

FANTASY ERLEBEN, WELTEN ENTDECKEN, TRÄUME ERSCHAFFEN

Weltenwanderer

6 / 2025 | NR. 3

CONVENTIONS – DAS SOZIALE HERZ DER ROLLENSPIEL-SZENE?



**MAIN
SPIELE
CON**

VOM WUNSCHTRAUM
ZUR UMSETZUNG



ONE-SHOT-ABENTEUER:
DAS HERZ ZHIRNITSKRADS

AUSSERDEM:
BUCH-, SPIEL- UND FANZINE-VORSTELLUNGEN,
AKTUELLE CONVENTIONS UND CROWDFUNDINGS,
MASSIG ROLLENSPIEL-MATERIAL & -INSPIRATIONEN,
CON-BERICHTE UND MEHR...



DER WELTENWANDERER

Herzlichen Glückwunsch, Du hältst die dritte Ausgabe des Weltenwanderers in Deinen Händen oder liest sie auf einem Display. Das Hauptthema sind dieses Mal Conventions. Viel Spaß beim Schmökern! 😊

ERSCHEINUNGSWEISE

Alle drei Monate zum 15. des Monats. Die 4te Ausgabe ist für den 15.09.'25 geplant.

BILDRECHTE

Bei nicht-KI-generierten Bildern ist immer ein*e Urheber*in / Fotograf*in angegeben. KI-generierte Bilder werden von uns manuell überarbeitet und finalisiert. Warum wir KI-generierte Bilder verwenden, kannst Du in Ausgabe 2 nachlesen.

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:

KAINSKIND

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

Conventions – das soziale Herz der Rollenspiel-Szene?	4
Interview mit Marco Weßling über das Rollenspiel „Aschentage“	6
Die Main Spiele Con – Vom Wunschtraum zur Umsetzung	11
Freibeuter, Fäulnis, Freiheit – Prate Borg	17
Ein altes Spiel in neuem Gewand – Dragonbane	20
Gebete in Rollenspielen	24
Convention-Bericht: V-Con	26
Convention-Bericht: CAT Con LV	29
Die nächsten Cons	32
Zinkgroschens Tavernenecke	34
One-Shot-Abenteuer für Savage Worlds – Das Herz Zhirnitskrads	37
Buchvorstellung: Das Lied der Sirenen	48
Fanzinevorstellung: Trodox	50
Spielvorstellung: Solarpunk	53
Zufalls- und Inspirationstabelle – Wilde Kuriositäten beim Händler	54
Choose your own Adventure – Teil 3	56
Die Leserfrage	57
Tharanor – Das Buch der Zeit	58

IMPRESSUM

Herausgeber:

Tharanor UG (haftungsbeschränkt)
Wurzelbrunnenstr. 30 · 79241 Ihringen

Geschäftsführer:

Sebastian Pfitzenmaier & Stefan Graf

Weitere Autor*innen dieser Ausgabe:

Alexander Jatscha-Zelt, Kai Ellermann,
Katrin Feike, Konrad Endres, Marco Schugk,
Markus Gerwinski, Nadja Endres, Nils Rehm,
sukiiland, Weltengeist

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

CONVENTIONS – DAS SOZIALE HERZ DER ROLLENSPIEL-SZENE?

Wenn man sich fragt, was Rollenspiel eigentlich ausmacht, landet man oft bei Würfeln, Regeln und Charakterbögen. Doch wer ein paar Jahre in der Szene unterwegs ist oder auch nur ein Wochenende auf einer Rollenspiel-Con verbracht hat, merkt schnell: Das Herz schlägt woanders. Es schlägt dort, wo man nachts um halb zwei mit Fremden am selben Spieltisch sitzt, sich gegenseitig Kekse, Chips oder sogar Müsliriegel reicht und der SL mit heiserer Stimme die letzte Szene durchzieht. Willkommen in der Welt der Cons.

WAS IST EINE CON EIGENTLICH?

„Con“ ist die Kurzform von „Convention“. Und obwohl das auf den ersten Blick nach Anzugträgern mit Namensschild klingt, handelt es sich hier meist um das genaue Gegenteil: Eine Rollenspiel-Con ist ein Treffen von Spieler*innen, Spielleiter*innen und anderen Enthusiast*innen, die gemeinsam in fantastische Welten abtauchen.

Dabei reicht die Bandbreite von kleinen Dorfgemeinschaftshäusern, in denen fünf Spielrunden parallel laufen, bis zu Großveranstaltungen mit hunderten Teilnehmenden, Händlerbereichen und Vortragsprogramm. Es gibt Pen-&Paper-Cons, LARP-Cons, System-spezifische Treffen und alles dazwischen.

Was sie verbindet: Menschen treffen sich – in echt, offline, analog – um sich den (meist sehr nerdigen) Themen zu widmen oder gemeinsam zu spielen. Und das nicht nur mit dem eigenen Freundeskreis, sondern oft mit völlig Unbekannten. Das unterscheidet die Con von der klassischen Heimrunde und macht ihren ganz eigenen Reiz aus.

EIN BLICK ZURÜCK: DIE ENTSTEHUNG DER CONS

Die Wurzeln der (Rollenspiel-)Cons reichen weit zurück. Schon 1939 fand die erste Con, die Worldcon, statt. Das war ein Fantreffen für Science-Fiction-Enthusiasten in New York.

Mit dem Erscheinen von „Dungeons & Dragons“ (1974) wurde das Rollenspiel als neue Freizeitaktivität populär.

In den frühen 1980ern kamen über Importe erste D&D-Regelwerke nach Deutschland, oft über amerikanische Soldaten oder englischsprachige Quellen und dann, mit der Veröffentlichung von DSA 1984 (durch Schmidt Spiele / Ulrich Kiesow), nahm die Verbreitung von Rollenspiel im deutschsprachigen Raum stark zu. In dieser Zeit entstanden hier erste Cons, wie z.B. die FeenCon.

Was heute ein stabiles Netzwerk aus Regional- und System-Cons ist, begann oft mit Improvisation: Ein paar Fans, ein leerer Gemeindesaal und viel Enthusiasmus.

Über die Jahre professionalisierten sich viele Veranstaltungen. Was blieb: die Ehrenamtlichkeit. Auch heute noch werden viele Cons von Fan-Gruppen organisiert, mit viel Herzblut und wenig Schlaf. Und auch wenn sich Formate und Besucherzahlen geändert haben, ist die Grundidee gleich geblieben: ein Raum, in dem man gemeinsam Fantasie lebt.





CORONA: DER GROSSE SCHNITT

Wie fast alles, wurde auch die Rollenspiel-Community mit der Pandemie hart auf die Probe gestellt. Cons wurden abgesagt oder in digitale Räume verlegt. Das funktionierte erstaunlich gut. Online-Cons zeigten, dass das Hobby auch über Bildschirmgrenzen hinweg lebt. Neue Formate entstanden, neue Menschen kamen dazu.

Aber: So sehr digitale Alternativen auch ihre Vorteile haben, der entscheidende Unterschied bleibt spürbar. Der Flur-Schnack, das gemeinsame Frühstück im Con-Bereich, das zufällige Treffen alter Bekannter oder einfach das Gefühl wirklich physisch Teil einer Gruppe von begeisterten Nerds zu sein – all das lässt sich nicht digital simulieren.

