischen Krankheit on top (ich bin bipolar). Ich wusste aber auch: DAS ist es, was ich machen will.

Und seitdem bin ich Musikerin, Songwriterin, freie Rednerin, Twitch-Streamerin (damit hab ich nach der Diagnose, also vor Corona, angefangen, um ein weiteres Standbein zu haben, falls meine Gesundheit mir Live-Gigs nicht erlaubt), gebe Songwriting-Kurse und bin Content-Creatorin... oder wie man das eben nennen mag.

„Was soll's, ich versuch es einfach.“ Diesen Schritt machen viele nicht, weil sie Angst vorm Scheitern haben. Welche ersten kleineren Schritte würdest Du empfehlen, wenn jemand auch ein Talent hat und loslegen möchte, aber nicht so richtig weiß wie?

Wie in den meisten selbstständig-freiberuflichen Feldern ist es absolut essentiell sich nach und nach sowohl das nötige Knowhow, als auch die Erfahrung anzueignen, aber auch sein Netzwerk (zu Kolleginnen, zu Veranstalterinnen und Menschen, mit denen man zusammenarbeiten möchte etc.) aufzubauen, nicht nur auf Social Media!

Heute beschließen „ich mache jetzt Musik, fulltime“ und das dann umzusetzen, halte ich für quasi unmöglich (wie aber letztlich ja auch fast in jedem andren Job, der neben Talent vorallem auch Wissen und bestimmte Fähigkeiten braucht) – ich hab selbst fast 10 Jahre nebenbei Musik gemacht, quasi als Nebenjob, später letztlich in Teilzeit, bis es – und ich – ein Level erreicht hatte, wo ich guten Gewissens (selbst ohne Familie) sagen konnte: Das riskiere ich jetzt.

Und es ist ein Wagnis – Selbstständigkeit immer, künstlerisch noch einmal mehr. Man muss sich bewusst darüber sein, was das bedeuten kann: Teilweise finanzielle Unsicherheit bis hin zu Existenzängsten; Arbeitszeiten, die – je nach Umfeld – soziale Kontakte erschweren bzw. einschränken; ein hohes Maß an Selbstorganisation und idealerweise Disziplin ist dafür nötig, genauso wie Selbstreflexion und -bewusstsein: Wer bin ich (als Künstlerin) und was kann ich (leisten) – und vor allem auch, was nicht? Und man muss sich klar darüber sein, dass „Musikerin sein“ bedeutet, viele verschiedene Jobs zu tun, oft als One-Person-Show, die gar nicht soo viel bis nichts mit Musik zu tun haben und dabei stets idealerweise flexibel zu bleiben. Denn das Musik-Business war noch nie ein freundliches oder einfaches, und mit aktuellen Entwicklungen wird es eher schwieriger als leichter.

Gleichzeitig bietet es natürlich auch einige Freiheiten in der Lebensgestaltung (z.B. WO man lebt und arbeitet, wann genau am Tag etc.), das Gefühl Menschen Freude zu bringen mit dem, was man tut, und die Chance, trotzdem einen Gutteil seiner Zeit (oder zumindest mehr als als Hobby) mit dem zubringen zu dürfen, was man liebt.

Das ist echt schön, wenn man viel Zeit mit den Dingen verbringt, die man liebt. Was von den vielen Dingen, die Du tust, macht Dir denn am meisten Spaß? Wenn Du nur noch eines der vielen Dinge tun dürftest, was wäre das? Hast Du da einen Favoriten?

Ich befürchte, da muss ich mogeln und antworten: Die Abwechslung! Einen Tag bin ich im Recording-Studio – was ich sehr liebe; aber was wäre das, ohne irgendwann die Songs auch präsentieren zu können... deshalb sind auch Auftritte (meist...) natürlich wundervoll.

Den nächsten Tag tue ich wieder Social Media Dinge oder bereite einen

Twitch-Stream vor – auch um mit meiner Community in Kontakt zu bleiben. Das ist mir extrem wichtig, denn ohne sie... könnte ich nicht als Musikerin arbeiten. Ich mag aber auch den Songwriting-Prozess – wie aus Gedanken und Gefühlen oder einem Bild, einer Idee Wörter und Melodien werden und sich zu einer (gesungenen) Geschichte formen. Nicht umsonst hab ich mein 1. Solo-Album so genannt 😊. Oh und freie Trauungen zu halten ist auch eine echt schöne Sache – so viele glückliche Menschen!

Es gibt einfach sehr wenig „Routine“ in meinem Job. Genau deshalb hab ich ihn mir auch ausgesucht bzw. so vielfältig gestaltet. Immer nur das Gleiche zu tun – wie gruselig! Na gut, und weil es klug ist, als Kreative*r breit(er) aufgestellt zu sein, allerspätestens in der Pandemie wurde das SEHR deutlich...

Du betonst, wie wichtig Dir der Kontakt mit Deiner Community ist. Wie beeinflussen Deine Fans und Zuhörenden Dein kreatives Schaffen? Gab es vielleicht schon Momente, in denen eine Begegnung oder ein Kommentar Dich inspiriert hat, einen bestimmten Song oder ein Projekt anzugehen?



Foto: Anije Hamann, vanhamann_photography



Foto: Stella Duck, du | st (Stella Duck Design | Studio)

Ich frage durchaus ab und zu mal „hey, habt ihr eine Idee, welches Lied in meinem Repertoire noch fehlen könnte?“ – von daher gab es da tatsächlich schon sehr direkten Einfluss. Zusätzlich sind ja einige meiner Songs auch direkt von meinem Hobby ‚LARP‘ inspiriert. Da man dort nie allein spielt, sondern die Welten und Geschichten von Menschen gemeinsam be- und erlebt und erzählt werden, durch ihr Spiel, haben auch dort viele Erlebnisse direkt oder indirekt den Weg in meine Songs gefunden.

Zum Beispiel ist erst Ende letzten Jahres eine ganze EP zusammen mit einem Bardenkollegen für das Lux Unita Lager auf dem Epic Empires entstanden (quasi parallel zu meinem 2. Solo-Album... etwas wild, aber hey, wenn man schon im Tonstudio ist 😊). Ich habe aber auch schon ganze Lieder im Auftrag geschrieben - sowohl für LARP-Veranstaltungen (z.B. den Song „Das flammende Band“, ebenfalls fürs Epic) oder gerade ein „Titellied“ für eine PnP-Kampagne. Sowas liebe ich!

Vor allem beeinflussen sie aber wie gesagt mein Schaffen dadurch, dass sie es mir durch Unterstützung via Hutgeld auf Twitch oder Patreon-Support oder schlicht Merch-Käufe überhaupt ERMÖGLICHEN.

Gibt es noch etwas, was Du gerne in Dein (künstlerisches) Repertoire aufnehmen würdest und hast Du Pläne dafür? Und wenn wir schon über Pläne sprechen: Ist aktuell ein nächstes größeres Projekt in Planung?

Ich würde gerne (besser) Klavier spielen können! Das habe ich in meiner Kindheit für ein paar Jahre gelernt, aber über einfachere Akkord-Begleitung komme ich heute nicht mehr hinaus – auch wenn ich die Klavier-Parts auf meinem 2. Solo-Album selbst eingespielt habe! Außerdem liebäugle ich seit Jahren damit, mich mal mit Live-Loops zu beschäftigen, damit ich endlich mit mir selbst mehrstimmig singen kann! 😊 Bisher hat mir nur irgendwie die Zeit und Energie dazu gefehlt, das voranzutreiben – aber wer weiß, vielleicht ist 2025 das Jahr dazu?

Oh, und aus einer stimmtechnischen Sicht vor allem auch interessieren mich Harsh-Vocals, also Growls und Shouts z.B., sehr und überhaupt alle „ungewöhnlichen“ Dinge, die man mit seiner Stimme anstellen kann, z.B. auch Subharmonics, also sehr tiefe Töne und Obertongesang – so spannend! Da schlägt mein Sänginnenherz einfach höher! Diese Dinge sollte man wenn aber bei einem/einer Spezialist*in lernen... und das ist wieder eine Geldfrage.

Was meine Pläne betrifft bin ich momentan noch in der Findungsphase. Es wird definitiv erstmal kein weiteres Album sein – das ist allein finanziell gerade nicht stemmbar und der Trend geht so oder so eher in Richtung Singles bzw. maximal EPs. Ich plane entsprechend z.B. gerade eine LARP-thematische EP in Kollaboration mit einem Soundtrack- und Gaming-Komponisten (d20sounds), da freue ich mich sehr drauf, das wird episch! Und ich kann mir auch noch weitere thematische EPs vorstellen. Ich bin da ja durchaus vielfältig unterwegs.

Mir spukt auch seit einiger Zeit ein kleiner Podcast im Kopf herum – ja, ich weiß, ich bin da wieder einmal sehr spät dran, in dem Game 😊. Und über eine weitere größere Sache kann ich noch nicht wirklich etwas sagen, weil sie noch extrem in den Kinderschuhen steckt – und nicht nur von mir abhängt. Aber so ist das eben mit Plänen und Ideen: Manche davon gehen auf, manche nicht; manche kann man umsetzen, manche müssen warten oder Träume bleiben...

Da scheint ja noch einiges auf uns zuzukommen 😊 und wir sind gespannt, wie es mit den gesungenen Geschichten weitergeht.

*Wenn jetzt jemand mehr über Dich wissen will, wo kann man sich da informieren? Und gibt es abschließend noch etwas, das Du unseren Leser*innen mitteilen möchtest?*

<https://linktr.ee/TinisMusic> – Unter diesem Link findet man quasi alle meine Infos und Kanäle gebündelt: Facebook und Insta (da bin ich am aktivsten) für Social Media (aber auch TikTok und Twitch), außerdem meinen

Youtube- und Spotify-Link für Videos bzw. Song-Streaming, aber natürlich auch meine Homepage bzw. Bandcamp für den Kauf von Downloads bzw. Patreon, wenn ihr mich direkt unterstützen wollt.

Erstmal vielen Dank für die ganzen Fragen, auch zu den Hintergründen. Es gehört einiges dazu, damit am Ende ein Song auf Spotify zum anhören bereit steht – Kreativität und vieeel Übung bzw. Erfahrung, um ihn zu schreiben und zu arrangieren, mehr Zeit und auch Geld, um ihn aufzunehmen (ob für Equipment oder das Tonstudio), vor allem aber natürlich Herzblut und Liebe zum Musikmachen selbst, um all das zu tun.

Ich wünsche mir einfach, dass das alles Hörern und Hörerinnen bewusst ist und sie Musik wieder ein wenig mehr den Wert beimessen, den sie eigentlich haben sollte: Der richtige Song zur richtigen Zeit kann Kraft geben, uns Mut oder schlicht glücklich machen, uns mit tollen Menschen verbinden oder uns ablenken für ein paar Minuten vom Alltag. All das geben euch Musiker*innen – wenn ihr irgendwie könnt: Bitte gebt entsprechend etwas zurück!

Interview: Stefan Graf

Informationen zu Tini aka Gabria:

<https://linktr.ee/TinisMusic>

Das Postspiel

AUSGESTORBEN, ABER NICHT TOTZUKRIEGEN

Anfang der 1960er-Jahre wurde das Postspiel in den USA aus der Taufe gehoben. Auslöser war das Strategie- und Verhandlungsspiel **Diplomacy**, zu dem man möglichst sieben Mitspieler und viele Stunden Zeit benötigte. Das Spiel war zwar beliebt, aber die Rahmenbedingungen verhinderten häufige Partien. So kam man auf die Idee, die Züge unabhängig zu Hause auszutüfteln und einem Spielleiter zur Auswertung zuzuschicken. Verhandlungen zwischen den Spielern konnten so auch leicht – etwa per Telefon – abgewickelt werden. Daraus entstanden dann erste Spielezeitungen, in denen die Ergebnisse der Spielrunden veröffentlicht wurden.

Im Laufe der Zeit wurden viele weitere Spiele entdeckt, die auch per Post abgewickelt werden können. Oft werden die Regeln etwas abgewandelt, sodass alle Spieler in einer Runde gleichzeitig am Zug sind.

In den 1970er-Jahren wurde auch das reine Postspiel **United**, eine Fußballsimulation, erfunden und erfreute sich einer großen Beliebtheit – allein im deutschen Sprachraum gab es hunderte Lizensysteme.

Zahlreiche Postspielzeitungen sind entstanden und viele auch wieder verschwunden. Aber ein paar dürfen heute auf lange Erfolgsgeschichten zurückblicken. Dabei werden die Spielzüge mittlerweile fast ausschließlich per E-Mail verschickt, aber oft gibt es neben den Ausgaben als pdf-Dokument auch noch ein gedrucktes Heft mit den Ergebnissen, das die Leser wirklich per Post erreicht.

Es folgt eine kleine Auswahl von noch existierenden Zines, wie die Insider eine Postspielzeitung bezeichnen.

- Der **Dottendorfer Soccer** erscheint seit 1982 alle fünf Wochen und bietet rund 80 Mitspielern Wortspiele wie Scrabble oder

Boggle, Rätsel, zwei United-Ligen, Robo-Rally, Dampfross, Primtraktorrennen sowie Hase & Igel und vieles mehr. Das elektronische Abo ist kostenlos – siehe CiciB.de/DS.

- Das **KSK** gibt es seit 1987 und hat aktuell 30 aktive Mitgestalter, ist rund 80 DIN-A-4-Seiten dick und es laufen dort über 40 verschiedene Spiele – darunter Diplomacy, Codenames, Just One, Café international und auch viele Eigenkreationen wie Wörterschlange.
- Seit 1990 erscheint das **ZONG** mit Kreativspielen wie Poesiemeister, Sprechblase und Littigno aber auch mit Wortspielen wie Scrabble und Jotto.

Die aktuellen Ausgaben tragen bewundernswert hohe Nummern: 332 beim Zong, 436 beim Soccer und sogar 585 beim KSK.

In allen drei genannten Zines leite ich Scrabblepartien als Postspiel – so wie sie 19 Jahre (2000-2018) in der ZEIT als ZEIT-Scrabble-Sommer gespielt wurde – allerdings nicht mit so vielen Mitspielern und auch nicht mit geplanten Zügen, sondern mit ausgelosten Buchstaben. Dabei sehen alle Mitspieler die gleiche Buchstabenbank und tüfteln einen Zug aus, als wenn nur sie an der Reihe wären. Jeder Spieler bekommt die Punkte für seinen Zug und das beste Wort wird auf dem Plan gelegt. Eine Partie dauert so ein bis zwei Jahre.

Wir haben die Simultanvariante schon vor der ZEIT und Spear selber erfunden und ich habe die erste Partie bereits 1989 im Soccer gestartet. Am Tisch ist sie auch eine schöne Alternative ganz ohne Glück und Strategie.

Cici Beilken
Herausgeber des Soccers

CONVENTION-BERICHT

F.R.O.S.T. XXVI

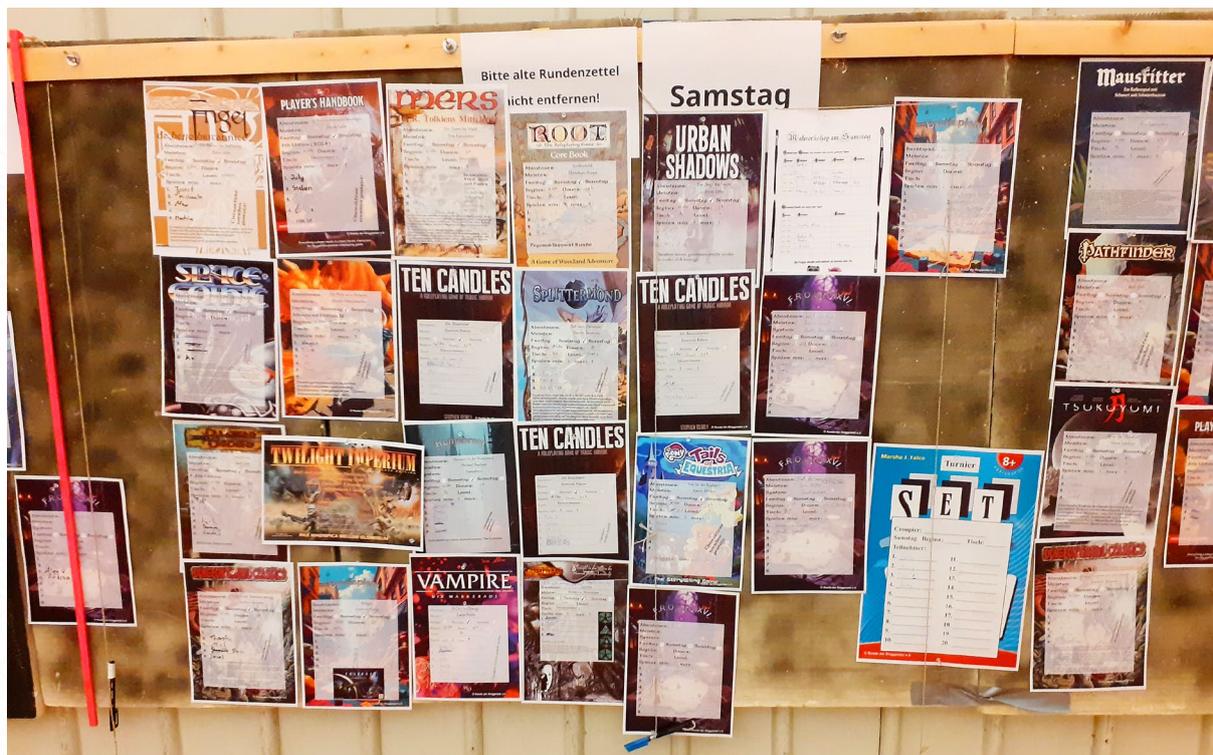
17. - 19.01.2025, FREUDENSTADT

Vielen Menschen geht es so: Jedes Mal kurz vor Silvester nimmt man sich einen Stift und einen Zettel zur Hand und überlegt, was man im nächsten Jahr vielleicht besser machen könnte: Keine Cola mehr trinken. Fleischprodukte und Alkohol im Laden stehen lassen. Den Wagen häufiger stehen lassen. Niemanden in der Kälte stehen lassen. Mehr Spielconventions besuchen...