Mit dem Ende der Lockdowns kehrten viele Cons zurück. Einige kleiner als vorher, andere mit frischem Konzept. Die Szene hat sich angepasst, aber sie lebt wieder, und das mit neuem Schwung.

SIND CONS DAS SOZIALE HERZ DER SZENE?

Wir sagen: Ja!

Klar, es gibt Discord-Server, Foren, Podcasts und Streams. Die Community ist digital so präsent wie nie zuvor. Aber keine dieser Plattformen kann das ersetzen, was auf einer Con passiert:

Das Gefühl, mitten in der Nacht mit wildfremden Menschen um einen Tisch zu sitzen und trotzdem sofort auf derselben Wellenlänge zu sein...

Das zufällige Wiedersehen mit Leuten, die man nur einmal im Jahr auf genau dieser Con trifft und mit denen man trotzdem nahtlos weitermacht, als wäre kein Tag vergangen...

Das gemeinsame Schwitzen in schlecht belüfteten Räumen, weil die Runde einfach zu gut ist, um sie zu unterbrechen...

Cons sind gelebte Szene. Sie sind Austausch, Netzwerk und Inspiration. Und manchmal auch eine Form von Therapie für all jene, die im Alltag ihre Nerdseite nicht ausleben können.

WARUM DU (VIELLEICHT) NICHT AUF DEINE ERSTE ROLLENSPIEL-CON GEHEN WILLST UND ES TROTZDEM TUN SOLLTEST

Es gibt gute Gründe, sich zu zieren: Fremde Leute, ungewohnte Atmosphäre, Schlafsäle, unklare Abläufe. Vielleicht hast Du Angst, nicht reinzupassen. Oder denkst, Du müsstest erst „gut genug“ spielen können.

Vergiss das!

Niemand kommt auf eine Con, um zu glänzen. Die meisten kommen, um zu teilen: Geschichten, Erlebnisse, Ideen, ihre Würfel und manchmal auch den letzten Teebeutel. Es ist egal, ob Du zehn Jahre Erfahrung oder gestern Dein erstes Regelbuch gelesen hast. Wenn Du Bock auf Rollenspiele hast, bist Du willkommen.

Natürlich wird nicht jede Spielrunde perfekt laufen. Natürlich wirst Du mal müde, überfordert oder hungrig sein. Aber Du wirst fast immer mindestens eine Sache mitnehmen: das Gefühl, dazuzugehören.

*Sebastian und Stefan
Herausgeber des Weltenwanderers*

INTERVIEW MIT MARCO WEßLING

ÜBER DAS ROLLENSPIEL

ASCHENTAGE

Hallo Marco!

Ok, eine erste Frage

„zum Warmwerden“:

Kannst Du Dich noch an den Moment erinnern, in dem Dir klar wurde: Ich will ein eigenes Rollenspiel entwickeln? Was war das für eine Situation – ein Traum, den Du schon länger hast oder eine verrückte Idee in der Kneipe?

Ich erinnere mich noch sehr gut an diesen Moment. Es war auf einer Rollenspiel-Convention bei mir in der Nähe. Ich war jahrelanger DSA-Spieler und hab mich dort für eine Runde angemeldet. Das Abenteuer begann und wir kamen ziemlich schnell in einen Keller. Dort waren dann vier richtig schwache Gegner, die auf uns gewartet haben. Aufgrund des Spielsystems haben wir aber 3 Stunden gebraucht um diese 4 Gegner aus dem Weg zu räumen und dann gar nicht mehr lange weiter gespielt. Da habe ich gedacht - Nein! - Das muss anders gehen, schneller, mehr Action, kein Tabellenwälzen und Ich-Bin-Noch-Zu-Schwach-Um-Was-Zu-Bewirken. Das war die Geburtsstunde der Idee etwas eigenes zu entwickeln.

Was waren denn für Dich die wichtigsten Dinge, die Dein eigenes Rollenspiel unbedingt besser oder anders machen sollte als das, was du damals erlebt hast? Hattest Du da von Anfang an eine klare Vision oder hat sich das eher Stück für Stück beim Entwickeln ergeben?

Also was ich bei all den Systemen, die ich gespielt oder angespielt habe, nie verstanden habe, war dass Gegner nicht tot sind, wenn sie es sein müssten. Wenn ich das mal so Banal ausdrücken darf. Einer meiner ersten Leitsprüche für mein Aschentage-System war von Anfang an: „Wenn ich dem Banditen

einen Pfeil in den Kopf schieße, brauch ich keinen Schaden mehr zu berechnen, wenn ich treffe!“ Das war von Beginn an die Idee, ein schnelles, zügiges System, dass sich nicht mit großen Attackenwerten, Schadensberechnungen, Paraden, Rüstungen, Entfernungen etc... aufhält. Natürlich kamen beim Entwickeln, dann nach und nach Regeldefinitionen und Ideen dazu. Auch jetzt noch vor Version 2.0 gab es wieder Änderungen und Ergänzungen.

Kannst Du ein bisschen mehr darüber erzählen, wie Kämpfe in Aschentage ablaufen? Was passiert zum Beispiel konkret, wenn jemand, wie in Deinem Beispiel, einen Pfeil in den Kopf bekommt?

Es gibt zwei Arten wie Kämpfe ablaufen und ich versuche das mal auf das wesentliche runterzuberechnen. Es gibt das Story-Kampfsystem und das Wund-Kampfsystem. Alle Gegner der Stufe 1, also so „TrashMobs“ werden im Story-Kampfsystem abgehandelt. Heißt, da steht ein ganz gewöhnlicher Straßenräuber oder ähnliches, der dir ans Leder will. Du beschreibst wie dein Held diesen unwürdigen Zeitgenossen aus dem Weg räumt. Als Beispiel: „Ich als Erd-Zendener nutze die Transzendenz um aus der Erde eine feste kleine Steinkugel zu formen, diese feuere ich dem Räuber dann mit einer unheimlichen Geschwindigkeit genau zwischen die Augen. Ich möchte das mein Erdgeschoss hier ein schönes Loch hinterlässt!“ - In diesem Fall würfelt der



Foto: Dark Spirits e.V.

Erd-Zendenzer ein Probe auf seinen Aktionswert: Transzendenz weben. Besteht er die Probe, passiert genau was der Spieler erzählt hat und der Räuber ist Geschichte. Sobald eine Fähigkeit einer Klasse laut Beschreibung mindestens eine Wunde verursacht, kann je nach Erzählung des Spielers, damit der Tod eines Stufe 1 Gegners herbeigeführt werden

Im Wund-Kampfsystem, sieht das ein wenig anders aus. Viele Fähigkeiten einer Klasse verursachen X Wunden. Gegner der Stufe 2 und 3 haben eine Wundschwelle. Heißt, wieviele Wunden hält der Kollege aus, bis er das zeitliche segnet. Der Ablauf ist der Gleiche, eine Probe und dann wird aber Schaden berechnet. Bzw. Wunden gezählt. Es gibt offensive, passive, konternde und unterbrechende Fähigkeiten. Natürlich haben stärkere Gegner auch Fähigkeiten, die Schaden abwenden können. Das ginge jetzt aber vielleicht zu sehr in die Tiefe.

In unserem System gilt erstmal folgendes, die Gruppe ist so lange an der Reihe, bis ein Spieler eine Würfelprobe nicht schafft, dann sind die Gegner mit einer Aktion oder bei mehreren Gegnern 1W4 Aktionen an der Reihe.

Das wichtigste für beide Kampfsysteme, was jetzt allerdings nichts direkt mit dem Ablauf zu tun hat, sind die Aschenkristalle und Aschenkristallsplitter, die wie „Mana“ als Resource für die Fähigkeiten der Helden eingesetzt werden. Also kann jeder Held von Beginn an aus dem vollen Umfang seine Fähigkeiten schöpfen, solange er genügend Kristallsplitter hat. Aschenkristall bekommt man durch das töten von Aschenkreaturen, als Loot den man irgendwo findet, oder man kauft sie teuer auf dem Markt. So das war der Versuch mit wenig Worten ein Spielsystem zu erklären.

Habt ihr das System komplett zu zweit entwickelt oder holt ihr euch auch Feedback/Inspiration von Außen - z.B. eurer Community? Und haben sich schon Änderungen/Ergänzungen ergeben, mit denen ihr am Anfang überhaupt nicht gerechnet hattet?

Also die aktuelle Version (Sonnenpfad-Edition 1.0) haben wir komplett selbst entworfen. Nach der Veröffentlichung letztes Jahr, haben wir sehr viel Feedback dazu erhalten. Nun arbeiten wir gerade an Version 2.0, setzen Vorschläge der Spieler um und arbeiten alle 2 Wochen Mittwochs zusammen mit der

Community am Regelwerk. Uns ist wichtig hinzuhören und Wünsche und Kritik der Spieler umzusetzen, soweit es uns möglich ist.

Welches sind denn die 3 wichtigsten Änderungen/Ergänzungen für Version 2.0?

Das Spielsystem wurde komplett überarbeitet, alle Klassen und Professionen haben entweder ein Polishing oder teilweise ein komplettes Redesign erhalten, und es gibt jetzt eine Charakterprogression. Die Resource Aschenkristalle hat viel mehr Gewicht als vorher und wird nun in Form von Aschenkristallsplitter für Fähigkeiten eingesetzt die klar definiert wurden. Die Seele des Spiels bleibt die gleiche, aber das Spielsystem wurde nach zahlreichem Feedback unserer Community erheblich angepasst. Und worauf wir sehr Stolz sind, die K.I.-generierte Kunst verschwindet komplett und wird durch eigene Kunst ersetzt.

Kannst Du den Gestaltungsprozess des ganzen Projektes genauer beschreiben? Wie seid ihr das Thema angegangen? Hattet ihr bestimmte Vorstellungen im Kopf? Was hat euch inspiriert? Und wie war dann der Schritt weg von den KI generierten Bildern hin zu echter Kunst?

Das Projekt begann 2016 mit der ersten Idee vom eigenen Rollenspiel. Dann kamen mir die Grundpfeiler der Lore in einem Ideen-Flash, den ich in einem 3 Tage Marathon heruntergeschrieben habe und mich fast die Ehe gekostet hätte – weil kein Schlaf und absolut im Tunnel, Familie alles egal. Klingt krass, war es auch. So entstanden die Welt, das Götterpantheon, die beiden Fraktionen und die Aschenkreaturen. Von da an ging es On/Off weiter mit dem Spielsystem und ganz viel Lore. 2021 kam dann mein Co-Autor Meon dazu und wir arbeiteten ab da intensiver an allem. In dieser Zeit haben wir dann die KI für uns entdeckt und hatten auf einmal die Möglichkeit, alles was wir geschrieben haben mit Illustrationen zu ergänzen, dass war für mich ein großartiger Moment, denn ich hatte Jahre versucht, ohne Budget einen Illustrator zu finden, der sich auf eine Beteiligung einlässt und nicht im Voraus be-

zahlt werden möchte. 2024 gab es dann endlich das Release unserer Sonnenpfad-Edition 1.0, aber eben mit KI. Von da an hatten wir aber auch schlagartig eine breitere Masse an Rollenspielern und dementsprechend auch Feedback. Neben Änderungen die wir jetzt an Hand von Feedback umsetzen, wurde uns auch die Kontroverse zu KI-generierter Kunst bewusst. Für viele ist sie ein „No-Go“ und auch diese Rückmeldung nahmen wir sehr ernst. Also haben wir beschlossen in der Version 2.0 darauf zu verzichten und Meon zeichnet nun unsere Illustrationen. Er ist eigentlich kein Illustrator, aber wir haben einen Stil gefunden, der für uns sehr gut funktioniert und den Meon eben selbst zeichnen kann. Im November 2025 gibt es also die neue Version von Aschentage.....ASCHEN-TAAAGE *muhahaaahaaa* (Evil-Lache) Ach ja, zur Inspiration möchte ich ergänzen, dass man natürlich nie frei von Dingen ist, die man schon kennt. Und mir ist klar, dass ich das Rad nicht neu erfunden habe, aber ich bin mir sicher und auch Stolz, dass die Lore von Aschentage etwas ganz neues und großartiges ist. Ein eigenes, nie da gewesenes Universum. Parallelen kann man natürlich finden. Man würde unsere Ahnen wahrscheinlich mit Zwergen vergleichen oder Steampunk-Zwerge, unser Fenrir würde man wahrscheinlich als Wargen wieder erkennen, aber wie gesagt das Rad neu erfinden geht auch nicht immer ohne was Rundes schon zu kennen.

Du hast beschrieben, dass die Lore einen großen Stellenwert bei Aschentage hat. Gib uns doch einen kleinen Einblick, worum es in der Welt genau geht? Was macht die Geschichte und die Fraktionen besonders?

Die einst friedliche Scheibe Teronna, wurde nach einem Streit zwischen Vatergott Furux und Muttergöttin Kalis, von Kalis in zwei Hälften geschlagen. Furux hatte sie mit einer neuen jungen Göttin betrogen. Die Göttin, namens Anisa, wurde von Kalis in einen neu entstanden Vulkan gesperrt. Die Scheibe wart nun eine zerbrochene Scherbe mit zwei Kontinenten. Dem Sonnenpfad und dem

Nachtpfad. Kalis regiert den Nachtpfad, Furux den Sonnenpfad. Einmal im Zyklus lässt Kalis Feuer und Asche durch die Göttin Anisa durch den Vulkan auf die Erde regnen. Die „Aschentage“. Dabei fallen grausige Aschenkreaturen auf die Welt, die sogenannte Aschenkristalle in sich tragen. Diese sind die Quelle für Macht und Magie und somit sehr begehrt, bei beiden Fraktionen Sonnenpfad und Nachtpfad. So geht es darum, Aschenkreaturen zu besiegen um die Kristalle ernten zu können. Wer mehr besitzt, oder sie geschickter einsetzt, gewinnt die Oberhand. Der Sonnenpfad will Anisa aus ihrem Gefängnis befreien. Der Nachtpfad will sie auf ewig dort binden.