Im letzten Jahr war ich auf derer zwei (Dies Ludi und Con der langen Schatten) und hätte Weltenwanderer-Mitherausgeber Stefan auch auf das im Dezember durchgeführte Table-Top-Turnier des just gegründeten Blackforest Tabletop e.V. im Glottertal begleitet, doch leider hatte mich eine Erkältung eiskalt

erwischt, sodass es mir nicht vergönnt war, Leuten dabei zuzusehen, wie sie epische Schlachten schlugen und stattdessen das Bett hüten musste. ☹️

Und nun stand in der dritten Januarwoche des noch jungfräulichen 2025 die 26. Ausgabe des 1997 ins Leben gerufene F.R.O.S.T. der Runde der Ringgeister e.V. im schwarzwäldischen Freudenstadt an. Und ich war schon wieder erkältet. :(Zwar nicht so schlimm, wie einige Wochen zuvor, doch fit war ich beileibe nicht. Mit reichlich Ibuprofen, Hustenbonbons, heißem Tee und einer warmen Decke+1 im Gepäck nahm ich am frühen Nachmittag in Schluchsee den Zug, stieg in Freiburg sowie Offenburg um, fuhr durch





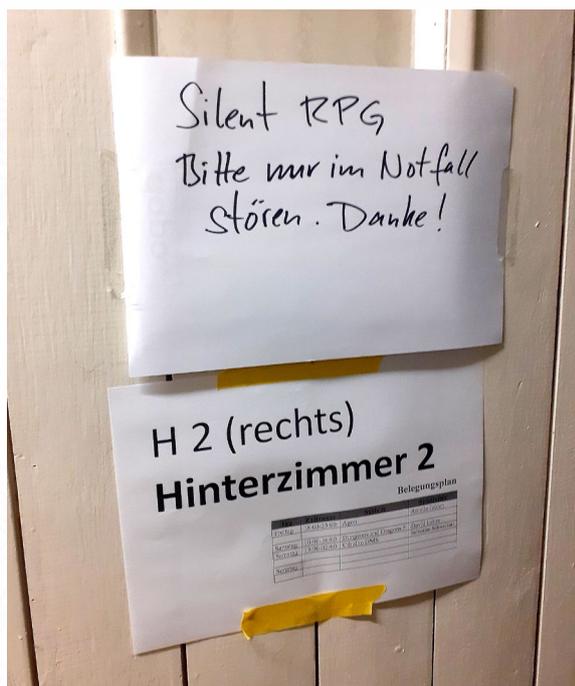
das wunderschöne Kinzigtal und erreichte Freudenstadt am frühen Abend pünktlich. Vom dortigen Bahnhof aus waren es keine 15 Minuten Fußmarsch bis zur mit Baugerüsten „geschmückten“ Turn- und Festhalle, in der die Veranstaltung stattfand.

Da es zum Namen der Veranstaltung passend ziemlich kalt und ich wie oben erwähnt erkältet war, wagte ich schon vor 18 Uhr den Blick in die Halle und musste feststellen, dass bereits reges Treiben herrschte. Ein freundlicher Mensch gab mir Auskunft darüber, dass die Con-Orga des F.R.O.S.T.s (auf der Homepage wurde vehement darauf hingewiesen, dass es „DER“ F.R.O.S.T. heißt) die Tore offiziell erst um 18 Uhr öffnen wollte, aber bereits gegen 16 Uhr die ersten zahlenden Gäste sowie Spielleitungen auf der Matte standen, da im Netz ein falscher Startzeitpunkt angegeben war, den man vergessen hatte zu korrigieren. Man ließ die Zu-früh-Erschienenen also notgedrungen hinein in die gute Stube, wobei man aber derart gut vorbereitet war, dass dies kein Problem darstellte. Da ich online vorangemeldet war, zahlte ich den reduzierten Preis von 9,99 Euro, in dem ein 5-€-Gutschein enthalten war, statt der 19,99 € Abendkasse und erwarb außerdem die schicke F.R.O.S.T.-Tasse (inklusive Kaffee- und Tee-Flatrate), gab aber gleich mein Tombolalos zurück, da ich ja leider eh

nur bis zum Samstagabend und nicht bis zum Ende der Con (am Sonntag um 16 Uhr) bleiben würde (die Tombola mit Preisen u. a. von System Matters sollte am Sonntagmittag stattfinden).

Eine Spieleconvention in einer Turnhalle abzuhalten mag beim ersten Hören abschreckend wirken, erwartet man einen enervierenden Geräuschpegel, der gerade beim Zocken extrem störend wirken kann. Den Organisatoren ist es dennoch gelungen, den Lärm auf ein Mindestmaß zu halten. Dazu dienten u. a. etwaige Pavillons, die im Raum verteilt waren; zudem gab es zwei Hinterzimmer als Rückzugsorte, welche Hintergrundgeräusche komplett außen vor ließen. Auf einer großen Bühne befanden sich diverse Tische mit Tabletop-Aufbauten, die am Samstag eifrig zum Einsatz kommen sollten. Nicht unerwähnt lassen sollte man das Pausenkasino, in dem man diverse Brett- und Kartenspiele ausleihen konnte, die urige Ambiente-Taverne sowie die Küchentheke, an der man nicht nur Kaffee und Tee, sondern die eine oder andere warme oder kalte Leckerei bis spät in die Nacht angeboten bekam, wobei ich nur ein Frühstück gekauft hatte, welches aber sowohl preislich als auch kulinarisch absolut in Ordnung ging. Zudem gab es kostenlose Duschen und ausreichend Toiletten.

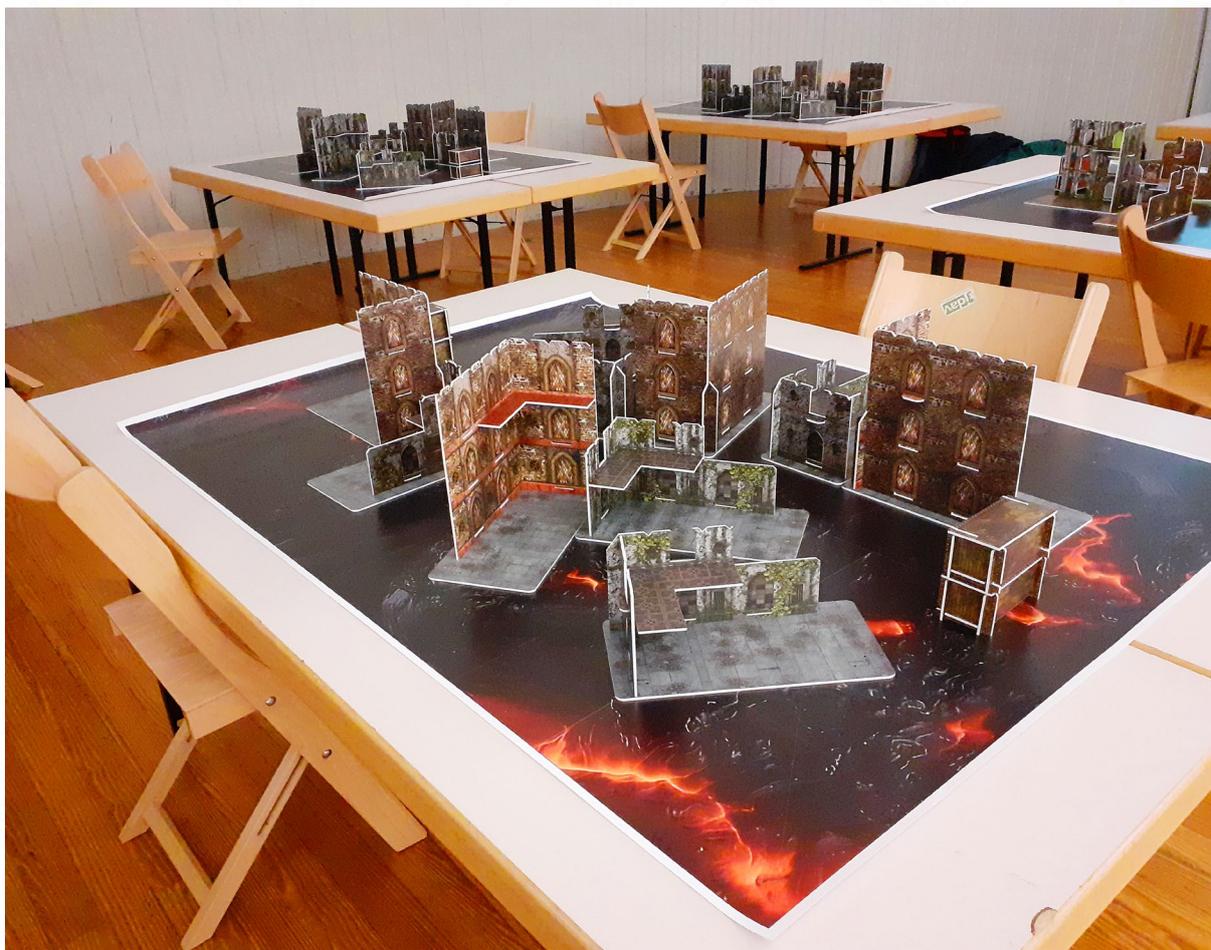
Direkt rechts vom Eingangsbereich befanden sich gut sichtbar die Spielrundenauahänge. Sowohl Mitglieder des Vereins als auch „externe“ Spielleitungen, die dafür freien Eintritt erhielten, boten Runden an. Für den Freitagabend standen etwa Dungeonslayers, Hexen 1733, Hunter The Reckoning, Shadowrun 3 oder das mir völlig unbekannte Shadow Of The Mad Wizard auf dem Programm. Ich trug mich in die Agon-Runde von Spielleiterin Amelie ein und fand mich wie die restlichen Mitspieler und die Mitspielerin gegen 18 Uhr im Hinterzimmer 2 ein. Was uns augenblicklich auffiel: Dieser Raum war eiskalt und wurde von allen nur noch als „Die Kältekammer“ bezeichnet. Ändern ließ sich dieser Zustand auch erst einmal nicht, da das Thermostat der Heizung fixiert war. (Erst Stunden später stellte einer der „Mitinsassen“ fest, dass die Fenster nicht ganz geschlossen waren. Wir Dödel!) In dicker Winterkleidung eingehüllt und mit wärmendem Tee bewaffnet warteten wir also brav auf unsere Spielleiterin; stattdessen erschien ein Orga-Mitglied und teilte uns mit, dass Amelie leider wegen Krankheit verhindert sei. Doof! Zwei Mitglieder unserer Gruppe boten aber rasch Ersatz an, sodass wir für die nächsten Stunden also beschäftigt sein sollten.



Als erstes stand Wo ist Alice? auf dem Programm, ein Koop-Spiel, das anderthalb Stunden lang ausschließlich am Smartphone via Messenger gespielt wurde. Mario, der das Spiel mitgebracht hatte, erklärte uns ausführlich, wie es gespielt wird - und dann ging es los. Mario, Tabea, Elija und ich übernahmen die Rollen von vier Jugendlichen, die auf der Suche nach ihrer verschwundenen Freundin Alice jeden Stock und Stein in ihrer piefigen Kleinstadt umdrehen, suspektere Gestalten beobachten und Hinweisen nachgehen. Zufällig gezogene Ereigniskarten brachten neue Spuren, bis wir nach 90 Minuten Alice tatsächlich gefunden hatten. Das war schon ein ziemlich intensives Spielerlebnis, zumal wir eine ganze Zeitlang im Dunkeln saßen (In-Game gab es einen durch einen Sturm verursachten Stromausfall) und nur das Licht unserer Handys hatten.

Für die zweite Runde verließen wir „die Kältekammer“ und bauten unseren Spieltisch auf der Tribüne auf, auf der sich der Hintergrundlärm mittlerweile in Grenzen hielt. Verstärkt durch Tim aus Heidelberg zockten Mario, Elija und ich mit Tabea als Game-Masterin eine Runde Coriolis. Da wir irgendwann alle müde wurden, kürzten wir die Session ein wenig ab. Mario und Tim suchten ihre Hotels auf, Elija, Tabea und ich campierten auf der Tribüne.

Nach einer sehr kurzen Nacht räkelten sich die ersten unausgeschlafenen Leiber gegen 7 Uhr am Samstagmorgen aus ihren Decken und Schlafsäcken. Viele zog es gleich zu der Küchenausgabe, wo der rettende Kaffee bereits dampfte. Nach und nach erwachte die Turnhalle, die Tore öffneten sich für die spielwütigen Massen und es kam reichlich Bewegung auf: Tabletop-Enthusiasten strömten auf die Tribüne und packten ihre Figurenkoffer aus; hier wurde der Miniature-Painting Workshop aufgebaut, dort packte ein Händler seine Waren aus; gefrühstückt wurde außerdem - und das nicht nur an den dafür vorgesehenen Tischen. Der Samstag war DER F.R.O.S.T.-Tag schlechthin, das zeichnete sich recht schnell ab. Am Spielrundenauhang



bot man MERS, Mausritter, Root, Ten Candles, Pathfinder, Splittermond und und und an. Recht fix waren die angebotenen Runden voll, was mich aber nicht tangierte, da ich mich in der Space-Gothic-Runde eingetragen hatte. Aber denkste! Wer lesen kann, ist klar im Vorteil. Ich hatte, als es um die Dauer der Runde ging, aus dem Gekritzel 15 Uhr herausgelesen. Gemeint war allerdings 15 Stunden. So guckte ich recht sparsam aus der Wäsche, als mir das klar wurde. Da ich bis zum späten Nachmittag, der den Zeitpunkt meiner Abreise bedeutete, keine freie Runde mehr fand, schaute ich den Tabletopschlachten auf der Tribüne zu, sprach mit dem einen oder der anderen neuen Bekanntschaft über Computerrollenspiele, veganes Essen und Knight Rider (natürlich mit David Hasselhoff) und trank noch einige Tassen Tee in meiner F.R.O.S.T.-Tasse. Am Nerd-Quiz hätte ich gerne noch teilgenommen, aber man kann eben nicht alles haben.

Fazit: Man merkt allen Beteiligten der Runde der Ringgeister e.V. tatsächlich an, dass sie mit Herzblut bei der Sache sind. Alle Mitwirkenden sind freundlich und gut drauf und haben stets einen netten Spruch auf den Lippen. Ein Spieletreffen von Fans für Fans, nicht mehr, aber auch nicht weniger ist der F.R.O.S.T.

Kontakt: frost@ringgeister.de

Information: www.ringgeister.de

*Conbericht von Kai ‚Rippenspieß‘ Ellermann,
korrektur gelesen von Stephanie Ellermann*

Alle Fotos: Kai Ellermann

CONVENTION-BERICHT

DIES LUDI

06. - 09.02.2025, REINHARTSHOFEN

Conventions. Viele von uns kennen sie, viele von uns schätzen sie. Es gibt sie für jegliche Thematiken (Cosplay, Retro- und Vintage-Computerspiele, Spielzeug etc.).

Im deutschsprachigen Raum gibt es eine ganze Palette an Treffen für Pen-& Paper-Rollenspiele, Tabletops, Brett- und Kartenspiele usw. Eine Besonderheit nehmen dabei die Mikro-Conventions ein: Spielertreffen, die eine Teilnehmerzahl von bis zu maximal 50 Teilnehmern aufweisen, eine zuvor erfolgte Anmeldung pro Teilnehmer erfordern und meist an zwei oder mehr Tagen inklusive ortsansässiger Übernachtung und Frühstück stattfinden. Die beiden im Winter sowie im Sommer stattfindenden Tanelorn-Treffen sind ein solches, oder die Slayconvention, die sich stets im September auf der Burg Breu-berg im Odenwald abspielt. Eine solche Mikro-Convention sind auch die von der SpieleSchmiede veranstalteten DIES LUDI, um die es sich in diesem Beitrag dreht.

Auch in diesem Jahr waren die etwa 30 Plätze ausgebucht und fanden zum letzten Male im Theodor Lembert-Haus im bayerischen Reinhartshofen bei Augsburg statt. Ich hatte mich kurz vor zehn Uhr am Donnerstagmorgen aufgemacht, mit dem Nahverkehr von Schluchsee über Seebrugg, Waldshut, Singen, Radolfzell, Friedrichshafen und Ulm nach Augsburg, ohne Verspätungen oder Ausfälle wohlgermerkt (man will ja nicht immer nur über die Deutsche Bahn MECKERN), zu fahren, Markus und Birgit aus Hamburg kommend dort am Bahnhof aufgelesen und nach Bobingen gefahren, von wo aus uns Mitorganisator Ralf freundlicherweise mit seinem „geräumigen“ fahrbaren Untersatz abholte und nach Reinhartshofen zur Con brachte.

Dort waren schon die ersten üblichen Verdächtigen damit beschäftigt, ihr Abendessen zuzubereiten (Stübi) oder die ersten Brett- und Kartenspielrunden anzugehen (so ziemlich der Rest): Keep The Heroes Out!, Interstellar Mayhem, Slay The Spire, Barbaria, Die Klapperschlange und der Klassiker Magic The Gathering kamen allesamt zum Einsatz. Zeitgleich starteten die ersten Runden Pen-&Paper (Division X (SL: Rudi) sowie Hexxen 1783 (SL: Mit-Organisator Christoph)...

Nach dem reichhaltigen Frühstück (Kaffee, Tee und Kakao sowie Obst) am Freitagmorgen, welches wie die Übernachtung im äußerst günstigen Conpreis





enthalten ist, setzte sich das Treiben fort: Dungeon Legends, Red Outpost, Jagged Alliance, Abyss, Munchkin Quest - kein Spiel war zu regellastig, um nicht in Angriff genommen zu werden. Zudem gab es Fortsetzungen zu den am Vortag gestarteten Division-X- und Hexxen-1733-Runden.

Am frühen Abend gab es neben der von Ralf (übrigens wie an jedem Abend) organisierten Essensbestellung wieder die obligatorische von Ente in Auftrag gegebene sowie abgeholte Zwei-Braten-Vollbedienung nebst Rotkohl und Spätzle der Metzgerei Rieger aus Großautingen, die viele in Anspruch nahmen. Nun nichts für Vegetarier oder Veganer, aber leider geil!

Im Laufe des Tages etablierten sich neue Pen-&-Paper-Runden wie Cthulhu (SL: Grün-Baum-André), Vampire (Rudi), DSA (Ente) oder Way To Die (?).

Ich selbst spielte in Entes 1001-und-einer-Nacht-DSA-Entenkiel+Eigenbräu-Irgendwas mit Carsten, Stübi, Felix und Konrad mit, was eine grobe Fortsetzung der Runde auf der Con der Langen Schatten 2024 darstellte. Später setzte mich „Jungspund“ Konrad noch sehr ausladend im Schach Matt, während ich meinen Niedergang quasi kommentierte. Es wurde spät... Sehr spät.