Dies ist das Grundgerüst für eine detaillierte und mit Liebe und Epischkeit gestaltete Rollenspielwelt.

Ihr habt, neben dem Grundregelwerk, auch einen Kampagnenband veröffentlicht. Ohne groß zu spoilern – um was geht es in der Himmelsend-Kampagne?

Die Himmelsend-Kampagne leitet die Gruppe durch einen kompletten Zyklus in Terona. (Also ein Jahr) - Beginnend mit einem Soloabenteuer, kann jeder Spieler im Vorfeld zur Spielrunde schon seinen Helden/Heldin kennenlernen und sich mit dem einfachen Spielsystem vertraut machen. So kommen die Spieler auf die unterschiedlichste Weise zum Startpunkt der Kampagne, wo dann der Spielleiter bzw. Meister die Gruppe übernehmen kann. Es geht um eine große Verschwörung, ein episches Artefakt, welches von mehreren Fraktion begehrt wird, und tragi-

sche Wendung wie die Spieler von gefeierten Helden zu Feinden der Reiche erklärt werden, wie sie sich rehabilitieren und vielleicht doch noch alles zum guten Wenden können, da es neben den Kreaturen der Aschentage noch eine weitere, durchaus schlimmere Bedrohung zu beseitigen gibt.

Das ist jetzt kein „gewöhnliches“ Vorgehen, dass man mit einem Soloabenteuer startet. Wie seid ihr auf die Idee gekommen? Was waren die Herausforderungen für das Soloabenteuer?

Auf die Idee kamen wir, als wir uns für eine Schreiberwochenende auf eine Hütte in der Pfalz eingemietet hatten. Wir entdeckten dort Bücher aus unserer Jugend „Einsamer Wolf“ und „Insel der Tausend Gefahren“ - Das waren so Spielbücher die wir aus unserer Kindheit kannten und wo der Leser entscheidet wie es weiter geht. „Willst du A tun...dann lies weiter auf Seite 76“ also nach diesem Prinzip. Da wurde die Idee geboren, in diesem Stil ein Soloabenteuer vor die Kampagne zu packen und dem Meister (Spielleiter) so dieses „Ihr seid in einer Taverne“ kennenlernen zu ersparen.

Die größte Herausforderung war, die Entscheidungen der Spieler abzubilden. Wir wissen ja, dass Spieler sehr unterschiedlich sein können, also mussten wir den „roten Faden“ entlang von Möglichkeiten stricken, so dass sich der Großteil der Spieler abgeholt fühlt und nicht in eine Handlungsweise gedrängt. Aber wir glauben dies, durch unser positives Feedback von Spielern, geschafft zu haben.

Ein Einstieg mit einem Solo-Abenteuer ist nicht das Einzig „innovative“, das ihr für Aschentage umgesetzt habt. Es gibt sogar einen eigenen Aschentage-Con. Kannst Du darüber mal etwas mehr erzählen?

Ja gerne. Wir wollten gerne eine große Rollenspiel-Convention veranstalten. Das war schon lange mein Traum, da die ganzen „kleineren“ Cons in unserer Umgebung leider vom Sand der Zeit verschluckt worden sind. Durch meine Kontakte zur Stadt Ludwigshafen und dem Veranstaltungsort, dem Kulturzentrum dasHaus. Hatte ich alle Vorausset-



Foto: Murat Bilir



zungen für die Umsetzung einer Convention. Also es war ohnehin der Plan. Jetzt haben wir aber mit „Aschentage“ einen Namen vom Rollenspiel, der sich einfach zu sehr anbietet auch als Namen für die Convention zu dienen, dass wir das so gemacht haben. Es ist aber keineswegs eine Convention, die sich nur um Aschentage dreht, sondern allen Systemen eine Plattform bietet, sowohl im Pen&Paper Bereich, als auch im Tabletop und TCG Bereich. Wir hatten bei unserer ersten Con rund 400 Besucher über beide Tage und viele kannten unser PnP System natürlich nicht, haben aber die Gelegenheit genutzt in ihren eigenen Spielen und Interessen Gleichgesinnte zu finden. Den Namen hat die Con also geerbt, es ist nicht so, dass die Con nur für Aschentage da ist. Aber hey der Name ist einfach zu gut für ein Wochenende voller Nerdkram, Spiele und verrückten Menschen.

Gibt es noch weitere Ideen die ihr für die Zukunft habt? Was sind eure nächsten Ziele nach der Version 2.0?

Also es kommen neben dem Kernregelwerk 2.0 jetzt zeitnah noch 3 weitere Bücher, die sich mit der Lore und der Beschaffenheit der Welt beschäftigen. Das Zusatzwerk „Wurzel, Kralle und Chaos“ erscheint zeitgleich mit dem Regelwerk. Im Frühjahr 26 erscheinen dann 2 weitere Bücher, die sich mit Politik, Geschichte, Mystik und den Göttern beschäftigen. Dann ist das große Ziel den Nachtpfad zu beleuchten, da sich im Moment alles noch

auf dem Sonnenpfad abspielt. Und natürlich spinnen wir verrückte Ideen, die richtig viel potential für großartige Neuerungen bieten. Wir sind auf jeden Fall aktiv und der Plan ist, Aschentage stetig wachsen zu lassen und mit mehr Content zu versorgen.

Da kommt also noch Einiges auf uns zu. Willst Du noch abschließend unseren Leser:innen etwas mitteilen?

Auf jeden Fall! Wir als Entwickler haben natürlich einen Plan den wir verfolgen, wenn es um unsere Welt und die Lore geht. Aber wir hören auch sehr auf die Spieler und versuchen jegliche Kritik und Anregungen umzusetzen, wenn es für uns Sinn macht. Die Spielerinnen und Meisterinnen haben auch die Möglichkeit die Welt mitzugestalten, Vorschläge zu schicken und eigene Ideen einzubringen. Wenn es für uns Sinn macht, pflegen wir es in unsere Welt ein. Mittlerweile haben wir eine tolle, kleine Community, die tatkräftig mitarbeitet. Also habt keine Scheu und bringt auch eure Ideen ein. Entweder im Live-Stream oder auf unserem Discord-Server.

Interview: Stefan Graf

Informationen zu Aschentage:

<https://www.aschentage.de>

Aschentage II Convention:

01.11. - 02.11.2025 · DasHaus
Bahnhofstr. 30 · 67059 Ludwigshafen



DIE MAIN SPIELE CON

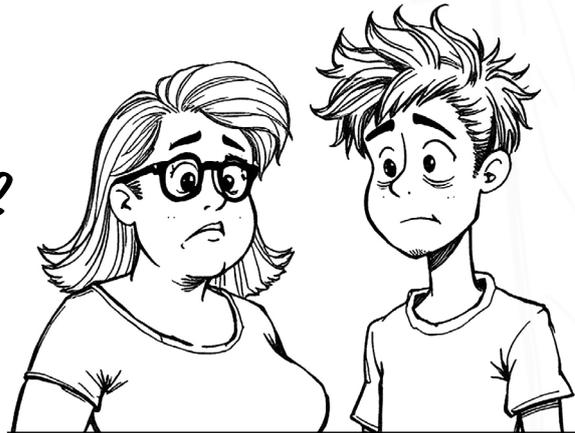
VOM WUNSCHTRAUM ZUR UMSETZUNG

oder:
Wie zum Henker
organisiert man eigentlich
so eine Convention?!?

Ich kann mich noch ganz gut daran erinnern, wie wir – das sind Max, Marco und ich (Kathi) – an einem Abend vor drei Jahren zu dritt im Vereinsheim unseres Fantasy - Spiele Würzburg e. V. zusammensaßen und von vergangenen Conventions schwärmten. Und wie aufregend es doch wäre, in Würzburg endlich wieder eine eigene Spiele-Con zu etablieren, nachdem die Corona-Pandemie viele regionale Kulturveranstaltungen wie die damalige Main Würfel Con (MWC) unwiderruflich zersetzt hatte. Warum dann nicht jetzt selbst eine eigene Convention auf die Beine stellen? Das müsste doch irgendwie machbar sein, wenn nur alle im Verein mit anpacken.

Wir schoben die Entscheidung zwar noch ein Weilchen vor uns hin, weil wir bereits ahnten, wie viel Arbeit da auf uns zukommen würde, aber eigentlich waren wir uns schon zu diesem Zeitpunkt einig. Irgendwann sagte ich dann einfach zu den anderen beiden: „So Leute, auf geht's!“ und keiner murkte.

Rückblickend war unsere Idee zweifelsohne wild und vielleicht sogar ein bisschen naiv. Dennoch haben wir es hinbekommen, auch wenn wir sehr gerne die eine oder andere Hürde ausgelassen hätten. Daher haben wir euch ganz uneigennützig zahlreiche Tipps zum Selbermachen beigelegt. ☺



ALLER ANFANG IST SCHWER

Aufgrund unserer bisherigen Vereinstätigkeiten im Bereich Pen&Paper Rollenspiel hatten wir damals prinzipiell schon eine grobe Vorstellung davon, wie es ein öffentliches Event mit bis zu 100 Teilnehmenden aufzuziehen galt. Da wir aber neben Pen&Paper auch alle anderen Hobbybereiche unseres Vereins (Brettspiele, Tabletop und Trading Card Games) miteinbeziehen mochten, sollte es jetzt konsequenterweise eben noch größer, bunter und toller werden. Der Grad zwischen anfänglicher Begeisterung und schierem Übermut schien seinerzeit offenkundig schmaler denn je. Man kennt es.

Zu Beginn unserer Organisation standen zunächst erst einmal drei zentrale Fragen im Raum: Wann? Wo? Und unter welchem Namen?

Das Wann war noch relativ einfach zu klären: in den bayerischen Sommerferien, idealerweise am letzten Ferienwochenende, an dem der Großteil der Leute vielleicht schon aus ihrem Jahresurlaub zurück wäre, aber die Schule oder andere Alltagsverpflichtun-

gen noch nicht begonnen hätten. Bei noch stabilen Witterungsbedingungen wollten wir nämlich möglichst viele Besucher*innen jeder Altersstufe mit und ohne Familie anlocken, um unsere liebgewonnenen Hobbys stärker in die Öffentlichkeit zu rücken.

Das Wo war dann schon weitaus schwieriger. Wir wussten, dass in anderen Regionen Deutschlands Conventions häufig in Jugend- und Gemeindezentren oder in Schulen stattfanden. Erstere gab es in Würzburg aber kaum, letztere konnten mit unserem Ansinnen, ein großformatiges Mitmach-Event für Gesellschaftsspiele auf die Beine zu stellen, meist so gar nichts anfangen und lehnten eine Zusammenarbeit daher kategorisch ab. So irrten wir also durch Würzburg und schauten uns zahlreiche Alternativen an – oftmals zu klein, zuweilen zu abseits, aber in jedem Falle immer zu teuer. Ein Elend sondergleichen!

Letztlich konnte der Leiter des örtlichen Jugendzentrums im Stadtteil Zellerau mit unserem Veranstaltungswunsch glücklicherweise zumindest ein bisschen was anfangen. Unsere Tabletop- Abteilung organisierte sich nämlich früher separat im selben Jugendzentrum, ehe sie in unserem Verein aufging. Und sie war positiv im Gedächtnis geblieben. Nicht perfekt, aber machbar. Wir sagten spontan zu!

Die Namensfindung entpuppte sich ebenfalls als etwas zähes Thema. Einerseits wollten wir an die frühere Rollenspiel-Convention Würzburgs anknüpfen, andererseits hatten wir aber auch eigene Vorstellungen. Am Ende einigten wir uns auf den eher schlichten Namen Main Spiele Con (MSC), mit dem ich mittlerweile auch im Reinen bin. Tatsächlich muss es selbst für so einen Kreativbereich wie den unseren nicht immer ein sonderlich fantasievoller Name sein. Wichtiger ist vielmehr, dass die regionale Zielgruppe zur Veranstaltung einen Bezug aufbauen kann.

Außerdem war es uns wichtig, von Anfang an ein optisch ansprechendes Logo entwerfen zu lassen, dass wir für unseren Medienauf-

tritt und etwaige Begleitprodukte (T-Shirts für Helfende, Con-Tassen etc.) verwenden konnten. Später gab es übrigens noch ein dazu passendes Vereinslogo oben drauf, aber das ist eine andere Geschichte.

💡 Tipp: Ganz egal, welcher bezahlbare Veranstaltungsort sich euch bieten mag, bucht ihn frühzeitig und schaut, wie ihr das Beste raussholen könnt. Denn irgendeine Location zu haben ist immer besser als gar keine Location zu haben. Selbst wenn die Ausgangslage anfänglich nicht ideal scheint, Ausbauen, Wachsen, Umziehen kann man später immer noch.

PLANEN, RECHNEN, UM UNTERSTÜTZUNG BITTEN

Mit unserem Veranstaltungsort stand dann nun auch der grobe Rahmen. Oder besser formuliert: Der Veranstaltungsort mit den zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten und Außenbereichen diktierte uns die Rahmenbedingungen: Freitag Anlieferung des Equipments und Innen-Aufbau, Samstag Draußen- Aufbau und Durchführung. Sonntag Abbau und Putzen. Oder so ähnlich. Es musste also gemäß MWC- Vorbild eine eintägige Convention werden. Im regionalen Vergleich spekulierten wir dabei mit etwa 200 Gästen, dachten insgeheim aber eher an die Hälfte.

Selbstredend war unser finanzielles Budget hierfür begrenzt. Auch wenn unser Verein Fantasy- Spiele Würzburg e. V. als Schirmherr auftrat und damit bereits versicherungstechnische Belange für Veranstaltungen dieser Größe abgedeckt waren, musste nach einer ersten Kostenaufstellung ungeachtet des möglichen Erfolgs ein mittlerer, vierstelliger Betrag investiert bzw. vorgestreckt werden, um Hausmiete, Ausleihgebühren für Equipment, später zu verkaufende Verpflegung und andere Bedarfsgüter vorzustrecken. Und je öfter wir nachrechneten, desto mehr wurde es.