Entsprechend spät kam ich aus dem Bett – für DL-Verhältnisse war das aber immer noch früh. :) Viele pennten tatsächlich immer noch, als ich um etwa zehn Uhr aus der Kofe stieg. Nach einem erneut sehr gut aufgestellten Frühstück, um das sich wie immer die Mitveranstalter Jean-Paul und Christoph kümmerten, machte ich mich mit Lea und David an das vegane Chili. Selbst der etwas störrisch anmutende Herd hielt uns nicht davon ab, auch wenn er sich scheinbar etwas wehrte... 😊 Währenddessen wurden u. a. Terrorscape, Exploding Kittens und Die Klaperschlange angegangen.

Nachdem man mir schon in der Frühe am Morgen (danke, Carsten, danke Konrad) zweimal im Schach (erneut) des Matt erklärt hatte und ich ansonsten auf die diversen Spiele-Schnack-Veranstaltungspunkte wartete, hatte ich am frühen Nachmittag meinen (durch Heimweh und Sozialphobie ausgelösten) Hänger, den André the Green Tree Mystery Man (zur Erklärung siehe weiter unten) aber gekonnt abging, indem er mich zum Schachspiel herausforderte... Danke, Mann!

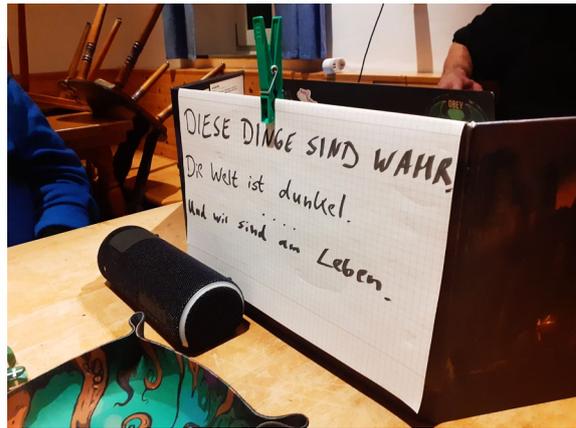
Der erste samstägliche Punkt auf dem bewusst schmal gehaltenen Programm sollte das Spiele-Schnack-Thema, „The best (and worst) of Roleplaying Games!“ sein, fiel allerdings aus. Ich ging stattdessen in den ersten tatsächlich veranstalteten Spiele-Schnack, an dem neun weitere Interessierte teilnahmen: „Very bad things? Rollenspiel als Werkzeug zur Selbstentwicklung und/oder -therapie: Gefahren und Chancen“. Klingt anstrengend, war es aber eigentlich nicht, wenn man mal von Schwenkern in Richtung homosexuelle Zentauren, Real-Life-Schamanen und Satanisten absieht... Moderiert von dem Kulturwissenschaftler Tim, dem Psychologen Carsten sowie der Ärztin Julia gab es hier aber beinahe augenblicklich ein ständiges Aufstehen und Hinsetzen, da die „Moderation“ aufgrund des angewandten Fishbowl-Systems (inklusive drei roter Sessel) ständig wechselte, was nun wuseliger klingt, als es tatsächlich war. Ich bin ja ein oller Sack und kenne ja höchstens noch den sogee-

wirkte auch nicht so ganz sortiert, wenn man von H. P. Lovecraft über Neil Gaiman, Ottfried Preußler, Astrid Lindgren, M. A. R. Baker („Tekumel“) zu J.K. Rowling sprang, böse Orks und schwarzhäutige Drows im LARP (Black-facing) thematisierte, dann plötzlich von Empörungskultur sprach und die Frage in den Raum stellte, welche Kritik man annehmen sollte und wo nicht. Mir schwirrte der Kopf. Es ist natürlich wichtig und richtig, solche Themen zu diskutieren, doch mit teilweise derart aufgeheizten Gemütern ist das leider schwer möglich.

Am Samstagabend fanden noch einige Rollenspiel- und Brettspielrunden statt. Ich nahm Günnis Angebot, bei Ten Candles mitzuspielen, an und saß wenig später mit Ralf, Elena, Birgit, Willi und eben Günni an einem Tisch. Nach der Settingbestimmung und der sehr kurzen Charaktererstellung wurden zehn Teelichter angezündet und das Licht gelöscht: Das Spiel konnte beginnen. Ich werde hier nicht weiter spoilern, um den Leuten, die Ten Candles noch nicht gespielt haben, nichts zu verraten. Nur soviel: Es ist ein intensives Erlebnis, dass einen noch lange nach dem Spiel fesselt.

Am Sonntagmorgen war nach dem Frühstück packen angesagt. Jean-Paul war sehr damit beschäftigt, die Autopacker zu bitten, doch auch die Lebensmittel in den Kühlschränken wieder mitzunehmen. Nachdem wir uns verabschiedet hatten, verließen Joe, Felix und ich mit vielen Eindrücken reicher die Convention und fuhren Richtung Heimat. Man warf mich in Bühl raus, von wo ich mit den Öffis weiter nach Hause fuhr.

Fazit: Gegessen, getrunken, geschnackt, viel zu wenig geschlafen und ganz, ganz viel gespielt in allermeistens netter Runde. Ein Teilnehmer meinte, dass ihm einige Tagesgäste auf den Sack gehen, da sie sie sich wie „rampensäuige Grottenolme“ benähmen. Tja, gewisse Körperöffnungen sind halt überall zugegen; man muss ihnen halt aus dem Weg gehen. Was jetzt nicht heißen soll, dass ich den einen oder anderen Tagesgast



als eine solche bezeichnen würde. Joe hatte die Dies Ludi (wie auch den Con der langen Schatten) als ein „Familientreffen mit Leuten, die man tatsächlich mag“ bezeichnet. Kann man gut und gerne so stehen lassen. 😊

Was war sonst noch?

André hat sich dieses Jahr tatsächlich selbst zur lebenden Legende gemacht, indem er im Glauben, die Dies Ludi fänden bereits einen Tag zuvor statt (wie der wie üblich schon an einem Mittwoch stattfindende Con der langen Schatten), bereits am 5. Februar angereist war, letztendlich in der Gaststätte „Grüner Baum“ eincheckte und laut eigenen Angaben dort als einziger Gast Biertrinkend den Abend verbrachte und zu später Stunde womöglich das eine oder andere Dorfgeheimnis erfuhr. André vor, noch ein Tor!

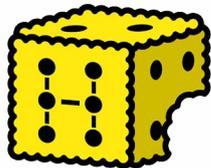
Mitorganisator Karl-Heinz hatte am Samstag Geburtstag und verteilte reichlich Kuchen. Später lief ein in Kutten gehülltes Etwas durch die Räumlichkeiten des Theodor Lembert-Hauses (manche teilnehmenden Personen munkelten, dass sei Kalle in „seiner neuen Haut“ gewesen). Kryptisch...

Kontakt: <https://dies-ludi.jimdofree.com>

*Conbericht von Kai ‚Rippenspieß‘ Ellermann,
korrektur gelesen von Stephanie Ellermann*

Alle Fotos: Kai Ellermann

DIE NÄCHSTEN CONS



KEKS CON-

Nur echt alle 52 Wochen!

12. bis 13. April 2025, KeksCon 8

30165 Hannover (Kulturtreff Hainholz, Voltmerstraße 36)

Mehr Infos: <https://www.keks-con.de>

**EULENCON
2025**



10. bis 11. Mai 2025, EulenCon

51149 Köln (Bürgerzentrum Engelshof e.V., Oberstr. 96)

Mehr Infos: <https://eulencon.de>



**ROLEPLAY
VERSE**

16. bis 18. Mai 2025, RolePlay Verse

46047 Oberhausen (Turbinenhalle, Im Lipperfeld 23)

Mehr Infos: <https://rpv-germany.de>



23. bis 25. Mai 2025, ORC - Oldenburger Rollenspiel-Con

26127 Oldenburg (Haus der Jugend, Eßkamp 126)

Mehr Infos: <https://www.orc-con.de>



BUCHVORSTELLUNG

Als Drachen noch nicht kitschig waren

In den 70er Jahren machte sich eine Schriftstellerin auf Fantasy und Sci-Fi zu verbinden. Und was würde sich da besser anbieten als genetisch gezüchtete Drachen, die mit ihren Reiter*innen den Planeten vor außerirdischen Sporen verteidigen? Hört sich komisch an? Ist aber der Hintergrund einer der größten Drachenbücherzyklen aller Zeiten. Drachen waren damals eben noch nicht kitschig...

Die Rede ist der Zyklus um die Drachenreiter von Pern von der Autorin Anne (Dorothy) McCaffrey. Die Bücher sind über eine 2500-jährige Geschichte angeordnet und schildern jeweils die Sichtweise einer Person. Über 16 Bücher wird, nicht in chronologischer Reihenfolge, die Landung auf dem Planeten Pern, die Notlage der Bevölkerung als außerirdische Sporen vernichtend vom Himmel fallen, die Lösung mit genetisch gezüchteten Drachen und der Rückfall in eine mittelalterliche Gesellschaft beschrieben.

2002 erschien mit *Der Himmel über Pern* der letzte Band, an dem Anne McCaffrey selbst mitwirkte. Ihr Sohn hat später die Pern-Reihe selbst weitergeführt.

Was macht diese Buchreihe so besonders? Zum einen die Vermischung von Technik und mittelalterlichen Strukturen in vielen der Bü-

cher. So werden Burgen und Gilden beschrieben, aber auch Gentechnik und Raumflug. Als die neuen Bewohner von Pern erstmalig auf dem Planeten landen, sind sie auf dem Höhepunkt der Technik, mit Fluggleitern, einer KI und natürlich Raumschiffen. Durch die Bedrohung durch die Sporen sinken sie dann aber langsam auf einen mittelalterlichen Wissenstand zurück- bis sie alte Anlagen ihrer Vorfahren und die darin noch aktive KI entdecken. Anne McCaffrey zeichnet dabei ein liebevolles Bild von einer Gesellschaft, in der Musik einen hohen Stellenwert hat und teilweise die Lehrbücher ersetzt. Frauen und Männer arbeiten hier gleichberechtigt Seite an Seite – und das waren immerhin die 70er und 80er Jahre. Noch erstaunlicher ist die selbstverständliche Erwähnung von verschiedensten Beziehungsformen – das schwule Pärchen, der Vater mit Kindern, die von einer ganzen Gruppe aufgezogen werden, alles gar kein Problem.

Natürlich gibt es auf Pern Probleme, sonst wäre es ja auch langweilig. Aber trotzdem lösen diese Bücher ein derart wohliges Gefühl aus als hätten sich Gene Roddenberry und Anne McCaffrey zusammen gesetzt und gesagt: So, die Zukunft kann auch gut werden. Wir machen das jetzt. Die Menschen sind (meist) ehrhaft und opfern sich auch



PRODUKTVORSTELLUNG

FATEventura

DEIN DIGITALES ZUHAUSE FÜR CHARAKTERE UND ABENTEUER

FATEventura ist das ultimative Online-Tool für Spielgruppen und Communities, die Fate Core, Fate Kompakt oder Turbo-FATE spielen. Erstelle, teile und verwalte Charaktere sowie Abenteuer mühelos – alleine oder gemeinsam mit deiner Gruppe.

Dein Charakter, deine Regeln: Mit zahlreichen Anpassungsmöglichkeiten und intelligenten Hilfestellungen, wie der Analyse von Fertigkeiten und der Regelprüfung, unterstützt dich FATEventura bei der Charaktererstellung. Nutze den interaktiven Charakterbogen während des Spiels, um Stress, FATE-Punkte und mehr zu verwalten – oder drucke ihn einfach für deine nächste Tischrunde aus.

Effizientes Gruppenmanagement für

Spielleiter*innen: Vergiss umständliches Hin- und Herschicken von PDFs! Mit FATEventura können Charaktere direkt für die Spielleitung freigegeben werden. Als SL hast du jederzeit Zugriff auf alle Charaktere, kannst Gruppen für Abenteuer zusammenstellen und ihre Stärken und Schwächen analysieren. Die übersichtliche SL-Ansicht hilft dir, den Überblick zu behalten und Regelverstöße schnell zu erkennen.

Abenteuer dokumentieren und erleben:

Wo habt ihr das letzte Mal aufgehört? Wann war eure letzte Session? Mit FATEventura verwaltet ihr eure Abenteuer gemeinsam. Jede*r kann Notizen hinterlassen, abgeschlossene Abenteuer ins Charakter-Tagebuch eintragen und eure gemeinsame Reise dokumentieren.

Kein VTT, sondern eine smarte Charakter- und Abenteuerverwaltung:

FATEventura ist kein virtuelles Tabletop, sondern ein durchdachtes Tool, das euer Spiel organisiert und erleichtert. Mit einer lebhaften Community von rund 50 aktiven Nutzer*innen und über 300 gepflegten Charakteren und NSCs wächst FATEventura stetig weiter. Sei dabei und erlebe Fate noch intuitiver!

► Alle Infos und Video-Tutorials gibt es auf <https://fateventura.de>

Produktvorstellung von Michael

The screenshot shows the character sheet for 'Javana Wunderlicht'. It includes fields for Name, Spielwelt (Wunderland), Freigabe (Spielleitung), and gespielt von (Thomas). There are sections for Aspekte (Konzept, Dilemma, Begleiter) and Fertigkeiten (Großartig, Gut, Ordentlich, Durchschnäht) with associated skill levels and icons.

The screenshot shows the 'Spielleitungsansicht für Thomas'. It displays three character cards: 'Sat Elite', 'Slay', and 'Vox'. Each card shows the character's name, FATE points, concept, dilemma, and various stats like Fertigkeiten, Stress, and Gruppenwert. At the bottom, there is a summary table of skills and their group values.

Fertigkeit	Gruppenwert
Nachforschung	6
Ressourcen	4
Tech: Software	4
Tech: Cyberkampf	4
Athletik	4
Provozieren	4
Täuschung	4
Wille	4
Kontakte	4
Tech: Hacking	3
Heimlichkeit	3
Charisma	3
Kraft	1



ONE-SHOT ABENTEUER FÜR SAVAGE WORLDS



JAGD AUF DEN TUKLUR

Dieses kleine One-Shot ist von den Beiträgen „Vorfall beim Ball“ und „Konsequenzen“ aus den letzten beiden **Büchern der Zeit** von Tharanor inspiriert. Die beiden besagten Beiträge sind auch in diesem Magazin abgedruckt (siehe Seite 48-54).

Prinzipiell spielt dieses Abenteuer also auf Darshiva, der Welt von **Tharanor**, kann aber problemlos auf **jedes andere Fantasy-Setting** übertragen werden.

Um dieses One-Shot spielen zu können, benötigt man das **Savage Worlds Grundregelwerk**. Die derzeit aktuelle 4. Auflage wird empfohlen, es lässt sich aber auch problemlos mit älteren Versionen von Savage Worlds bespielen.

Das Abenteuer spielt in Ely'Thien, dem Reich der Feylar. Es gibt **zwei vorgefertigte Archetypen für Charaktere** (Jäger und Krieger), welche sich – mit passenden Namen versehen – für dieses Abenteuer eignen. Das Abenteuer kann jedoch auch statt mit Feylar-Charakteren mit anderen Figuren oder einer Mischung aus Feylar und anderen in das Setting passenden Savage Worlds Charakteren bespielt werden.

Die auf der folgenden Seite abgebildeten Charakterarchetypen sowie weitere vorgefertigte Charaktere finden sich auch als Download-PDFs zum Ausdrucken unter:
<https://tharanor.de/rpg-charaktere>

Um mit selbstgenerierten Charaktere in der Welt von **Tharanor** zu spielen, empfiehlt es sich, eines der klassischen Fantasyvölker aus

dem Grundregelwerk zu wählen: Elfen, Halbelfen, Halblinge, Menschen oder Zwerge. Ausgeschlossen sind Androiden und Avionen. Ebenfalls denkbar wären Aquarianer, Rakashaner und Saurianer oder man generiert wie im Regelwerk beschrieben selbst ein passendes Volk.

Das Talent „Arkaner Hintergrund“ ist nicht zulässig, da Magie und göttliches Wirken auf Darshiva derzeit noch unzugänglich ist und die Spielercharaktere folglich nicht über dererlei Kräfte verfügen sollten. Sollte das Abenteuer auf ein anderes Fantasy-Setting übertragen werden, sind hier natürlich alle Möglichkeiten offen.

Ein herzliches Dankeschön noch an die urhebende Person hinter den Feylar, die ich während des Schreibens dieses Abenteuers mit Fragen löchern durfte und die mich mit Namen und Fakten versorgt hat! 😊

Und nun viel Spaß beim Spielen!

Sebastian Pfitzenmaier

Das Savage Worlds Grundregelwerk in deutscher Sprache wird von **Ulisses Spiele** vertrieben:

<https://ulisses-spiele.de/game-system/savage-worlds>

Das Savage Worlds Grundregelwerk in englischer Sprache wird von der **Pinnacle Entertainment Group** vertrieben:

<https://peginc.com/savage-settings/savage-worlds>

ARCHETYPEN FÜR CHARAKTERE

Rasse/Volk: Feylar

Humanoide elfenartige Gestalten, deren Statur schmal und fragil wirkt. Ihre Körper zieren insbesondere am Schlüsselbein, der Hüfte, dem Ellenbogen und meistens am sichtbarsten an den Augenbrauen oder selten am Kinn Knochenauswüchse verschiedenster Form und Größe. Deshalb haben sie ein sehr hartes, unnachgiebiges und düsteres Erscheinungsbild mit ihren hageren, kantigen Konturen, der blassen Haut und den wenig ersichtlichen Muskeln oder Fett.

Ely'Thien, das Reich der Feylar, ist durch verschiedene Häuser (namentlich: Kal'Dar, Nil'Tenim, Tir'Saik, Rei'Taklir und weitere) geprägt. Während der Aschezeit haben sich Interessengruppen innerhalb des Volkes gebildet, die sich zu besagten Häusern zusammenschlossen. Was einst als bereichernde Entwicklung angesehen wurde, ist mit der Zeit zu einem steten Kampf um Einfluss und Macht mutiert. Jedes Haus versucht zu dominieren, was nicht selten zu Intrigen und Scharmützeln zwischen den Häusern führte. Dies währte lange, bis das Haus Kal'Dar mehrere entscheidende Siege erringen und somit seinen Stand festigen konnte. Das Haus Kal'Dar stellt in Person von Telara Sin'Qilal auch die derzeit amtierende Herrscherin, die sogenannte Shi'Bath.

Profil: Jäger*in des Hauses Nil'Tenim

Rasse/Volk: Feylar

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heilen W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W10, Überleben W8, Überreden W4, Wahrnehmung W8

Größe: 0 | **Bewegung:** 8 | **Parade:** 5 | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)

Handicaps: Misstrauisch (leicht), Rachsüchtig (schwer), Stur, Zwei linke Hände

Talente: Doppelschuss, Flink, Meisterschütze, Nachtsicht, Naturbursche

Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Bogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1), 30 Pfeile, Speer (Stä+W6), Jagdmesser (Stä+W4)



Profil: Krieger*in des Hauses Nil'Tenim

Rasse/Volk: Feylar

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W4, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Kriegskunst W4, Okkultismus W4, Überleben W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 6 | **Robustheit:** 7 (6 + 1 Rüstung)

Handicaps: Arrogant, Skrupellos (leicht), Stur, Zwei linke Hände

Talente: Akrobat, Finte, Kampfreflexe, Nachtsicht, Schnell

Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Langschwert (Stä+W8), 2 Speere (Stä+W6)



Feylarische Namen:

weiblich: Hil'Zanduil, Ash'Tila, Galin'Brundur | männlich: Falnarion, Ulmiar, Fan'Ranir

HINTERGRUND

Die Helden befinden sich in  **Lan'Dalur**, einer Stadt der Feylar, eines Volkes mit strengen gesellschaftlichen Strukturen. Die verschiedenen Adelshäuser haben klare Aufgaben und Privilegien.

Ein blutiger Angriff hat jedoch das fragile Gleichgewicht erschüttert: Ein Tuklur, eine sagenumwobene gigantische Wildkatze, hat zwei Jäger des Hauses Nil'Tenim zerfetzt. Normalerweise erfordert es die Ehre, dass das betroffene Haus diese Bedrohung selbst beseitigt, zudem ist es die Aufgabe des Hauses Nil'Tenim, die Feylar vor natürlichen Gefahren zu schützen. Unglücklicherweise sind alle nennenswerten Streitkräfte in fernen Regionen des Reiches unterwegs, um das Land von den aggressiven Ausgeburten

des Aschenebels zu befreien. Daher wurde entgegen der Etikette versucht, Hilfe zu erhalten. Doch die Bitte um Unterstützung durch das kriegskundige Haus Kal'Dar wurde offiziell von der Herrscherin, der Shi'Bath Telara Sin'Qilial, abgelehnt. Stattdessen sollen dem Haus durch die Shi'Bath Ressourcen bereitgestellt werden – jedoch heimlich, um das Gesicht des Hauses Nil'Tenim zu wahren.

Nun steht eine neue Jagd bevor – eine Jagd, die über Ansehen, Macht und die Zukunft mehrerer Häuser entscheiden könnte.

Die Helden sind entweder Feylar, welche dem Hause Nil'Tenim angehören oder werden als Söldner beauftragt, sich der Gruppe anzuschließen, um das Biest aufzuspüren und zu erlegen.

Lan'Dalur

Eine Stadt mit weißen Mauern und Wänden, mit spitzen Dächern und Dekorelementen, Knochen zur Zierde an Fenstern, Wänden und Türen, Schädel und Gebeine von Tieren genutzt als Wegweiser oder Namensschilder an Geschäften und Wohnungen.

Auch oder gerade weil die Straßen äußerst sauber und weiß sind, wirkt die Stadt leblos und kalt und wenn man um den Umstand weiß, dass dieses strahlende weiß nicht natürlichem Kalk, sondern dem Weiß der Knochen entspricht, wird es wohl auch den hartgesottesten Abenteurern anders ums Gemüt.

Die Stadt ist weder einladend, noch sonderlich freundlich, aber das strahlende Weiß stellt einen krassen Kontrast zu dem dunklen Grün des umliegenden Dschungels dar, welcher wiederum durch seine verschlungenen Pfade und diverse Flora und Fauna eine ganz andere Art der Gefahr ausstrahlt. So wirkt Lan'Dalur wie eine leuchtende Perle in der Dunkelheit – zumindest aus einer respektablen Entfernung.

Die Feylar haben eine ebenso blasse Haut, wie ihre Gebäude getüncht sind und tragen die Atmosphäre der Stadt überwiegend in ihren Mimiken umher. Ihre Kleidung ist oft in traditionellen hellblauen und silbernen Tönen gehalten. Mit einer unnahbaren Gelassenheit gleiten sie durch die Straßen und unterstreichen damit die fast schon gespenstische Ruhe Lan'Dalurs.

Während die meisten Bezirke der Stadt fast schon übertrieben reinlich sind, sind die südlichsten Ausläufer der Ortschaft noch von der Aschezeit und dem sagenhaften Kataklysmus gezeichnet und wurden erst in jüngster Vergangenheit dem wuchernden Dschungel mühsam abgerungen.



DER AUFTAKT

► Für Feylar-Charaktere:

Die Helden werden von  **Shey'Kalin** aufgesucht, um für die Jagd auf den Tuklur am folgenden Tag vorbereitet zu werden. Ihnen winkt Ruhm und Ehre als Entlohnung, jedoch haben sie ohnehin keine andere Wahl, da es Pflicht und Ehre gebieten, diese Aufgabe anzunehmen. In Begleitung von Shey'Kalin ist ein vermummter Feylar, der nur im Flüster-ton spricht. Er überreicht den Helden einige Ausrüstungsgegenstände, welche ihnen bei der Jagd helfen sollen:

- ein Beutel mit Heilkräutern (2 Anwendungen, +4 auf Heilen-Proben)
- Für Jäger: je 10 meisterliche Pfeile (+2 auf Schießen) und einen präzisen Jagdspeer (+1 auf Werfen/Athletik)
- Für Krieger: je einen präzisen Jagdspeer (+1 auf Werfen/Athletik) und eine Knochenrüstung (Panzerung +3)

 Eine erfolgreiche Probe auf **Verstand** enthüllt, dass die Gegenstände teilweise aus den Häusern Kal'Dar, Tir'saik und Rei'Taklir stammen. Wird dies zur Sprache gebracht, ermahnen Shey'Kalin oder der vermummte Feylar eindringlich, darüber Stillschweigen zu bewahren.

► Für externe Charaktere:

Die Helden werden von einem vermummten Feylar, der nur im Flüster-ton spricht, angeheuert. Er leistet eine kleine Anzahlung – genug für eine Übernachtung, ein fürstliches Abendmahl und reichlich Getränke – und bietet eine entsprechend attraktive Menge Gold, wenn die Charaktere den Jagdtrupp des Hauses Nil'Tenim unterstützen. Er stellt den Helden bei Bedarf außerdem jeweils einen Ausrüstungsgegenstand zur Verfügung, welcher ihnen bei der Jagd helfen soll:

- 10 meisterliche Pfeile (+2 auf Schießen)
- ein präziser Jagdspeer (+1 auf Werfen/Athletik)
- ein Langschwert
- ein Beutel mit Heilkräutern (2 Anwendungen, +4 auf Heilen-Proben)

Die Helden sollen sich zum nächsten Sonnenaufgang bei Generalin Shey'Kalin vom Hause Nil'Tenim melden. Die Jagdgruppe wird sich am südlichen Ausgang der Stadt zusammenfinden.

DIE JAGD BEGINNT

Die Jagdgruppe, bestehend aus insgesamt 15 Personen, macht sich am Morgen des folgenden Tages auf den Weg in die Wildnis



jenseits der Stadt. Angeführt wird die Gruppe von **Shey'Kalin** und ihrem für diese Mission erwählten Adjutanten **Ithnael**. Das Gebiet ist düster, von riesigen lianenbehangenen Bäumen dominiert und dichtem bodennahem Nebel durchzogen, der es manchmal unmöglich macht, den Grund unter den Füßen zu erahnen.

🗝️ Generalin Shey'Kalin bestimmt die Helden zur Spitze der Jagdgruppe, um sich zu beweisen. Zwei von ihnen müssen nun einen Wurf auf **Überleben** (-2) oder **Wahrnehmung** (-4) ablegen:

- Ein erfolgreicher Wurf enthüllt Spuren des Tukulur, welchen man nur schwerlich folgen kann. Der Nebel arbeitet deutlich gegen

die Sicht der Jäger. Aber man kommt voran.

- Ein einzelner Patzer oder zwei erfolglose Würfe führen dazu, dass die Gruppe zeitweise von der Spur abkommt (siehe Tafel: **Schicksalsschläge im tropischen Urwald**).

ANGRIFF AUS DEM ZWIELICHT

Nach einigen Stunden der Spurensuche bricht plötzlich der **Tukulur** aus dem Unterholz hervor und fällt einen der feylarischen Jäger an, welcher sich etwas unachtsam ein paar Schritte zu weit von der Gruppe entfernt hat. Mit einem gellenden Schrei wird der Unglückliche in wenigen Augenblicken hinfert gerissen.

📖 Schicksalsschläge im tropischen Urwald

🗝️ *Meistertipps: Diese Ereignisse können auch eingesetzt werden, um das Abenteuer zeitlich zu strecken, oder können entfallen, wenn sich das Spiel dadurch unnötig in die Länge zieht. Der effektive Einsatz sollte also am Ende im Ermessen der Spielleitung liegen. Kommt die Tabelle mehrfach zum Einsatz, sollte nicht erneut das gleiche Ereignis verwendet werden, um Abwechslung ins Abenteuer zu bringen.*

🎲 Wurf: 1W4

1. Die Gruppe gerät in einen Sumpf. Die Befreiung aus dem Morast erzeugt einen Punkt *Erschöpfung*, was jedoch durch eine erfolgreiche **Stärke**-Probe abgewendet werden kann.
2. Die Gruppe gerät in dichteres Unterholz, welches unter dem Nebel kaum zu sehen ist. Jeder Held muss eine erfolgreiche Probe auf **Geschicklichkeit** oder **Überleben** ablegen, um nicht zu stürzen oder sich an ungeschützten Stellen an den dickeren Ästen zu verletzen (Schaden W6+1, ignoriert Rüstung).
3. Die Gruppe gerät in ein Moorgebiet, in welchem es vor aggressiven Insekten nur so wimmelt. Eine erfolgreiche Probe auf **Athletik** oder **Geschicklichkeit** (-2) ist notwendig um den Insektenschwärmen zu entkommen. Andernfalls erleidet man unzählige Stiche, welche einen beißenden Juckreiz erzeugen (-1 auf alle Würfe für den Rest des Tages – der Effekt kann durch eine erfolgreiche **Heilen**-Probe unter Verwendung von Heilkräutern beseitigt werden)
4. Die Gruppe gerät in ein Gebiet voller Tümpel und mangrovenartiger Gewächse, welches vor Giftvipern nur so wimmelt. Eine erfolgreiche Probe auf **Überleben** oder **Wahrnehmung** (-2) ist notwendig, um den Schlangen erfolgreich auszuweichen. Misslingt die Probe wird man von einer Viper gebissen und muss dem Gift mit einer erfolgreichen Probe auf **Konstitution** (-4) widerstehen. Misslingt auch diese Probe, wird man ohnmächtig (*Ausgeschaltet*) und stirbt innerhalb von 24 Stunden (Eine erfolgreiche **Heilen**-Probe bringt das Opfer wieder zu Bewusstsein; um die tödliche Wirkung des Giftes zu unterbinden, ist eine *Steigerung* (+4) unter Verwendung von Heilkräutern notwendig).

☞ Eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung**, ermöglicht es, entweder einen einzelnen **Angriff** gegen den Tuklur auszuführen oder ihm mit einer vergleichenden **Stärke**-Probe sein Opfer zu entreißen (*Unterstützung* ist hier möglich). In erreichbarer Nähe befinden sich neben den Helden zwei der Feylar-Jäger, von welchen einer den Tuklur attackiert (erfolgreich, aber ohne Effekt) und einer versucht, seinen Kameraden zu retten (alleine erfolglos, aber +1 als *Unterstützung* bei einer entsprechenden Probe durch einen Helden).

☞ Wird der Angefallene erfolgreich dem Griff des Tuklurs entwunden, erhält er drei Wunden, ist ohnmächtig und am *Verbluten*. Andernfalls erstirbt sein Schrei innerhalb der nächsten Sekunden in einem gurgelnden Laut während er fortgeschleppt wird.

☞ Der Tuklur verschwindet augenblicklich im dichten Gestrüpp (Fähigkeit: *Eins mit dem Dschungel*). Ihn einzuholen ist aussichtslos.

ENTMUTIGENDE BEFÜRCHTUNG

Ithnael äußert die bedrückende Vermutung, dass der Tuklur unter einem übernatürlichen Schutz steht und normale Waffen ihm nichts anhaben können. Wenn seine Vermutungen richtig sind, kann nur ein Wesen, welchem der Tuklur selbst den Tod gebracht hat, auch ihm den Tod bringen.

☞ Einige der Feylar-Jäger beginnen an der Mission zu zweifeln, und einige wollen in die Sicherheit der Stadt zurückkehren. Generalin Shey'Kalin versucht sie davon abzubringen und appelliert an die Ehre des Hauses Nil'Tenim und ihre Verpflichtung und droht gar mit Ächtung, sollte jemand die Jagdgruppe im Stich lassen. Drei der Jäger scheinen sich jedoch nicht umstimmen zu lassen.

💡 Jeder einzelne von ihnen kann durch die Helden mit einer **Überreden**-Probe gegen ihre Willenskraft (W6) zum Bleiben bewegt werden.

☞ Den frischeren Spuren des Tuklurs lässt es sich etwas leichter folgen. Zwei der Helden müssen einen Wurf auf **Überleben** oder **Wahrnehmung** (-2) ablegen:

- Ein erfolgreicher Wurf enthüllt Spuren des Tuklur, welchen man weiter folgen kann.
- Ein einzelner Patzer oder zwei erfolglose Würfe führen dazu, dass die Gruppe zeitweise von der Spur abkommt (siehe Tafel: **Schicksalsschläge im tropischen Urwald**).

LEICHENFUND

Schließlich entdeckt die Gruppe zwei humanoide Kadaver, welche vollständig entkleidet und bis auf die Knochen abgenagt wurden – eine Untersuchung der Knochen ergibt schnell, dass es sich um Feylar handelt. Unweit der Stelle kann ein Schmuckstück aus Knochen und Federn gefunden werden, welches von einem Mitglied der Jagdgruppe eindeutig als Eigentum von Ir'Safal identifiziert wird, woraus sich der Schluss ergibt, dass es sich hier um die beiden vor wenigen Tagen gefallenen Jäger des Hauses Nil'Tenim handelt.

💡 Sollte niemand von selbst auf den Gedanken kommen, dass aus den Knochen der Toten improvisierte Waffen gefertigt werden können, bringt eine erfolgreiche Probe auf **Okkultismus** oder **Verstand** (-2) diese Erkenntnis – oder Ithnael äußert diese Vermutung.

☞ Einige der Jäger sind dagegen, die Toten weiter zu entweihen. Sie sind der Meinung, dass für das Bestattungsritual des „Til'Anin“ so viel von ihren Körpern erhalten sein muss, wie möglich, während Ithnael beteuert, dass die Schädel, welche hierfür ausreichen, unversehrt bleiben werden. Erneut werden Generalin Shey'Kalin und Ithnael an ihre Grenzen der Überzeugungskraft gebracht. Eine einmalige erfolgreiche **Überreden**-Probe gegen einen Zielwert von 8 ist notwendig, wobei bis zu zwei Helden den überzeugenden Helden unterstützen können, um 5 der Jäger davon abzubringen, sich zornig von der Jagdgruppe abzuwenden.



📌 Aus den knöchernen Überresten können in der Kürze der Zeit bis zu 10 Objekte aus folgender Auswahl in beliebiger Kombination gewonnen werden:

- rudimentäre Knochendolche (wie klassischer Dolch, aber -1 auf Kämpfen und -4 auf Werfen/Athletik)
- rudimentäre Pfeile mit Knochenspitze (wie klassischer Pfeil, aber -1 auf Schießen)
- rudimentäre Speere mit Knochenspitze (wie klassischer Speer, aber -2 auf Kämpfen und -2 auf Werfen/Athletik)

📌 Zwei der Helden müssen einen Wurf auf **Überleben** oder **Wahrnehmung** (-2) ablegen:

- Ein erfolgreicher Wurf enthüllt Spuren des Tuklur, welchen man weiter folgen kann.
- Ein einzelner Patzer oder zwei erfolglose Würfe führen dazu, dass die Gruppe zeitweise von der Spur abkommt (siehe Tafel: **Schicksalsschläge im tropischen Urwald**).

KAMPF GEGEN DEN TUKLUR

Die Helden erreichen eine versteckte Lichtung, auf der verstreut Knochen, Federn und Fellfetzen herumliegen. Der Tuklur ist im ersten Augenblick nirgends zu erblicken – doch dann deutet einer der Jäger auf einen

großen Fleck auf der Lichtung. Dort liegt die Bestie in einer leichten Kuhle am Boden und scheint zu schlafen. Ihr Körper verschmilzt nun nahezu mit den Farben des Dschungels, obgleich beim letzten Angriff eine Federmähne in leuchtend bunten Farben zu sehen war. Offenbar ist das Wesen wahrlich ein Meister der Tarnung.

Generalin Shey'Kalin teilt mittels Handzeichen die Jagdgemeinschaft in kleinere Gruppen von jeweils etwa 4 Personen auf (wobei die Helden und je nach Heldenanzahl maximal 2 weitere Feylar eine der Gruppen bilden). Diese sollen sich so um die Lichtung verstecken, dass der Tuklur eingekreist ist und dann auf ihr Zeichen gemeinsam angreifen.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung** enthüllt unbekannte Symbole, welche rings um die Lichtung in wenigen Schritten Abstand in mehrere Bäume eingeritzt oder offenbar mit Blut auf größere Steine am Boden gemalt wurden. Diese scheinen unnatürlich zu glimmen.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Heimlichkeit** gegen einen Zielwert von 6 ist notwendig, um sich unbemerkt in Position zu bringen.

Misslingt einer der Würfe der Helden, erhält der Tuklur beim nun folgenden Angriff automatisch den Vorteil des Überraschungsmoments, ohne dass auf Wahrnehmung gewürfelt werden darf (siehe Regeln zu *Überraschung*).