Aus der Not heraus wurden wir abermals kreativ und baten bei verschiedensten



Institutionen, Ämtern und Firmen um zweckgebundene Fördermöglichkeiten. Und wir hatten Glück: Sowohl die Sparkasse Mainfranken als auch den Spiel des Jahres e. V. konnten wir für unser Vorhaben gewinnen. An dieser Stelle noch einmal super vielen Dank dafür!

*💡 Tipp: Fragt bei städtischen Ämtern, Sportvereinen, Caritas, Johannitern, Rotem Kreuz oder Freiwilligen Feuerwehren an. Nicht jede*r kann oder möchte eine Kulturveranstaltung finanziell bezuschussen, aber Bierzeltgarnituren, Pavillons, Kühltechnik oder Ermäßigungen beim Getränkekauf oder beim Druck von Werbemitteln helfen immer.*

(Ab dem zweiten Jahr hatten wir sogar ein richtig großes Zelt für den Außenbereich – bereitgestellt durch die hiesige Feuerwehr. Großartig!)

IDEEN, INHALTE UND LITERWEISE HERZBLUT

Wir hatten nun also eine Veranstaltungsort und ein bisschen Kleingeld, um den Außenbereich mit Sitzgelegenheiten auszustatten. Doch was sollte eigentlich auf unserer Con passieren? Ganz klar: Alles, was das Herz der Spieler*innen einer jeden Vereinsabteilung höherschlagen lassen sollte.

Zum Glück mangelte es uns nicht an Ideen, aber – gemessen an den Rahmenbedingungen – mussten diese nicht nur in punkto Platzbedarf und Akustik umsetzbar sein, sondern sich auch für den interessierten Laien ohne etwaige Vorkenntnisse eignen.

Repräsentation und Nachwuchsförderung sind nach wie vor treibende Faktoren für unsere Con.

In jedem Falle kristallisierten sich aus unserer Vereinsstruktur recht schnell folgende Angebote heraus:

- Brettspiele: Spielausleihe mit „ausleihbaren“ Spiele-Erklärenden
- Tabletop: Demo-Runden zum Sofortmitspielen, Malstation
- Trading Card Games: reguläre Drafts, kleinere Turniere
- Pen&Paper Rollenspiel: vorangemeldete Spielrunden
- Unabhängige Spiele-Entwickler mit ihren Prototypen
- Verkaufsstände regionaler Händler
- Tombola mit Losverkauf
- Bring&Buy
- Getränkeausschank und Grill (auch vegan)

Insgesamt war es unser Ziel, sowohl alteingesessenen Hobbyist*innen als auch unbedarften Neulingen zahlreiche Spielangebote zum Ausprobieren und Spaßhaben möglichst hürdenarm bereitzustellen. Dazu gehört nach wie vor auch der niedrige Eintrittspreis von 3 €, zumal Kinder immer kostenlos mitmachen dürfen.

Auch hofften wir darauf, dass unser breitgefächertes Angebot Hobbyist*innen mit Fokus auf einzelne Teilbereiche dazu ermutigte, in etwaigen Spielpausen auch einmal andere Themenbereiche auszuprobieren.

Zum Leidwesen meiner Mitorganisatoren mussten wir allerdings auf eine Dino-Hüpfburg verzichten, auch wenn sie es inzwischen jedes Jahr aufs Neue probieren. Aber das Verletzungsrisiko ist mir einfach zu hoch. Sorry Jungs!

RÄUME, PLÄTZE, SONNENSCHNEIN

Mit dem groben Veranstaltungsplan setzten wir uns dann in schon etwas größerer Teamkonstellation zusammen, um die zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten bedarfsgerecht zu verteilen: Wo befindet sich

Foto: Main Spiele Con Orga



Foto: Main Spiele Con Orga



ein Engpass, der sich als Eingangsbereich mit Kasse eignen würde? Wo können unge­stört Getränke ausgeschenkt werden? Wo stört der Grill mit seinen Räucheraromen am wenigsten? Wo stellen wir die Sitzbänke auf? Und die nach wie vor schlimmste Frage von allen: Was machen wir, wenn es wirklich regnet?

Unsere größte Herausforderung war also der begrenzte Innenraum, sodass wir gezwungen waren, den Außenbereich ebenfalls vollumfänglich zu besetzen. Aber was würden wir denn nun unternehmen, wenn es wirklich regnen sollte? Letztlich blieb uns nichts anderes übrig, als alle kritischen Elemente wie etwaige Händler und sonstige Verkaufsstände im Haus zu platzieren und die Außenanlage als Spielbereiche für die Gäste zu deklarieren. Uns war also von Anfang an bewusst, dass es drinnen teils sehr eng werden könnte und dass die Aufenthaltsqualität im Außenbereich bei schlechtem Wetter arg leiden würde. Aber uns blieb nichts anderes übrig.

Darüber hinaus versuchten wir, vor allem im Innenbereich die einzelnen Stationen so zu platzieren, dass die sich daraus ergebenden Besucherströme nach Möglichkeit immer an den Händlern vorbeiführen würden. Wir wussten bereits aus eigener Erfahrung, dass hier die Sichtbarkeit entscheidend war. Schließlich wollten wir allen die Bühne bereiten, die sich wünschten.

*💡 Tipp: Solltet ihr auf euren Veranstaltungen mit verschiedensten Angeboten aufwarten wollen, versucht bereits im Vorfeld auf Platzbedarf, Akustik und ggf. Sichtbarkeit zu achten. Es mag nicht immer klappen, aber informiert euch ruhig im Vorfeld bei den betreffenden Standinhaber*innen.*

WERBUNG, WEBSITE UND DER ÜBLICHE WAHNSINN

Jede Veranstaltung und letztlich auch jedes Produkt steht und fällt mit dem dazugehörigen Marketing. Wir hätten uns noch so viel Mühe mit dem Rahmenprogramm geben können, doch wenn niemand rechtzeitig von unserer geplanten Con erfahren würde, würde auch niemand kommen. Wie konnten wir nun die Einwohner Würzburgs und Unterfrankens davon überzeugen, dass unsere Main Spiele Con eine coole Sache sei, die in jedem Falle ein Besuch wert wäre?

Uns war bereits klar, dass wir je nach Medium unterschiedlichste Menschen erreichen würden. Mit einem gewissen Vorlauf in sozialen Netzwerken zu posten und kostenpflichtige Werbung zu schalten, sollte noch den geringsten Aufwand darstellen. Schließlich hatten wir ja bereits in ein professionelles Logo investiert.

Aufwändiger waren hingegen die Printmedien wie Plakate und Flyer, die nebst Logo immer noch entworfen, rechtzeitig in den Druck gegeben werden und zu guter Letzt auch noch zielführend verteilt bzw. aufgehängt werden mussten. Das erforderte von verschiedenen Seiten her eine Menge Fleißarbeit, die bei unseren ersten Anläufen



aufgrund meiner Erfahrungen als Grafikerin allerdings vollends bei mir hängen blieb. Das war nicht ganz ohne, aber einmal im Corporate Design entworfen, würden wir die digitalen Vorlagen für Folgejahre aufwandsarm weiterverwenden können. Immerhin etwas!