Plötzlich macht der eben noch schlafend wirkende Tuklur einen riesigen Satz direkt auf die Heldengruppe zu. Trotz der Größe des Wesens ist der Sprung unerwartet gewaltig und innerhalb eines Herzschlages kracht er durch den Pflanzenring, der die Lichtung umgibt, landet inmitten der kleinen Gruppe und geht direkt zum Angriff über. Seine Mähne leuchtet nun wieder in grellen Farben und seine Augen glühen in unnatürlichem Licht.

☞ Der  **Tuklur** attackiert die Jagdgruppe bis zum bitteren Ende. Es können bis zu vier Personen gleichzeitig im Nahkampf mit der Kreatur sein. Es dauert mindestens drei Kampfrunden, bis die nächste Teilgruppe den Kampfschauplatz erreicht.

🗯 *Meistertipps: Um den Kampf dynamisch und mit dem Fokus auf die Spieler*innen zu halten, kann man die Aktionen der feylarischen NSCs erzählerisch abhandeln, anstatt diese auszuwürfeln. Grundsätzlich sollten deren Angriffe keine Wunden bei dem Tuklur erzeugen, sondern durch Unterstützung die Proben der Spieler*innen erleichtern. Je nach Größe, Kampfkraft und Durchhaltevermögen der Helden, können die weiteren Splittergruppen der Jäger früher oder später eintreffen. Auch die Angriffe des Tuklurs können sich mehr oder weniger auf die Helden konzentrieren. Seine Angriffe auf NSCs sollten am Besten ebenfalls erzählerisch abgehandelt und gerne cineastisch ausgeschmückt werden. Der Kampf sollte herausfordernd sein, aber nicht unnötig in die Länge gezogen werden.*

☞ Sobald der Tuklur besiegt ist, erlischt nicht nur das Leuchten in seinen Augen, sondern auch das der seltsamen Symbole rund um die Lichtung (sofern diese bereits entdeckt wurden). Die sterblichen Überreste des Tuklurs werden von den Jägern mit nach Lan'Dalur genommen.

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT...

Auch wenn dieses Abenteuer mit dem Sieg über den Tuklur endet, so bleiben doch ein paar Fragen ungeklärt. Auch bieten die Folgen dieser Geschichte reichlich Stoff sowohl für kleinere Geplänkel, die nach Ermessen der Spielleitung anschließend noch ausgespielt werden können, als auch für nachfolgende Abenteuer im Reiche Ely'Thien:

✧ Als die Jagdgruppe ihren Triumphzug durch die Stadt abhält, stellt eine junge Feylar aus einem unbekanntem Haus provokant infrage, wem der Ruhm gebührt und weist darauf hin, dass Teile der Ausrüstung nicht dem Hause Nil'Tenim entstammen.

✧ Die Shi'Bath entscheidet, dass das Haus Tir'Saik - und nicht Nil'Tenim - die sterblichen Überreste des Tuklurs erhält. Sind hier weitere politische Interessen im Spiel? Ist dies eine von langer Hand geplante Diskreditierung des Hauses Nil'Tenim durch die Herrscherin? Wie wird darauf reagiert?

✧ Gerüchte darüber, dass das Haus Kal'Dar zu schwach sei und die Shi'Bath daher die Unterstützung verwehrt oder dass die Shi'Bath das Haus Nil'Tenim wissentlich ans Messer liefern wollte, machen sich breit. Könnte dies die Machtstrukturen in Lan'Dalur dauerhaft erschüttern?

✧ Gerüchte über geheime Hilfe von außen bei der Jagd auf den Tuklur verbreiten sich. Wie wirkt sich dies auf die Glaubwürdigkeit und das Ansehen des Hauses Nil'Tenim aus?

✧ Es bleibt fraglich, wer die Symbole um die Lagerstätte des Tuklurs angebracht hat und warum. Wer besitzt derartige Macht, wo doch auf Darshiva praktisch keine Magie mehr existiert? Wurde der Tuklur nicht nur verzaubert, sondern auch beherrscht? Ist es Teil einer Intrige eines feylarischen Hauses? Oder ist hier eine fremde Macht am Werke?

KREATUREN UND NICHT-SPIELER-CHARAKTERE

👤 **Shey'Kalin** – 🃏 *Wildcard!*

Die relativ junge Anführerin der Jagdgruppe ist bereits Generalin des Reiches Ely'Thien und ein angesehenes Mitglied des Hauses Nil'Tenim. Ihre Fähigkeiten als Jägerin, Kriegerin und Strategin sind wohl unbestritten. Dennoch muss sie sich aufgrund ihres jungen Alters und ihrer noch geringen Erfahrung als Befehlshaberin auf dem Schlachtfeld ständig behaupten und ihre Autorität geltend machen.

Fertigkeiten: Kämpfen W10, Kriegskunst W8, Schießen W10, Überreden W6 | **Talente:** Anführer, Inspirieren

– Übrige Werte, Talente und Ausrüstung wie **Profil: Jäger*in des Hauses Nil'Tenim** –



👤 **Ithnael** – 🃏 *Wildcard!*

Der schon etwas betagte Druide aus dem Hause Nil'Tenin beschäftigt sich schon lange mit den Kreaturen des Dschungels. Manche munkeln, der Alte könne mit Tieren sprechen, wobei er selbst beteuert, dass er lediglich ihr Verhalten gut zu deuten und mit ihnen umzugehen weiß. Er kennt viele der alten Rituale der Feylar und betreibt gemeinsam mit seiner Frau Elath'Niel Forschungen auf den Spuren der legendären Magie aus der Alten Zeit.

Fertigkeiten: Heilen W10, Okkultismus W10 | **Talente:** Heiler, Tierempathie, Tiermeister (ohne Tier) | **Ausrüstung:** Heilkräuter (4 Anwendungen, +4 auf Heilen-Proben)

– Übrige Werte, Talente und Ausrüstung wie **Profil: Jäger*in des Hauses Nil'Tenim** –



👤 **Feylarische Jagdgruppe**

Der Rest der Jagdgruppe besteht aus soliden Jägern und eher unerfahrenen Kriegern des Hauses Nil'Tenim. Alle kriegserfahrenen Truppen sind aktuell ausgezogen und somit wurde jeder verbleibende Feylar des Hauses rekrutiert, welcher für diese Mission tauglich erschien. Es handelt sich überwiegend um ansässige Jäger (siehe **Profil: Jäger*in des Hauses Nil'Tenim**) und etwa eine Handvoll Krieger welche üblicherweise eher für Wachdienste eingesetzt werden (siehe **Profil: Krieger*in des Hauses Nil'Tenim**).



👤 **Der Tuklur** – 🃏 *Wildcard!*

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W12+2, Stärke W12+2, Verstand W4, Willenskraft W8 | **Fertigkeiten:** Athletik W8, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W12, Kämpfen W8, Überleben W8, Wahrnehmung W10 | **Größe:** 5 (GKM+2) | **Bewegungsweite:** 8 (6) | **Parade:** 6 | **Robustheit:** 12 (7 + 5 Größe) | **Mantel des Todes (Verzauberung):** Kann nicht von normalen Waffen verletzt werden, solange keine Wunde mit einer Waffe geschlagen wurde, die aus Überresten eines seiner Opfer gefertigt wurde. Auch tödliche Stöße können nur mit einer solchen Waffe erfolgen. | **Eins mit dem Dschungel:** Kann sich im Wald jederzeit aus dem Kampf zurückziehen, solange er nicht eingekreist ist. | **Kreatur des Waldes:** In natürlicher Umgebung erhöht sich die Bewegungsweite auf 8 und der Sprintwürfel auf W8; Abzüge durch schwieriges Gelände werden ignoriert. | **Natürliche Waffen:** Kann einen einzelnen Gegner ohne Abzüge gleichzeitig mit seinen Zähnen und seinen Klauen angreifen, es müssen aber separate Angriffswürfe durchgeführt werden. | **Biss:** Stä+W8 | **Klauen:** Stä+W6





Old School Renaissance

WAS STECKT HINTER DER OSR-BEWEGUNG?



Die **Old School Renaissance (OSR)** ist eine Bewegung innerhalb der Pen-&-Paper-Rollenspielszene, die sich auf die Wurzeln des Hobbys besinnt. Anstatt auf cineastische Inszenierung und metaplotgetriebene Kampagnen zu setzen, stehen bei OSR-Spielen **spielerische Freiheit, Erkundung und kreative Problemlösung** im Vordergrund. Regeln sind oft schlank und dienen als Werkzeuge, um gemeinsam eine spannende, offene Spielwelt zu gestalten.

EINE KURZE GESCHICHTE DER OSR

Die OSR-Bewegung entstand in den 2000er-Jahren als Reaktion auf die zunehmende Regelkomplexität vieler moderner Rollenspiele. Inspiriert von den frühen Editionen von *Dungeons & Dragons* (insbesondere den Iterationen von 1974 und den frühen 80ern), begannen Fans, diese alten Regeln neu zu entdecken und weiterzuentwickeln. Zunächst geschah dies durch sogenannte *Retro-Clone*-Spiele, die klassische Regelwerke reproduzierten oder modernisierten. Mit der Veröffentlichung von Spielen wie *Swords & Wizardry* oder *Labyrinth Lord* wurde es möglich, die alten Spielstile mit neuen Mechaniken und Ideen zu kombinieren. Heute ist die OSR ein dynamisches Feld mit zahllosen neuen Spielsystemen, Abenteuer-Modulen und engagierten Communitys.

DIE PRINZIPIEN DER OSR

Die OSR ist keine starre Regelstruktur, sondern ein Spielstil mit einer bestimmten Philosophie. In der deutschen Übersetzung von Principia Apocrypha (www.system-matters.de/136864/old-school-rollenspiel-principia-apocrypha-zum-download) werden einige zentrale Prinzipien beschrieben:

- **Spielerische Freiheit und Entscheidungsgewalt:**
OSR-Spiele setzen auf eine nicht-lineare Spielwelt, in der die Spieler ihre eigenen Ziele setzen. Die Spielleitung bereitet keine festgelegten Geschichten vor, sondern die Handlung entwickelt sich durch die Spieler und nicht durch einen vorgegebenen Plot. Die Welt reagiert dynamisch auf ihre Aktionen.
 - **Herausforderungen, nicht Balance:**
Während moderne Spiele oft auf „ausgewogene“ Begegnungen setzen, bietet OSR herausfordernde, unberechenbare Situationen. Fliehen, List oder alternative Lösungen sind oft klüger als ein direkter Kampf.
 - **Interaktion mit der Spielwelt:**
Würfeln sind nicht die erste Lösung. OSR-Spieler nutzen ihre eigenen Ideen, um Probleme zu lösen, anstatt sich auf Werte oder Spezialfähigkeiten zu verlassen.
- 

- **Tod ist eine reale Gefahr:**

Figuren können leicht sterben, was das Spiel spannender macht. Doch das bedeutet nicht, dass OSR unfair ist – es ermutigt Spieler dazu, vorausschauend zu planen, kreativ zu sein und Risiken abzuwägen.

- **Prozedurale Spielleitung:**

Werkzeuge wie Zufallstabellen, Reaktionswürfe oder Erkundungsmechaniken sorgen für eine unvorhersehbare, lebendige Welt.

- **Ressourcenmanagement:**

Das Verwalten von Vorräten, Lichtquellen oder Begleitern ist oft entscheidend für den Erfolg einer Gruppe.

- **„Rulings over Rules“:**

Die Spielleitung trifft Urteile basierend auf der Spielsituation, anstatt strikt nach einem Regelbuch zu arbeiten.

- **DIY & Community:**

OSR lebt von Eigenkreationen – ob Abenteuer, Hausregeln oder ganze Spiele. Die Community teilt und entwickelt diese Inhalte weiter.

OSR IN DEUTSCHLAND – (NOCH) EINE NISCHE?

Die deutsche Rollenspielszene wird traditionell von regelintensiven Spielen wie *Das Schwarze Auge (DSA)*, *Cthulhu* oder *Splittermond* dominiert, die oft eine dichte Lore und klare Abenteuerstrukturen bieten. OSR erfordert daher für viele eine Umgewöhnung: Weniger Regeln, mehr Eigenverantwortung, offenes Spiel. Doch wer sich darauf einlässt, entdeckt eine dynamische, kreative und herausfordernde Art des Rollenspiels, die den Fokus auf gemeinsames Geschichtenerzählen und echtes Entdecken legt.

Dass es dabei auch mal zu Missverständnissen kommt und das ein oder andere *Let's Play* auf YouTube für Abhilfe sorgen könnte, um den neuen Spielstil zu erlernen, soll aber auch nicht verschwiegen werden. Ein Beispiel: OSR liebt Zufallstabellen – für Begegnungen, Schätze oder Wetterumschwünge.

Doch sie sind kein sklavisch zu befolgendes Dogma, sondern eine Inspirationsquelle für die Leitung, um die Welt lebendig und dynamisch zu halten. Es ist die Aufgabe der Spielleitung, die Tabellen zu kontextualisieren und im Zweifel immer das Ergebnis zu wählen, was für die aktuelle Gruppe, Session, die Taktung der Geschichte, die Stimmung etc. am besten funktioniert. Auf der anderen Seite sollten die Zufallsergebnisse so häufig wie möglich Beachtung finden, was das Gefühl einer emergenten Erzählung verstärkt.

Auch in Deutschland gibt es engagierte Verlage, die OSR-Spiele herausbringen. An erster Stelle steht dabei aktuell der System **Matters Verlag** (<https://system-matters.de>) mit Übersetzungen von Spielen wie:

- *Beyond the Wall* – Ein einsteigerfreundliches Fantasy-RPG mit gemeinschaftlichem Weltenbau.
- *Dungeon Crawl Classics* – Ein klassisches OSR-Spiel mit verrückten Magieeffekten und tödlichen Dungeons.
- *Mausritter* – Minimalistisches Fantasy-Spiel mit tapferen Mäusen in einer gefährlichen Welt.
- *Swords & Wizardry* – Ein klassischer Retro-Klon von *Dungeons & Dragons* (1974).

FAZIT UND AUSBLICK

Die OSR bietet eine erfrischende Rückkehr zu den Wurzeln des Rollenspiels. Weniger Fokus auf Regeln, mehr auf Abenteuer und kreatives Denken. In den kommenden Artikeln in den nächsten Ausgaben des *Weltenwanderers* werden wir tiefer in den Spielstil der OSR eintauchen und ausgewählte Spiele betrachten, wie einen meiner derzeitigen Favoriten, das kultige *Pirate Borg!*

► **Lust auf OSR?** Stöbert im Internet oder besucht unseren Blog: *OSR Rocks!*
<https://golemproductions.substack.com>

Alexander Jatscha-Zelt
Golem Productions

AKTUELLE CROWDFUNDINGS

ARVENDOR

Ein Universum aus Mysterien, Relikten und ungezähmter Wildnis



Arvendor ist kein klassisches High-Fantasy-Rollenspiel. Es ist ein Science-Fantasy-Universum, in dem Relik-Tech – die Überreste einer untergegangenen Zivilisation – ebenso mächtig ist wie die Mysterischen Kräfte, die erst durch den Urkraft-Sturm erwacht sind. Hier seid ihr keine strahlenden Helden, sondern Alesii, Suchende, Entdecker und Kämpfer, die sich in einer Welt voller Gefahren, Mysterien und moralischer Entscheidungen behaupten müssen.

Mit einem intuitiven, aber taktisch anspruchsvollen System, das dynamische Kämpfe mit Aktionspunkten, flexible Charakterentwicklung und eine mystische Magieform vereint, lädt euch Arvendor ein, die Grenzen des Bekannten zu überschreiten.

Entdeckt das Erwachen der Magie.
Entschlüsselt die Relik-Tech.
Erkundet das Außerhalb.

Ein Projekt von Philip Fuchs.

Mehr Infos und kostenlose Open-Beta-Playtest-Version zum Runterladen unter:
www.kickstarter.com/projects/arvendor/arvendor-ein-episches-science-fantasy-rollenspiel

COUSINQUEST

Book 1: The Call of Zarvanis ENG/GER

Tauche ein in ein episches Fantasy-Abenteuer, das Gaming und Storytelling auf einzigartige Weise verbindet! CousinQuest ist mehr als nur ein Buch – es ist ein interaktives Erlebnis, inspiriert von den besten Co-op-Spielen und klassischen Fantasy-Welten.

CousinQuest kombiniert die spannende Dynamik von Videospielen mit der Tiefe einer gut erzählten Fantasy-Geschichte. Es ist für Gamer, Leser und alle, die Abenteuer lieben!



Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Ausgabe war das Projekt noch nicht gestartet.

Mehr Infos unter:

www.kickstarter.com/projects/cousinquest/cousinquest-quest-1-the-adventure

WARUM CROWDFUNDING?

Crowdfunding ist wichtig, weil es Menschen die Möglichkeit gibt, kreative Ideen oder innovative Produkte zu finanzieren, die sonst keine Unterstützung finden würden. Es demokratisiert die Finanzierung, stärkt Gemeinschaften und verbindet Unterstützer direkt mit Visionären. So entstehen Projekte, die die Welt bereichern.

Bildquellen: kickstarter.com

Von Helden und ihren Spielern

★ Teil 2 ★



Die Luft im Raum war schwer, als die fünf Freunde in gespenstischer Stille auf das leere Spielbrett starteten. Die Miniaturen waren verschwunden, ebenso wie das Leuchten des Portals. Nur ein leichtes Kribbeln in der Luft erinnerte daran, dass hier gerade etwas Unmögliches geschehen war.

„Okay, was zur Hölle war das?“ brach Max schließlich die Stille und lehnte sich in seinem Stuhl zurück. Seine Hände lagen flach auf dem Tisch, als ob er sich vergewissern wollte, dass dieser noch fest und real war.

„Ich weiß es nicht“, murmelte Jonas und strich sich nervös durchs Haar. „Das... war nicht Teil der Kampagne.“

„Kein Mist, Sherlock!“ fauchte Tanja, die ihre Arme vor der Brust verschränkte. „Unsere Charaktere haben sich gerade selbstständig gemacht und sind wortwörtlich aus dem Spiel verschwunden. Das sollte verdammt nochmal nicht passieren!“

Felix rieb sich die Schläfen. „Theoretisch könnte es ein Traum sein. Oder wir haben alle gleichzeitig Halluzinationen.“

„Das wäre schön“, murmelte Sarah, deren Hände sich um ihre Knie klammerten. „Aber ich habe das Gefühl, dass es real war.“

Jonas blätterte hastig durch sein Kampagnenbuch, als ob er irgendwo eine versteckte

Antwort finden könnte. Aber die Seiten boten ihm nichts als seine eigenen Notizen, Skizzen von Dungeons und Begegnungen, die er für kommende Sitzungen vorbereitet hatte. Kein Hinweis auf ein Portal, das Charaktere in die Realität holen konnte.