Analoge Werbematerialien verteilten wir wie folgt:

- einschlägige Händler (Spiele- und Bücherläden)
- städtische Bibliothek, Touristeninfos
- Mensen der Universität und Fachhochschule
- Cafés und Bars mit kleineren Spielveranstaltungen

Online:

- Facebook (Gruppen, Events),
- Instagram (Postings zu Programm, Ständen etc.)
- Regionale Community-Gruppen via Whatsapp
- eigene Webseite (barrierearm, übersichtlich, modern)
- Online-Zeitschriften

Optional:

- Radio
- Zeitschriften
- Tageszeitung

Tipp: Ein einheitliches Design über alle Plattformen und Medien hinweg trägt enorm zur Sichtbarkeit und Wiedererkennung bei. Via Social Media lassen sich kosten- und aufwandsarm viele eher junge Menschen erreichen, die für Gesellschaftsspiele die primäre Zielgruppe darstellen, insofern man rechtzeitig mit den Postings beginnt.

Tipp: Sprecht mit den Orgas anderer Cons! Für gewöhnlich hilft man einander gern weiter. Die Tafelrunde – ein Zusammenschluss deutschsprachiger Con-Orgas – haben wir leider erst kurz vor unserer ersten Con entdeckt, aber sie ist seither ein wahnsinnig wertvoller Austauschpool. Auch Online-Shops wie Spiele-Offensive haben mitunter Checklisten für derlei Veranstaltungen.

DIE HEISSE PHASE

In den Wochen vor der Con bestellten wir Getränke, Brötchen und Grillgut. Wir bereiteten unsere Soja-Steaks sogar selbst vor, hofften aber auch auf zahlreiche Kuchen- und Salatspenden zum Veranstaltungstag.

Innerhalb der einzelnen Spielbereiche wurden zahlreiche Freiwillige rekrutiert, um die Spielstationen und Spielrunden punktuell zu betreuen. Alle übrigen Helfenden sortierten wir via online einsehbarer Listen. Hierfür dröselten wir die zu besetzenden Positionen nach Ständen und Aufgabenbereich auf, sortieren nach Priorität und hofften schon wieder auf das Beste. Letztlich konnten zwar alle Bereiche notdürftig besetzt werden, aber auch hier war klar, dass mehr helfenden Hände an vielen Stellen wirklich wünschenswert gewesen wären. Aber lieber knapp als gar nicht!

Tipp: Je mehr Helfer*innen zur Verfügung stehen, desto kürzer können die jeweiligen Betätigungszeiträume beispielsweise an der Kasse oder der Essensausgabe gesetzt werden. In der Konsequenz sind die Leute entspannter und aufmerksamer. Es passieren weniger Fehler und idealerweise gar keine Unfälle.

DER TAG DER CON – ODER: DIE GEBURT EINES MONSTERS

Wenn mich heute jemand fragt, wie sich die Orga so anfühlen würde, sage ich gern: Es ist wie eine Geburt. Man arbeitet monatelang, denkt sich „Ach, das ist ja noch ewig hin“ – und dann ist der Tag der Entscheidung plötzlich auch schon da und die Gefühle spielen

verrückt: Sorge, ob denn alles klappen wird. Stress, weil es jetzt an allen Fronten losgeht. Und die allgemeine Aufregung, wie es denn nun werden wird.

Und so dann ging es an dem Samstag auch schon los!

- Letzte Bautätigkeiten: ab 7:00 Uhr
- Öffnung: 10:00 Uhr.
- Wetterprognose: Heiß, aber stabil. Kein Regen. Gott sei Dank!
- Erwartung: Bis zu 200 Leute. Realität: Über 400. Herr im Himmel!
- Ende: Nach 24:00 Uhr. Alle hängen in den Seilen.

Meine schönste (und panischste) Erinnerung: Um 11:30 Uhr kam eine Helferin zu mir gerannt: „Wir haben gleich 200 Leute... und das Essen ist leer!“ Diesen Satz hörte ich an dem Tag öfter. Wir fuhren insgesamt fünfmal Nachschub holen – Wasser, Grillgut, Brötchen. Jeder Supermarkt in der Nähe wurde geplündert. Aber: Es wurde bis dato unser größter Erfolg.

Am Ende des Tages waren wir erschöpft, teils wirklich am Ende, aber weitestgehend glücklich. Und nach der Con? Erst mal ausschlafen. Naja fast. Sonntagvormittag wurde aufgeräumt, geputzt und abtransportiert, bis das Jugendzentrum blitzblank war. Aber immerhin versüßte uns der Duft frisch gelieferter Pizza den Tag. Im Nachgang gab es dann noch ein Angrillen zum Dank an alle Helfenden samt Feedbackrunde.

Natürlich verlief sowohl in der Vorbereitungszeit als auch zum Con-Tag selbst nicht alles rund, an einigen Ecken hinter den Kulissen vielleicht sogar so wild, dass man lieber den Mantel des Schweigens darüber ausbreitet und anzündet. Die positiven Eindrücke überwogen aber, sodass wir die Con im Folgejahr wieder veranstalteten und inzwischen an unserer dritten Ausgabe arbeiten. Und jedes Jahr wird die Angelegenheit für alle Beteiligten ein bisschen runder, sortierter und letztlich auch toller!

 *Tipp: Egal wie sorgfältig eure Vorausplanung und Vorbereitung auch ausfällt, irgendetwas wird immer schief gehen. Falls möglich, haltet euch Spielräume und Personal für Eventualitäten warm, sofern es die Umstände erlauben.*

FAZIT

Eine Con zu organisieren ist herausfordernd, anstrengend, manchmal nervenaufreibend – aber immer absolut lohnenswert und in weiten Teilen sogar recht Spaßig. Selbst mit einem kleinen Team, realistischen Zielen, ein bisschen Flexibilität in der Planung und einer großen Portion Ehrgeiz werdet ihr angenehm überrascht sein, was alles möglich ist. Allerdings braucht es ehrlicherweise auch immer mindestens eine Person, die die Initiative ergreift und manchmal auch den Leuten sprichwörtlich in den Arsch tritt, damit es vorangeht. Und ja, ich würde es wieder tun. Wieder die Initiative ergreifen, wieder organisieren und naja ... alles andere eben.