„Vielleicht sollten wir das Spielbrett untersuchen?“ schlug Felix vor und beugte sich vor. „Ich meine, es ist das Letzte, mit dem sie interagiert haben.“

„Oder wir verbrennen es und tun so, als wäre das alles nie passiert“, grummelte Max.

„Nicht hilfreich!“, erwiderte Tanja scharf, während sie selbst vorsichtig über das Spielbrett strich. Das Material fühlte sich normal an, kalt und glatt unter ihren Fingern. „Vielleicht war es ein Stromstoß oder so? Jonas, hast du neue Elektronik am Tisch?“

„Nein“, antwortete er. „Das ist einfach nur Karton und Plastik.“

Sarah runzelte die Stirn. „Aber was, wenn...“ Sie zögerte, bevor sie weitersprach. „Was, wenn sie jetzt irgendwo da draußen sind? Wirklich da draußen?“

Jonas stand plötzlich auf. „Okay, Plan: Wir setzen uns zusammen, denken logisch nach und...“

Er wurde unterbrochen von einem leisen Klopfen an der Tür.

Die Gruppe erstarrte.

„Jonas...“, flüsterte Sarah.
„Sag mir, dass du Essen bestellt hast.“

„Ich hab nichts bestellt“,
flüsterte Jonas zurück.

Alle sahen sich an. Dann richteten sich alle gleichzeitig auf, aber keiner wollte zur Tür gehen. Schließlich seufzte Max, rieb sich über das Gesicht und marschierte entschlossen los.

Er öffnete die Tür.

Auf der anderen Seite stand ein bärtiger Zwerg in voller Rüstung mit einer gigantischen Axt über der Schulter. Neben ihm eine wunderschöne, aber sichtlich genervte Magierin, ein lässig grinsender Elf und eine imposante Halb-Ork-Priesterin.

„Äh... hallo?“ brachte Max hervor.

„Junge, du hast keine Ahnung, wie lange wir gebraucht haben, um hier rauszukommen“, sagte Grom und stapfte einfach in die Wohnung.

„Was zur Hölle?!“ rief Jonas.

„Oh, jetzt seid ihr überrascht?“ sagte Liora spöttisch und strich sich eine Haarsträhne aus dem Gesicht. „Ich dachte, ihr wärt so große Meister der Fantasie?“

Auch Sarah und Tanja standen auf, taumelten zurück, blinzelten ein paar Mal, als ob ihre Gehirne nicht verarbeiten konnten, was sie sahen.

„Das passiert nicht wirklich“, murmelte Felix und kniff sich in den Arm.

„Nein, nein“, sagte Alarion grinsend. „Das passiert absolut. Wir sind hier. Und wisst ihr was? Ihr spielt jetzt nicht mehr uns. Wir spielen euch.“



Plötzlich begann das Spielbrett wieder zu leuchten. Doch anstelle ihrer verschwundenen Miniaturen standen dort nun... sie selbst. Winzige, detaillierte Figuren, die Jonas, Tanja, Felix, Max und Sarah bis ins kleinste Detail darstellten.

„Oh nein“, murmelte Sarah und wich einen Schritt vom Tisch zurück.

„Oh doch“, sagte Alarion mit einem triumphierenden Lächeln.

Bevor noch jemand aus der Gruppe reagieren konnte, flammte das Licht auf und erfasste sie mit einer gewaltigen Kraft. Ein Moment später fühlten sie sich, als würden sie in einen Strudel gesogen – die Welt

drehte sich um sie, der Tisch verschwand, die Stimmen der Charaktere hallten um sie herum.

Als sich der Schwindel legte, fanden sie sich an einem völlig anderen Ort wieder.

Sie standen mitten in einem kleinen, ärmlichen Dorf. Die Straßen waren matschig, ein paar zerzauste Hühner liefen herum und irgendwo in der Ferne pries ein Händler überteuerte Äpfel an.

„Äh... was zur Hölle?“ murmelte Max und blickte an sich herunter. Statt seiner Jeans und seines Hoodies trug er eine schäbige, kratzige Tunika.

„Oh nein, oh nein, oh nein...“ Sarah tastete panisch nach ihrem Gürtel, wo eigentlich Zaubерtränke oder wenigstens ein Dolch sein sollten - aber nichts.

Tanja griff sich in die Haare. „ICH HABE KEINE MAGIE MEHR!“

Felix, der sonst für coole Sprüche bekannt war, sah sich einfach nur panisch um. „Okay, okay, ruhig bleiben. Das ist nur ein Traum. Oder ein verdammt kranker Prank.“

Eine tiefe Stimme ließ sie alle zusammenzucken.

„Willkommen in eurem neuen Leben“, sagte Grom, der plötzlich vor ihnen stand - diesmal jedoch nicht als Miniatur oder als Stimme im Spiel. Er war hier, groß, massig und mit einem breiten, zufriedenen Grinsen im Gesicht.

„Ihr... habt uns in die Spielwelt gezogen?“ fragte Jonas ungläubig.

„Natürlich“, sagte Liora und tauchte neben Grom auf, die Arme verschränkt. „Ihr wolltet doch immer so sehr in eine Fantasy-Welt eintauchen. Das ist eure Chance.“

„Aber wir sind keine Helden!“, protestierte Max.

„Genau“, sagte Alarion mit einem teuflischen Grinsen. „Und genau das macht es so lustig.“

So plötzlich wie Grom und Liora erschienen waren, so plötzlich verschwanden sie auch wieder.

Die fünf standen mitten auf der matschigen Straße und starrten sich gegenseitig an.

„Okay, wir müssen einen Plan machen“, sagte Jonas. „Wir sind in einer Fantasy-Welt gelandet, vermutlich in unserer eigenen Kampagnenwelt, also müssen wir strategisch vorgehen.“

„Strategisch?“ Max verzog das Gesicht. „Wir haben keine Waffen, keine Fähigkeiten und - oh, was für ein Zufall - KEIN GOLD!“ Er machte eine ausladende Geste in Richtung seiner leeren Taschen.

„Wir müssen Prioritäten setzen“, sagte Sarah. „Erste Regel des Überlebens: Unterkunft. Essen. Schutz.“

„Schutz wovor?“ fragte Felix.

Sarah sah ihn mit hochgezogener Augenbraue an. „Hast du unser Spiel in den letzten Jahren überhaupt verfolgt?“

Felix öffnete den Mund, wollte kontern - und hielt dann inne. „Verdammt“, murmelte er. „Orks, Banditen, verfluchte Artefakte...“

„Genau“, sagte Sarah und verschränkte die Arme.

„Gut, dann lasst uns in eine Stadt gehen“, schlug Tanja vor. „Da gibt's Wachen, Gasthäuser, vielleicht sogar eine Gilde, die uns helfen kann.“

„Oh, du meinst die Stadt, die wahrscheinlich zehn Tagesreisen entfernt ist?“ fragte Max sarkastisch und deutete auf die unbefestigten Wege und die endlose Landschaft aus Feldern und Hügeln. „Toller Plan.“

„Dann... die Taverne?“ schlug Felix vor.

„Das ist tatsächlich keine schlechte Idee“, sagte Jonas nachdenklich. „Tavernen sind immer der Ort, wo alles beginnt. Vielleicht finden wir dort einen Job oder wenigstens ein paar Informationen.“

„Oder wir werden ausgeraubt, weil wir buchstäblich nichts haben“, brummte Max.

„Hör doch mal auf, so negativ zu sein!“ fauchte Tanja.

„Ich bin nicht negativ! Ich bin realistisch! Und außerdem habe ich Hunger!“

„Oh, Himmel...“ Tanja rieb sich die Schläfen.
„Dann lasst uns losgehen, bevor du noch jemanden anfällst.“

Der Weg zur Taverne war beschämend lang - nicht, weil sie tatsächlich weit entfernt war, sondern weil niemand aus der Gruppe Ahnung davon hatte, wie man ohne bequeme Sneakers oder moderne Straßen effizient vorankam.

Max stolperte zweimal über seine viel zu großen Stiefel und Sarah jammerte über das Fehlen ihrer Brille („Diese Welt hat Zauberei, aber keine verdammten Brillen?“).

Als sie schließlich vor der knarrenden Tür der Taverne ankamen, war ihr Frust noch gestiegen.

„Okay, tief durchatmen“, sagte Jonas. „Wir betreten diese Taverne wie... wie Abenteurer.“

„Wir sind aber keine Abenteurer!“, knurrte Max.

„Dann wie Überlebende!“

Er streckte die Hand aus und öffnete die Tür.

Da saßen die fünf nun an einem wackligen Holztisch in der einzigen Taverne des Dorfes. Sie waren hungrig, mittellos und völlig überfordert.

„Okay“, begann Jonas und fuhr sich mit der Hand durchs Gesicht. „Lass uns das durchdenken. Was brauchen wir? Waffen. Magie. Irgendwas Nützliches.“

„Nun ja“, sagte Sarah düster. „Ich habe einen Holzlöffel gefunden.“

„Ich kann mit dem Wirt um ein Bier verhandeln“, bot Felix an.

„Ich hasse euch alle“, grummelte Max.

Die Tür der Taverne schwang auf und Grom, Liora, Alarion und Galra traten ein - sichtlich amüsiert über das Chaos, in das ihre ehemaligen Spieler geraten waren.

„Na, ihr Trottel?“ fragte Grom. „Habt ihr schon eine Quest gefunden? Oder wartet ihr darauf, dass euch jemand eine gibt?“

„Ha. Ha. Ha. Sehr witzig“, knurrte Tanja.

„Oh, ihr habt noch nicht mal eine Quest?“ Liora schüttelte mitleidig den Kopf. „Vielleicht solltet ihr euch erst mal ein nützliches Handwerk aneignen. Stricken vielleicht? Oder Fischfang?“

„Als ob wir wüssten, wie man einen Fisch fängt.“ fauchte Felix.

„Tja, dann wird's höchste Zeit, dass ihr das lernt“, sagte Galra weise. „Ihr müsst jetzt nämlich wie normale Leute leben. Keine übermächtigen Zauber, keine legendären Waffen, keine Rettung durch einen Dungeon Master, wenn ihr Mist baut.“

„Das ist unfair!“ rief Jonas.

„Willkommen in unserem Leben“, sagte Alarion grinsend.

Alle stöhnten auf.

„Okay“, sagte Grom zufrieden und setzte sich an einen Tisch. „Zeit für unsere erste Sitzung. Ich leite heute das Abenteuer.“

„Oh nein“, murmelte Sarah.

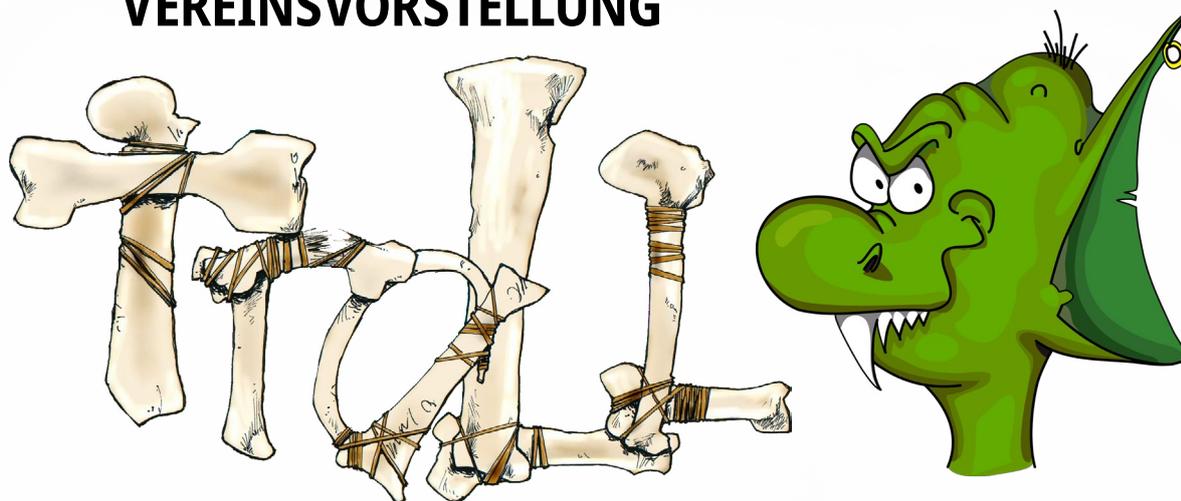
„Oh doch“, erwiderte Grom. „Und ich habe das perfekte Abenteuer für euch.“

Er rollte die Würfel auf den Tisch und grinste.

„Steuererklärung.“

Stefan Graf

VEREINSVORSTELLUNG



Entdecke die vielen Facetten des Rollenspiels mit dem **Troll e.V.**! Seit seiner Gründung im Jahr 2002 hat sich der Rollenspielverein Troll e.V. zu einer festen Größe in der Rollenspielszene in Baden Württemberg entwickelt. Mit über 60 aktiven Mitgliedern bieten wir ein lebendiges Vereinsleben, regelmäßige Spielrunden und zahlreiche Veranstaltungen für Einsteiger und erfahrene Spieler gleichermaßen. Gemeinschaft & Abenteuer Ob klassische Pen-&Paper-Rollenspiele, experimentelles oder thematische Events – bei uns ist für jeden etwas dabei! Unsere monatlichen Troll-Treffen sind der perfekte Ort, um neue Systeme kennenzulernen, kreative Charaktere zu erschaffen und spannende Geschichten zu erleben. Besonders beliebt sind unsere Themen-Things, bei denen sich alles um ein spezielles Motto dreht – wie zuletzt: „It’s good to be bad“, bei dem die Spieler in die Rollen von Schurken und Bösewichten schlüpfen konnten. Außerdem findet seit letztem Jahr die Hügell-Con statt, bei der wir ein Wochenende lang, alle Spielarten des Hobbys zusammenbringen, sei es Computer-, Brett-oder Rollenspiel. Mehr als nur Spielabende Neben unseren regelmäßigen Treffen organisieren wir auch besondere Highlights wie die Troll-Freizeit, regelmäßige Stammtische im eigenen Vereinsheim

und das Grillen im August. Hier können sich unsere Mitglieder in einzigartiger Kulisse austauschen und gemeinsam schöne Zeit verbringen. Auch auf Conventions und Messen sind wir aktiv, beispielsweise als Teil des “Phantastisch Spielen”-Stands auf der Stuttgarter Spielmesse.

Jetzt mitmachen! Egal, ob du bereits ein erfahrener Rollenspieler bist oder das Hobby gerade erst für dich entdeckst – beim Troll e.V. bist du herzlich willkommen! Komm zu einem unserer Treffen oder besuche uns online auf Discord, Instagram oder Facebook, um mehr über uns zu erfahren. Werde Teil unserer wachsenden Community und lass den tristen Alltag hinter Dir!

Mehr Infos unter:
<https://troll-ev.de>



ZWERGENMUSIK



Musik ist stark kulturell geprägt – und da fragt man sich schon, ob Zwerge genug Kultur haben, um Musik zu besitzen...

Es ist Weihnachten und meine Ohren bluten ein bisschen von der 153. Wiederholung von *White Christmas*. Gottseidank gibt es das Internet und nach ein bisschen Suchen finde ich... Dwarf Metal? Was bitte ist Dwarf Metal? Und damit hier keine Missverständnisse aufkommen: ich rede hier von Zwergen aus dem Fantasy-Genre.

Francesco Cavaliere gründete mit seinen Bandkollegen die Band *Wind Rose* und legte 2012 mit dem Album *Shadows over Lothadruin* sein Debut auf den Tisch. 2015 entstand mit *The Breed of Durin* der erste Song unter der Bezeichnung Dwarf Metal. Ihre Songs performen sie on stage auch tatsächlich in stilechten Zwergenkostümen. Mir haben sie um Weihnachten mit *Diggy Diggy Hole* das Hörvermögen gerettet.

Nach einigem Überlegen ist das aber nicht das erste Mal dass ich von Zwergenmusik höre. Wobei ich genauer gesagt das erste Mal darüber gelesen habe – nämlich bei Terry Pratchett und den Zwergen der Scheibenwelt. Unvergessen bleibt der Titel *Gold, Gold, Gold*, geradezu ein Klassiker. Tatsächlich werden hier auch ganze Zwergenoperen erwähnt, in denen große Heldentaten und wichtige Ereignisse aus der Geschichte besungen werden.

Mit *Return to Moria* ist auch im Computerspiel-Genre ein Spiel entstanden, das einen starken Fokus auf Zwergenmusik hat. Wenn hier Metalle als Ressource abgebaut werden kann man ein Minenlied schmettern und das sogar mehrstimmig mit anderen Mitspielern. Auch wenn man inmitten der Minen eine Lampe des Durin anzündet wird gesungen.

Bis zu sechs Zwergenstimmen stimmen eine Hymne an, so dass man sich fast wie in einem epischen Musical vorkommt. Ihr wollt einen Auszug? – Bitte schön:

*Farewell, farewell, my one true love.
Farewell, farewell, said she.
For though my heart stays tied to shore,
I now must cross the sea.
For if I stay, my one true love.
For if I stay, said she.
Each hour I spend in your arms,
More faded will I be.
And if I should fade, my one true love.
If I should fade, said she.
Could you forgive what I've become,
When nothing's left of me?
Take with you this, my one true love.
Take with you this, said she.
One pearl as pure as northern light,
To prove my love to thee.
This gifted pearl from my true love.
This gifted pearl from she.
Shall keep me bound till my demise,
Though she'll be sailing free.
Farewell, farewell, my one true love.
Farewell, farewell, said she.
For though my heart stays tied to shore,
I now must cross the sea.*

Es gibt bestimmt noch viele andere Beispiele für Zwergenmusik. Ich würde mich über eure Beispiele freuen...

Nadja Endres

kurz&knapp

in **k&k** wird Euch genau so ein Abenteuer-Aufhänger mit einem Plot vorgestellt. Es richtet sich an all jene, die schon beim Lesen eigene Ideen der Ausgestaltungen entwickeln und daher gar nicht auf Prosa angewiesen sind. Aufgrund der Vielfältigkeit der Möglichkeiten gibt es auch keine Festlegung auf ein Regelsystem oder einen Spielstil. Euere Runde – euer Geschmack; dies ist nur eine Inspiration...

*** Sternenklaare Nacht ***

Location

Ein alter, baufälliger Observatoriumsturm (Sternenwarte) in einer düsteren, abgelegenen Anstalt

Plot

Der Schulleiter ist ein Dämon, welcher jedes Jahr ein Opfer benötigt. Hierzu werden die Neuankömmlinge im Rahmen einer „Mutprobe“ zu einer Neumondnacht in den alten, baufälligen und abgesperrten Observatoriumsturm gelockt.

Um Mitternacht sucht sich der Dämon ein Opfer und zwingt die „Verschönten“ in einen Pakt, ihm nächstes Jahr ein neues Opfer zuzuführen, sonst würde er sie alle holen.

Mögliche Färbungen

- Victorian-Gothic („gaslight“ Schauergeschichte/Lovecraft)
- Survival Horror (herausforderungsorientiert/action)
- Monsterjagd (action)

Die Chars: Optionen

- Eine Gruppe Neuankömmlingen an dieser Verwahranstalt
- Eine Gruppe Erstsemester an dieser obskuren Akademie/„günstigen“ Universität

Warum müssen die Chars alleine klarkommen?

- *Verwahranstalt:*
 - Niemand interessiert sich für diese „abgeschobenen“ Kinder in der Verwahranstalt, weder die Eltern noch die örtlichen Behörden/Sheriff.

- Sie sind „unangepasste“ (vielleicht auch nur magisch aktive) Störenfriede, die man loswerden wollte.
- Jemanden anrufen wollen, Abwarten auf Besuchstage etc.pp. als Lösung fällt daher flach.
- *Obskure Akademie:*
 - kein Kontakt nach außen, da
 - ziemlich weit draußen in der Landschaft von Neuengland/Lovecraft County
 - klassisches Funkloch
 - keine Steckdosen zum Aufladen der Akkus angeboten werden
 - 1920er schlicht noch keine Handys erfunden waren

Gruppendynamik

- Wenn sich die Chars nicht untereinander beistehen, wird es kein anderer tun!
- Die Altschülern mobben die Neuankömmlinge furchbar, nur um dann diese „Mutprobe; eine Neumondnacht im Turm durchziehen“ als Anstalts-Initiationsritus für das „Dazugehören“ anzubieten. Was in einem bösen Sinne ja auch stimmt. Universitäre Initiationsriten sind ja berüchtigt für ihre Skurilitäten und blanken Gemeinheiten bis hin zu echter Quälerei. Kurzum, hier ließe sich schon mit der – Spielerwissen ist ungleich Char-Erwartungen – hoffenden Naivität der Chars auf „aufgenommen werden/nicht mehr gemobbt werden“ arbeiten, bis der Plot dann zu dem unabweisbaren Horror voranschreitet.

Die Handlung: Optionen

- Aufgebaut wird eine „erhabene Schauer“ Geschichte, deren dunkle Geheimnisse die Spieler Stück für Stück *erleben&erleiden*
- Aufbauend auf Char-Fertigkeiten versuchen die Spieler, ihre Chars überleben zu lassen und dem dunklen Observatorium doch noch zu entkommen
- Als magisch wehrhafte Chars kämpfen die Spieler gegen den über sie herfallenden Dämon (quasi als Harry-Potter-Monsterjagd)

Darstellung

Natürlich immer alles ohne Licht.

- Marodes Stromnetz in den Gebäuden, so dass nur kleine Funzeln verstreut glühen
- Ein Stromsparschulleiter, der nächtens die Sicherungen rausdreht
- Neumondnacht ist auch dunkel und im Turm dürfen die Chars kein (grelles) Licht machen, den sie wollen ja nicht vom Schulleiter entdeckt werden. Erwischt werden würde in der Mutprobe zur Disqualifizierung führen.
- Bei tragbaren Lampen gibt es übrigens noch den Weg, mittels farbigem Glas die Entdecktwerden-Reichweite zu begrenzen, während man selbst im grünen Schein noch genügend Konturen zu seinen Füßen erkennt, um sich nicht zu rennen.
(#Gaslightning)

Mögliche Aspekte im weiteren Verlauf

Im Observatoriumsturm gibt es verschiedenste Apparaturen zur Sternenbeobachtung.

In der *Wikipedia* lässt sich schon ausreichend viel finden, Schlagwörter für messingblitzende Mechaniken wären etwa:

Astrolabium, Orrery, Armillarsphäre

Außerdem gibt es verschiedenste obskure Druckwerke aus der frühen Neuzeit, die hier in der Bibliothek liegen könnten und wo der Übergang von wissenschaftlicher Astronomie zu chaldäischer Astrologie hin zu schwarzmagisch-dämonischer Goetia „fließend“ ist (siehe auch Grimoire).

Hier ließen sich schon Mysterien einbauen, bis hin zu alten Tontafeln aus Mesopotamien. Das hängt jetzt aber alles komplett von den Interessen eurer Gruppen ab.

Tja, und wenn es dann um Mitternacht im Turm poltert und sich ein großer Schatten zeigt, sind das doch sicherlich nur zwei-drei Altschüler unter einem großen Mantel, welche euch ins Bockshorn jagen wollen... Und dieser Bart aus ollen Stricken, welcher an Drähten so hin und her zappelt...
...wer fällt den noch auf so welche Jahrmärkt-tricks rein?!?

Und das Finale beginnt – viel Spaß!

Kurz und knackig, ohne Vorgabe eines Systems, was dann ja schnell zum „Wegblättern“ führt, wenn man das System ja gar nicht spielt. 😊

Autor: Christian

ZUFALLS- UND INSPIRATIONSTABELLE: VOR, WÄHREND & NACH EINER SCHLACHT

Der Lärm der Schlacht hallt über das Feld - das Kreischen der Klängen, das Brüllen der Krieger, das Dröhnen berstender Schilde. Doch inmitten des Chaos ist es nicht allein Stärke oder Strategie, die über Sieg und Niederlage entscheiden. Der Zufall, unberechenbar und launenhaft, webt sein eigenes Schicksal in den Kampf. Unerwartete Wendungen, heroische Taten und tragische Verluste - all das kann eine Schlacht in einen unvergesslichen Moment verwandeln.

Um das Thema Schlachten in eurem Rollenspiel noch packender und dynamischer zu gestalten, präsentieren wir euch diese Zufallstabelle. Mit 60 einzigartigen Ereignissen (20 vor der Schlacht, 20 während des Gefechts und 20 in den Nachwehen) bringen wir die unberechenbare Natur des Krieges direkt an euren Spieltisch.

Ob taktische Herausforderungen, göttliche Omen oder düstere Überraschungen - lasst euch vom Schlachtennebel umhüllen und entdeckt, welches Schicksal das Kampffeld für euch bereithält!

VOR DER SCHLACHT

1. **Ein Bote bringt schlechte Nachrichten** - Ein feindliches Heer ist näher als erwartet oder Verstärkung bleibt aus.
2. **Die Pferde sind unruhig** - Etwas in der Luft scheint sie zu stören, vielleicht ein unnatürliches Omen.
3. **Der Proviant ist vergiftet** - Wer steckt dahinter? Ist es Sabotage oder ein Fehler?
4. **Ein Deserteur wird gefasst** - Was hat er gesehen oder warum wollte er fliehen?
5. **Die Waffen sind stumpf** - Ein Schmied hat seine Arbeit schlecht gemacht oder jemand hat absichtlich geschadet.
6. **Ein unerwarteter Verbündeter taucht auf** - Ein fremdes Heer bietet Hilfe an - doch um welchen Preis?
7. **Der Himmel färbt sich blutrot** - Ein natürliches Phänomen oder ein göttliches Zeichen?

8. **Ein feindlicher Späher wird geschnappt** - Hat er wertvolle Informationen oder führt er absichtlich in die Irre?
9. **Ein Kriegsheld hält eine flammende Rede** - Wird die Moral der Truppen dadurch gestärkt oder bricht Panik aus?
10. **Ein geheimnisvolles Relikt wird entdeckt** - Ein Artefakt könnte den Ausgang der Schlacht beeinflussen, doch niemand weiß, wie es funktioniert.
11. **Ein schlechtes Omen** - Krähen kreisen über dem Lager, und ein Bote des Feindes wird erhängt in den Bäumen gefunden.
12. **Späher kehren nicht zurück** - Die Vorhut verschwindet spurlos. Was ist geschehen?
13. **Verrat in den eigenen Reihen** - Ein Offizier wird tot in seinem Zelt aufgefunden, ein Dolch in seinem Rücken.
14. **Verpflegung verdorben** - Einige Soldaten werden krank, kurz bevor die Schlacht beginnt.
15. **Eine unerwartete Verstärkung** - Eine kleine Gruppe Fremder bietet ihre Dienste an - doch kann man ihnen trauen?
16. **Rüstungsprobleme** - Viele Helme sind beschädigt, Kettenhemden reißen - jemand hat sie vor der Schlacht manipuliert.
17. **Ein plötzlicher Sturm** - Starker Wind oder Regen erschwert das Marschieren und verändert die Bedingungen.
18. **Angst und Zweifel** - Ein Gerücht macht die Runde: Die Feinde sollen dunkle Magie einsetzen.
19. **Die letzte Nacht** - Die Soldaten flüstern Geschichten über vergangene Siege und Verluste am Lagerfeuer.
20. **Der Feind rückt früher an als erwartet** - Die geplante Strategie muss improvisiert werden.

WÄHREND DER SCHLACHT

1. **Ein plötzlicher Wetterumschwung** - Ein Sturm zieht auf, Regen setzt ein oder Nebel macht die Sicht unmöglich.
2. **Der Feind hat eine unerwartete Taktik** - Tunnelgräber tauchen auf, eine zweite Armee kommt aus dem Hinterhalt oder Magier entfesseln eine neue Waffe.
3. **Ein Kommandant fällt** - Plötzlich ist die Führungslosigkeit spürbar. Wer übernimmt das Kommando?
4. **Ein unbekannter Krieger kämpft mit unglaublicher Macht** - Ist es ein Held, ein Feind oder etwas Übernatürliches?

5. **Ein geheimer Durchgang wird entdeckt** – Ein alter Pfad oder ein vergessener Tunnel wird gefunden. Kann er strategisch genutzt werden?
6. **Die Fahnen der eigenen Armee werden gestohlen** – Panik breitet sich aus, denn die Soldaten glauben, die Schlacht sei verloren.
7. **Ein Spion in den eigenen Reihen wird enttarnt** – Ist er ein Doppelagent oder nur ein Söldner, der die Seiten gewechselt hat?
8. **Pfeilhagel aus dem Nichts** – Ein unerwarteter Fernkampfangriff zwingt beide Seiten in Deckung.
9. **Tiere geraten in Panik** – Pferde oder andere Kreaturen brechen plötzlich aus und trampeln Freund und Feind gleichermaßen nieder.
10. **Die Erde bebt** – Durch magische Effekte oder ein natürliches Phänomen bricht das Schlachtfeld auf und verändert sich drastisch.
11. **Die Reiter kommen!** – Eine berittene Streitmacht greift unerwartet die Flanke an.
12. **Befehle missverstanden** – Ein Kommandant gibt das falsche Signal – Chaos bricht aus.
13. **Das Schlachtfeld verändert sich** – Der Boden gibt nach, ein unerwarteter Sumpf oder eine versteckte Schlucht tut sich auf.
14. **Brücken fallen** – Eine Brücke oder ein Damm wird zerstört, sodass eine Rückkehr unmöglich wird.
15. **Ein Held erhebt sich** – Ein Krieger oder Zauberer kämpft so furchtlos, dass sich die Moral der Soldaten verändert.
16. **Trommeln in der Ferne** – Eine zweite Armee nähert sich – aber auf welcher Seite stehen sie?
17. **Magie schlägt fehl** – Ein geplanter Zauber hat unerwartete Auswirkungen oder geht schief.
18. **Der Anführer fällt** – Der Kommandant wird getötet oder schwer verwundet – wer übernimmt das Kommando?
19. **Die Sonne blendet** – Unerwartet reflektiert Licht von Rüstungen oder Schilden und verwirrt die Krieger.
20. **Ein Nebel zieht auf** – Plötzlich ist die Sicht eingeschränkt, Chaos bricht aus.
5. **Ein alter Feind liegt verwundet am Boden** – Lässt man ihn sterben, nimmt man ihn gefangen oder leistet man Hilfe?
6. **Eine vermisste Einheit kehrt zurück** – Sie waren verschollen und erzählen eine merkwürdige Geschichte.
7. **Die Waffen der Gefallenen glühen seltsam** – Eine magische Reaktion auf den Kampf? Ein Fluch?
8. **Eine alte Ruine wird durch die Zerstörung freigelegt** – Wurde hier früher schon einmal gekämpft? Was liegt dort verborgen?
9. **Die Leichen beginnen zu verschwinden** – Wurden sie geplündert, von Tieren geholt oder ist hier etwas Unnatürliches am Werk?
10. **Der Himmel öffnet sich und es beginnt zu regnen** – Ein reinigender Regen oder ein Zeichen der Götter für den Sieg bzw. die Niederlage?
11. **Tote stehen auf** – Gefallene Krieger scheinen noch zu atmen oder bewegen sich in der Dämmerung.
12. **Verlassene Waffen** – Die Schlacht ist vorbei, aber verfluchte oder besondere Waffen liegen verstreut.
13. **Plünderer durchstreifen das Feld** – Banditen oder Aasfresser suchen nach Beute.
14. **Gefangene oder nicht?** – Ein gegnerischer Hauptmann ergibt sich – doch kann man ihm trauen?
15. **Ein verschollenes Banner** – Die Standarte des Heeres ist verschwunden – wurde sie gestohlen?
16. **Tödliche Ruhe** – Kein Geräusch, kein Wind – etwas Unheimliches liegt in der Luft.
17. **Alte Feindschaften brechen auf** – Zwei verbündete Gruppen streiten über die Beute oder die Ehre.
18. **Ungewöhnliche Überlebende** – Ein Kind oder eine alte Frau wird mitten im Schlachtfeld gefunden.
19. **Ein geheimnisvoller Fund** – Unter den Gefallenen liegt eine Person oder ein Artefakt von besonderer Bedeutung.
20. **Eine neue Bedrohung** – Während die Sieger sich erholen, bereitet sich der Feind auf einen zweiten Angriff vor.

NACH DER SCHLACHT

1. **Die Überlebenden sammeln sich** – Chaos herrscht auf dem Feld. Wer ist noch am Leben? Wer zählt die Gefallenen?
2. **Plünderer ziehen über das Schlachtfeld** – Sind es Einheimische, Aasfresser oder feindliche Truppen?
3. **Die gefallenen Krieger haben seltsame Zeichen auf der Haut** – Ein Fluch, eine göttliche Strafe oder ein unbekannter Zauber?
4. **Ein Feldarzt berichtet von einer seltsamen Krankheit** – Die Verwundeten zeigen merkwürdige Symptome.

Auch in Zukunft wollen wir euch weitere Inspirationen für das Rollenspiel in euren eigenen vier Wänden, im Online-Chat oder wo auch immer bieten. Wünsche und Ideen dazu könnt ihr uns gerne per E-Mail an redaktion@weltenwanderer-magazin.de mit dem Betreff „Inspiration“ schicken.

Choose your own Adventure (CYOA)

- Teil 2 (Abschnitt 522) -

Bis auf einen schäbigen Lendenschurz bist Du unbedeutet. Doch selbst diesen tastest Du kurz ab, nur um sicher zu gehen, dass Du nichts daran übersehen hast. Dann wendest Du Dich den Wänden zu. Diese bestehen aus alten dunklen, fast schwarzen, unbehauenen Steinen, welche an vielen Stellen von einer dicken Schicht Moos überzogen sind. Sie wirken sehr alt und verwittert und trotzdem kannst Du weder einen der Steine bewegen noch etwas davon abbrechen. Als Du genauer hinschaust, erkennst Du, dass die Steine durch einen Art Lehm zusammengehalten werden, welcher fast genauso dunkel ist, wie die Steine selbst. Du setzt vorsichtig einen Fuß auf einen der unteren Steine und stellst fest, dass es wahrscheinlich gar nicht so schwer wäre, die Wand zu erklettern. Doch vorher willst Du Dein Gefängnis weiter untersuchen. Der Boden besteht aus dem gleichen Gestein, jedoch ist dieser sauberer zusammengefügt und die Ritzen zwischen den Steinen sind wesentlich kleiner. Auch hier hat sich an manchen Stellen Moos gebildet und doch sieht man an einigen abgewetzten Stellen, dass Du nicht der erste Gefangene bist, der sich auf diesem Boden wiedergefunden hat. Als Du eine kleine Erhebung an einer Stelle mit Moos entdeckst, schiebst Du dieses ein bisschen zur Seite und entdeckst einen alten Knochen. Dieser scheint nicht erst seit gestern hier zu liegen und als Du seine Stabilität überprüfst, bricht er in der Mitte entzwei. Zuerst kommt Dir ein Fluch über die Lippen, doch dann betrachtest Du den länglichen Knochensplitter und denkst Dir, während Du den Knochen an Deinem Lendenschurz befestigst, dass Du nun zumindest nicht mehr gänzlich unbewaffnet bist.

Willst Du...

- um Hilfe rufen (284)
- versuchen an der Wand empör zu klettern (73)

Und weiter geht die interaktive Geschichte!

Hast Du schon einmal davon geträumt, Teil einer Geschichte zu sein und den Verlauf der Handlung selbst zu bestimmen? Genau das erwartet Dich hier! Dieses Projekt basiert auf dem Konzept der Choose Your Own Adventure-Geschichten, bei denen Du als Leser*in die Entscheidungen triffst und damit den Lauf der Geschichte beeinflusst.

So funktioniert's:

Lies den aktuellen Teil der Geschichte. Am Ende findest Du Entscheidungsmöglichkeiten – Du bestimmst mit, wie es weitergeht.

Sende Deine Wahl (die entsprechende Nummer) an redaktion@weltenwanderer-magazin.de mit dem Betreff "CYOA".

In der nächsten Ausgabe werde ich die meistgewählte Option umsetzen und die Geschichte darauf basierend weiterschreiben.

Deine Wahl zählt!

Mit jeder Entscheidung lenkst Du die Handlung und trägst dazu bei, dass die Geschichte einen einzigartigen Verlauf nimmt. Es liegt in Deinen Händen, wie sich der Protagonist verhalten wird.

Stefan Graf

DIE LESERFRAGE

In der letzten Ausgabe des Weltenwanderers haben wir Euch gefragt:
„Wer schreibt die besten Fantasy-Bücher oder -Geschichten?“

14 Leserinnen und Leser haben sich an unserer Umfrage beteiligt und uns ihre Favoriten genannt. Wir haben die Einsendungen ausgewertet und präsentieren Euch nun die meistgenannten Autor*innen.

Die Top 5 der besten Fantasy-Autor*innen laut unserer Umfrage:

Platz 1: Brandon Sanderson

„Die besten Fantasybücher schreibt meiner Meinung nach Brandon Sanderson, da seine Magiesysteme so ausgeklügelt sind. Mein Lieblingsbuch ist wahrscheinlich *Words of Radiance*, ohne spoilern zu wollen, gibt es dort einfach ein paar sehr coole Szenen.“

Platz 2: R.A. Salvatore

„Für mich ist R.A. Salvatore der beste Fantasy-Autor, weil er faszinierende Charaktere und packende Kämpfe erschafft. Die Dunkelelfen-Reihe hat mich besonders beeindruckt, vor allem wegen Drizzt Do'Urden und seiner Entwicklung.“

Platz 3: J.R.R. Tolkien

Der Vater der modernen Fantasy wurde ebenfalls mehrfach genannt. Kein Wunder, denn *Der Herr der Ringe* bleibt für viele ein Meisterwerk, das sie immer wieder gerne lesen.

Platz 4: Patrick Rothfuss

Mit *Der Name des Windes* hat Rothfuss einen tiefgründigen und poetischen Fantasy-Roman geschrieben, der ebenfalls ein paar unserer Leser*innen begeistert hat.

Platz 5: Andrzej Sapkowski

Mit einer Erwähnung hat es der Autor der Hexer-Saga, der durch seine düstere, aber dennoch tiefgehende Welt und besonders durch Geralt von Riva und seine moralisch komplexen Geschichten beeindruckt, gerade noch in die Top 5 geschafft.

Herzlichen Dank an alle, die an der Umfrage teilgenommen haben!
Wir hoffen, dass Ihr durch diese Liste vielleicht sogar neue Bücher für Eure Leseliste entdecken werdet.

Die neue Leserfrage: „Wenn Du in einer Fantasywelt leben würdest – welche wäre es und warum?“

Jede Fantasy-Welt hat ihren ganz eigenen Charme, sei es Mittelerde, die Welt von Das Lied von Eis und Feuer, Aventurien oder ein ganz eigenes Universum. Aber welche Welt würdest Du tatsächlich als Deine Heimat wählen – und warum?

Sende uns Deine Antwort an redaktion@weltenwanderer-magazin.de
mit dem Betreff „**Leserfrage**“.

Wir freuen uns auf Eure Einsendungen und präsentieren Eure Antworten in der nächsten Ausgabe des Weltenwanderers!
Vielleicht entdeckst Du dann eine neue Welt, die Du unbedingt erkunden möchtest.

VNE THALL

DAS BUCH DER ZEIT



AUSZÜGE AUS DER

4. UND 5. AUSGABE

Das „Buch der Zeit“ oder auch „Vne Thall“ ist das Nachrichtenblatt von Darshiva, der Welt des Spiels „Tharanor“.

Es ist so konzipiert, dass es theoretisch genau so auf der Welt selbst existieren könnte. D.h. alle Beiträge haben InGame-Bezug.

Um die Immersion des Spiels aufrecht zu erhalten, werden die Autor*innen im Buch der Zeit nicht mit ihrem Klarnamen unter den Artikeln genannt.

Eine aktuelle Liste der an Tharanor beteiligten Spieler*innen / Autor*innen mit Nennung auf freiwilliger Basis befindet sich im Impressum der Webseite

www.tharanor.de

Die Artikel auf den folgenden Seiten wurden ausgewählt, da es entweder Bezüge dazu in dieser Ausgabe des Weltenwanderers gibt oder da sie einfach den Flair der Spielwelt gut vermitteln.

Alle Bücher der Zeit gibt es in vollständiger Länge als kostenlose Download-PDFs unter **<https://tharanor.de/buch-der-zeit>**



Vorfall beim Ball

Nun lebe ich seit mehreren Wochen in den Reihen der Feylar. Die gespenstischen Gesichter, die blassblauen Augen und die Knochenarchitektur beginnen ihren Schrecken zu verlieren. Auch wenn die Feylar nach wie vor sehr unnahbar und kalt wirken, so komme ich nicht umhin auch jene zu sehen, die hinter ihrer Fassade mehr als nur stoische Härte und Objektivität haben. Es gibt die Dichter und Denker insbesondere im Haus Tir'Saik, die das Herz der Geschichtsschreibung, aber auch der Kultur, der Tänze und des Gesangs sind.

So war ich zu einem offiziellen Ball eingeladen und es war wenig verwunderlich, dass Angehörige der Tir'Saik für eine ruhige, fast schon gespenstische Atmosphäre sorgten. Feylar beider Geschlechts tanzten in seidigen Gewändern, wodurch die diversen Knochenauswüchse am ganzen Körper zur Geltung kamen. Sie waren anmutig und schienen über dem Boden zu schweben.

Im Verlaufe des Abends erschien schließlich die Shi'Bath höchstpersönlich. Als Telara Sin'Qilial den Saal betrat, verstummten sofort die Stimmen, die Feylar hielten inne oder gingen teilweise in die Knie.



Eine feylarische Tänzerin

Lediglich die Musik säuselte ruhig weiter und untermalte den Moment mit einer seichten Melodie. Ruhig hob die Shi'Bath beide Hände und nickte sanft in die Menge, woraufhin diese wieder anfang ihr Tun fortzusetzen. Wenn Telara Sin'Qilial sich fortbewegte, machten viele der Feylar in ihrer Nähe einen kleinen Knicks, ein saches Nicken oder eine förmliche Verbeugung. Sie setzte sich auf ihren Thron und schaute dem Schauspiel zu. Ihr Gesicht war gelassen und wohlwollend. Doch nicht jeder schien derartig besonnen oder in der Laune einer Feierlichkeit. Manche schauten gar griesgrämig zu der Shi'Bath, schienen über sie zu tuscheln. Einen Feylar hörte ich gar sprechen, dass er sich auf den Tag freue, an dem ihre Regentschaft zu Ende sein würde.

Jäh wurden die Feierlichkeiten aber unterbrochen, als ein Feylar, augenscheinlich vom Hause Nil'Tenim,forsch und laut in den Saal stürmte. Er war mit Blut übersät und seine lederne Rüstung wies Kratzer und Beschädigungen auf, als ob ein größeres Tier versucht hatte, mit einer gewaltigen Kralle seinen Leib in Zwei zu teilen.



„Ein Tuklur hat uns angegriffen. Ru'anil und Ir'safal liegen zerfetzt.“, rief der geschockte Feylar.

Die Shi'Bath erhob sich und begab sich zu ihm. Die Menge wurde erneut schweigsam und teilte sich, sodass sie leicht zu ihm gelangen konnte. Er gab ein kurzes Kopfnicken, dann sprach er direkt weiter. „Ich fordere das Haus Kal'Dar auf, das Haus Nil'Tenim bei der Jagd nach dieser Bestie zu unterstützen!“

Die Shi'Bath schien einen Moment darüber nachzudenken. Schließlich legte sie eine Hand auf seine Schulter und sprach gut hörbar für alle mit fester, einer Herrscherin würdiger Stimme: „Das Haus Nil'Tenim ist stark. Ich bin überzeugt, dass dieser Rückschlag das Haus noch stärker machen wird. Die Kal'Dar werden eurer Bitte nicht nachkommen. Ich erwarte Kunde, wenn ihr es geschafft habt, die Bestie zu erlegen.“

Der Mann schien geschockt, gar entsetzt. Die Wut, die sich in seinen Augen sammelte, konnte er nicht vollends verbergen, als er sich schließlich umdrehte und die Feierlichkeiten verließ. Getuschel war zu vernehmen, manche mutmaßten, dass das Haus Kal'Dar wohl überhaupt nicht in der Lage sei, einen Tuklur zu erledigen. Die Shi'Bath ging wieder zu ihrem Thron und schien mit einem Herren ihrer Entourage zu sprechen. Danach wurden die Feierlichkeiten fortgeführt, als ob nichts geschehen sei.

Als ich später mit Telara Sin'Qilial sprach, erörterte sie mir, was in jenem Moment des Nachdenkens in ihr vorging. Sie teilte mir mit, dass diese Bitte unüblich gewesen sei, da es die Aufgabe des Hauses Nil'Tenim war, die Gefahren der Natur zu beseitigen und dafür zu sorgen, dass so ein Vorfall nicht passieren könne. Diese Bitte zu stellen war also in gewisser Hinsicht ein Bekenntnis, dass das Haus dieser Aufgabe nicht gewachsen war. Würde die Shi'Bath also dieser Bitte stattgeben, wäre es einem Signal an alle anderen Häuser gleichgekommen, dass das Haus Nil'Tenim zu schwach ist, seine Aufgabe zu erfüllen. Dies wäre eine gute Einladung an alle anderen gewesen, das Haus und seinen Einfluss anzugreifen. Daher hatte sie auch mit einem ihrer direkten Untergebenen gesprochen, dass jener dafür sorgen soll, dass dem Haus Nil'Tenim die nötige Ausrüstung, Waffen, Proviant und Heilmittel zur Verfügung stehen. Auch solle er Sorge tragen, dass die Gefallenen für das Ritual des „Til'Anin“ geborgen und in die Stadt gebracht werden. Bei diesem Ritus werden die Knochen Verstorbener entnommen, damit sie an das Haus der Kal'Dar gegeben werden können und dort weitere Verwendung finden, so wie es der Brauch der Feylar ist.

Es wird sich zeigen müssen, ob diese Art der Reaktion der Shi'Bath den gewünschten Effekt haben wird, die Integrität des Hauses Nil'Tenim zu erhalten und gleichzeitig nicht dem Ansehen des Hauses Kal'Dar zu schaden. Immerhin haben die Anwesenden und die Feiernden nichts von ihrem weiteren Vorgehen erfahren.

Jordan Hardlinger,

Schreiber der Analen der Feylar zum Anbeginn der neuen Zeit,
Stimme der Shi'Bath Telara Sin'Qilial im Vne Thall und
im Austausch mit den Völkern Darshivas

Konsequenzen

Seit dem letzten Vorfall, bei dem ein Anhänger des Hauses Nil'Tenim den königlichen Ball störte und von einem tödlichen Angriff eines Tuklurs berichtete, sind einige Tage vergangen. Das Haus hatte eine neue Jagdgruppe zusammengestellt. Der Auftrag war klar: Den Tuklur, der in stadtnähe sein Revier hatte, ausfindig machen und töten.

Heute begab es sich, dass die Feylar erfolgreich zurückkehrten und den Kopf und Körper der Bestie getrennt voneinander auf Pfählen durch die aschfahlen Straßen Lan'Dalurs trugen. Der eine oder andere der Jägerschaft hatte Wunden an Gesicht und Körper, doch trugen alle diese mit Stolz als Zeichen des Kampfes, den sie bestanden hatten.



Was ein Moment des Triumphes hätte sein können, da so eine Bestie eine ernste Bedrohung darstellte, wurde jedoch zu einem völlig anderen. Auch wenn die Feylar nicht bekannt dafür waren, überschwänglich zu feiern und überhaupt ein Übermaß an Emotionen zu zeigen, so war die Freude über den errungenen Sieg nur sehr verhalten. Lediglich Anhänger des Hauses Nil'Tenim selbst eilten zu ihren Recken und gratulierten zu ihrem Sieg. Die anderen Feylar wiederum hielten sich auffällig zurück, einige schienen zu tuscheln.

Ich hatte die Gelegenheit eines dieser Gespräche beizuwohnen. In jenem tauschten sich die Feylar aus, dass dieser Sieg nicht dem Haus Nil'Tenim selbst zu verdanken ist. Gerüchte haben wohl die Runde gemacht, dass das Haus von außerhalb unterstützt wurde und wohl nur auf diese Weise ein nahezu makelloser Sieg errungen werden konnte.

Ein Tuklur war eine tödliche Gefahr. Die Fähigkeit nahezu unsichtbar im Dschungel zu jagen war legendär. Dass das Haus kein weiteres Opfer zu beklagen hatte, sei verdächtig. Man munkelte wohl, welches Haus ein Interesse daran haben konnte, dass Haus Nil'Tenim weiterhin stark dastehen würde.

Während ich dem Gespräch lauschte, trat eine Feylar aus der Masse der schweigenden Beobachter heraus und ging auf die kleine Traube der Jäger und Gratulanten hinzu. Ihr Gewand war in den traditionellen Farben der Feylar - Silber und Hellblau - gehalten. Sie trug nur kurze Knochenauswüchse zur Schau, welches den Schluss nahelegte, dass sie von niederem Stand sei. Die Angehörigkeit zu einem Haus war zumindest für meine Augen nicht klar erkennbar. Ihre Stimme war jedoch gut hörbar und glockenklar. Als sie sprach, stellte sich das Gemurmel umgehend ein. Der Jägertrupp und alle anderen blickten skeptisch zu ihr.

„Ich gratuliere euch zu eurem Sieg. Wahrhaftig ist dies ein Tag der Freude.“ Die Feylar hatte ein süffisantes Lächeln auf den Lippen, als sie begann um die Anwesenden herumzuschleichen. „Ein Sieg, der wohl in die Annalen eingehen könnte, nicht wahr?“ Dabei legte sie ihr Haupt spielerisch zur Seite. „Das mächtige Haus Nil'Tenim erlegt einen Tuklur und das ohne eigene Verluste. Welch' Heldentat. Welch' Wunder!“ - „Was willst du?“, blaffte einer der Jäger, der wohl den Trupp angeführt hatte, die Feylar hörbar genervt an. „Was -ich- will? Was wollt -ihr- für euer Haus?“

Viele der Anwesenden legten ihre Stirn fragend in Falten. „Der Speer, den ihr tragt, ist nicht aus eurem Haus. Die Rüstung, die sie trägt, entstammt dem meinigen. Die Pfeile sind getränkt in dem Gift des Hauses Rei'Taklir. Das Schwert...“ Die Feylar pausierte einen Augenblick, schmunzelte dann gewinnend und fuhr schließlich fort. „Dieser Sieg ist nicht allein der eurige. Haus Nil'Tenim hat seinen Anteil daran, aber das hat auch jedes andere Haus hier.“ - „Wollt ihr etwa sagen, dass das Blut unserer Krieger weniger wert ist? Wir haben die Bestie erschlagen und ganz Ely'Thien von dessen Tyrannei befreit!“

„Mit Nichten. Was ich sage, ist, dass dieser Sieg den Feylar gehört - nicht euch alleine. Und als Sieg der Allgemeinheit obliegt es der Shi'Bath zu entscheiden, welches Haus die sterblichen Überreste des Tuklurs erhalten wird.“

Als diese Worte fielen, wurde verschiedenste Emotionen bei vielen Anwesenden sichtbar. So schienen einige erschrocken und fassungslos. Es galt als Affront dem Hause Nil'Tenim die eigene Jagdbeute abzusprechen. Andere wiederum schienen freudig erregt und gespannt auf den Ausgang dieser Unterredung. Die Jäger wiederum waren erfüllt von Wut und kaltem Hass.

„Nun, Jäger.“, den Titel betonte sie mit einem beißenden Spott, „Möchtet Ihr behaupten, dass ich nicht recht habe?“ Momente des Schweigens vergingen, in denen sich die Gesprächspartner anstarrten. Der Jäger knirschte gut erkennbar mit den Zähnen. Seine Hand schwebte über den Knauf seines Schwertes, sichtlich bemüht nicht danach zu greifen. Eine leichte Brise ließ die weiten Gewänder aller Feylar flattern.

„Nein, ihr habt Recht.“, presste er schließlich gut hörbar hervor. „Dieser Sieg ist ein Sieg von uns allen, für uns alle.“ Eine kurze Pause folgte, dann führte er etwas gefasster fort. „Es obliegt daher der Shi'Bath alleine zu bestimmen, an welches Haus der Tuklur geht.“ Die Feylar nickte zufrieden und schaute dann in die Runde der Zuschauer. „Ich bin erleichtert, dass wir uns einig sind. Nun... ich will euren Sieg nicht weiter stören. Dieser Moment gehört euch allein - im Gegensatz zu dem Tuklur.“ Ein letztes spöttisches Grinsen folgte, dann verschwand die Feylar wieder in der Menge.

Später erfuhr ich, dass die Shi'Bath den Tuklur dem Hause Tir'Saik geschenkt hatte.

Jordan Hardlinger,

Schreiber der Analen der Feylar zum Anbeginn der neuen Zeit,
Stimme der Shi'Bath Telara Sin'Qilial im Vne Thall und im Austausch
mit den Völkern Darshivas

Kostenloses Abo vom *Weltenwanderer*

Unter <https://weltenwanderer-magazin.de>
kannst Du die kostenfreie PDF-Version des
Magazins abonnieren und erhältst auch
weitere Infos rund um den Weltenwanderer.

Auch bzgl. der Print-Version erhältst Du über
den Newsletter weitere Informationen.

Ein herzliches Dankeschön

für die freundliche Unterstützung
geht an unsere erste physische Verkaufsstelle:



Schon spannend hier, aber kennen Sie Tharanor?



THARANOR

Tauche ein in die faszinierende Welt von Tharanor, einem rundenbasierten (High)-Fantasy-Spiel, das Aspekte von klassischen Strategie-, Plan- und Briefspielen mit rollenspielerischen Einflüssen, aktivem Worldbuilding und moderner Bedienerfreundlichkeit verbindet.

- **Entwickle Dein Volk, Deine Kultur und Deine Regierungsform** individuell nach Deinen Wünschen und beschreibe ihre Geschichte, um die Welt von Tharanor mitzugestalten.
- **Entscheide, wie Du Dein Reich führst**, sei es durch Diplomatie, Wirtschaft oder militärische Stärke und präge so den Verlauf der Ereignisse.
- **Erlebe epische Geschichten**, die von Dir und anderen Spieler*innen gemeinsam geschrieben werden und trage zur lebendigen Chronik der Welt bei.
- **Schließe Allianzen, verhandle klug und kämpfe um Ressourcen und Einfluss**, während Du mit anderen konkurrierst oder kooperierst.
- **Sei Teil eines ewigen Spiels**, bei dem die Welt durch die Handlungen der Spieler*innen und den Metaplot stetig wächst und sich verändert.

Gestalte jetzt die Zukunft von Tharanor mit!



Mehr Info und Anmeldung unter:
www.tharanor.de