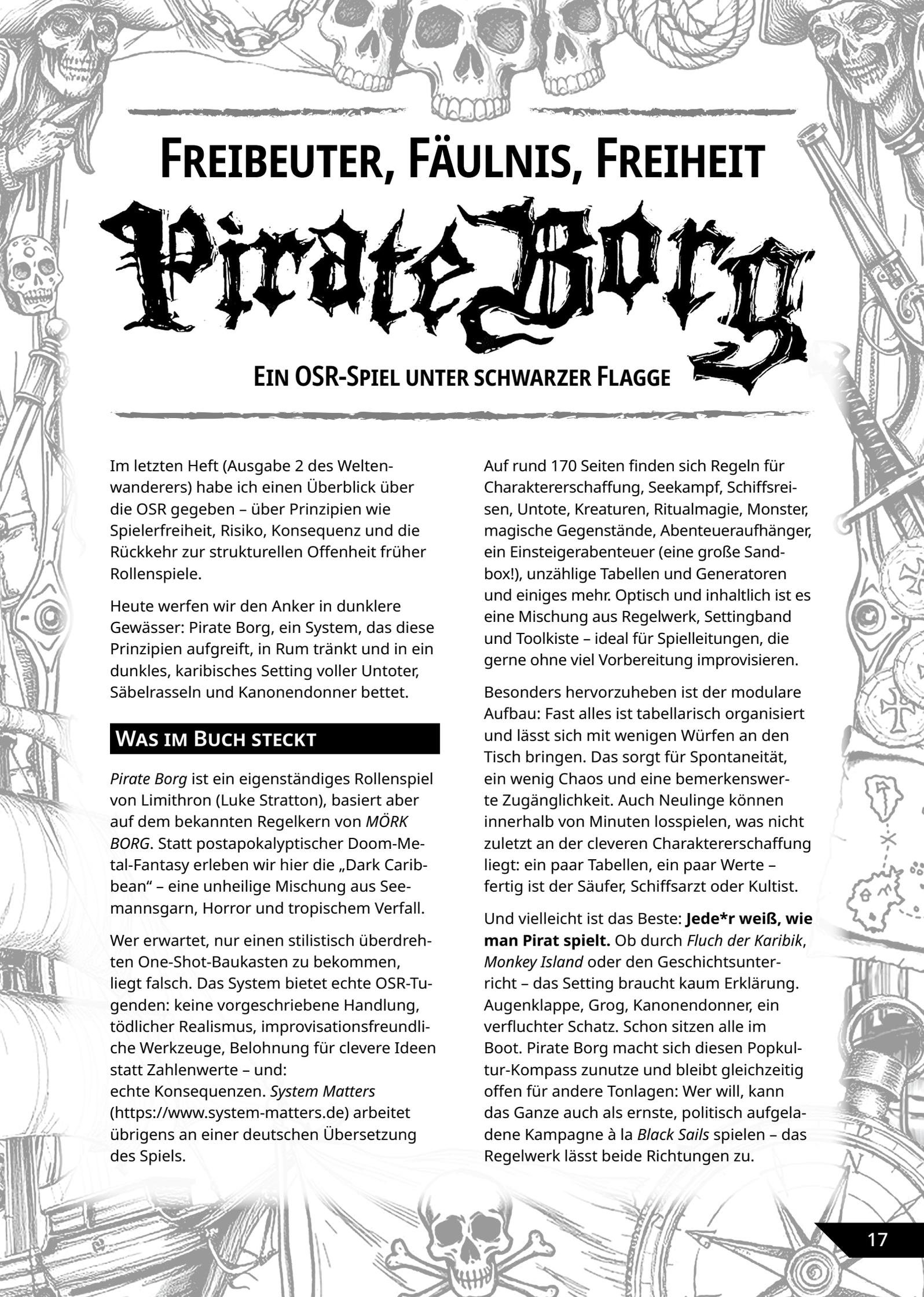
In diesem Sinne möchte ich euch dazu ermutigen, euch für euren liebsten Hobbybereich im Kleinen wie im Großen zu engagieren. Ganz egal, ob ihr Dungeon&Dragons mögt, Magic-Karten sammelt, Warhammer-Figuren bemalt oder Spirit Island spielt – ihr würdet euch wundern, wie viele anderen Menschen dies in eurem Umfeld auch gerne tun wollen würden, wenn denn nur jemand den ersten Schritt wagen würde.

Und falls ihr auf unsere Main Spiele Con neugierig geworden seid, besucht uns doch gerne am 13.09.2025 zu unserer dritten Episode im wunderschönen Würzburg. Und ihr ahnt es bereits: Es wird natürlich auch dieses Jahr wieder noch größer, bunter und toller. Man kennt es.

*Katrin Feike (Hauptorganisatorin)
und Marco Schugk (Mitorganisator)*

Weitere Infos zur Main Spiele Con:

Samstag, 13.09.2025
Weißenburgstr. 43 · 97082 Würzburg
<https://mainspielecon.de>

A decorative border surrounds the page. At the top, several skulls are arranged in a row, some with chains. On the left, a skull is mounted on a wooden post. On the right, a pirate's hand is visible holding a cut-throat razor. At the bottom, a skull and crossbones is centered, with a compass rose to its right and a wooden structure, possibly part of a ship, to its left.

FREIBEUTER, FÄULNIS, FREIHEIT

Pirate Borg

EIN OSR-SPIEL UNTER SCHWARZER FLAGGE

Im letzten Heft (Ausgabe 2 des Weltenwanderers) habe ich einen Überblick über die OSR gegeben – über Prinzipien wie Spielerfreiheit, Risiko, Konsequenz und die Rückkehr zur strukturellen Offenheit früher Rollenspiele.

Heute werfen wir den Anker in dunklere Gewässer: *Pirate Borg*, ein System, das diese Prinzipien aufgreift, in Rum trinkt und in ein dunkles, karibisches Setting voller Untoter, Säbelrasseln und Kanonendonner bettet.

WAS IM BUCH STECKT

Pirate Borg ist ein eigenständiges Rollenspiel von Limithron (Luke Stratton), basiert aber auf dem bekannten Regelkern von *MÖRK BORG*. Statt postapokalyptischer Doom-Metal-Fantasy erleben wir hier die „Dark Caribbean“ – eine unheilige Mischung aus Seemannsgarn, Horror und tropischem Verfall.

Wer erwartet, nur einen stilistisch überdrehten One-Shot-Baukasten zu bekommen, liegt falsch. Das System bietet echte OSR-Tugenden: keine vorgeschriebene Handlung, tödlicher Realismus, improvisationsfreundliche Werkzeuge, Belohnung für clevere Ideen statt Zahlenwerte – und: echte Konsequenzen. *System Matters* (<https://www.system-matters.de>) arbeitet übrigens an einer deutschen Übersetzung des Spiels.

Auf rund 170 Seiten finden sich Regeln für Charaktererschaffung, Seekampf, Schiffsreisen, Untote, Kreaturen, Ritualmagie, Monster, magische Gegenstände, Abenteureraufhänger, ein Einsteigerabenteurer (eine große Sandbox!), unzählige Tabellen und Generatoren und einiges mehr. Optisch und inhaltlich ist es eine Mischung aus Regelwerk, Settingband und Toolkiste – ideal für Spielleitungen, die gerne ohne viel Vorbereitung improvisieren.

Besonders hervorzuheben ist der modulare Aufbau: Fast alles ist tabellarisch organisiert und lässt sich mit wenigen Würfeln an den Tisch bringen. Das sorgt für Spontaneität, ein wenig Chaos und eine bemerkenswerte Zugänglichkeit. Auch Neulinge können innerhalb von Minuten losspielen, was nicht zuletzt an der cleveren Charaktererschaffung liegt: ein paar Tabellen, ein paar Werte – fertig ist der Säufer, Schiffsarzt oder Kultist.

Und vielleicht ist das Beste: **Jede*r weiß, wie man Pirat spielt.** Ob durch *Fluch der Karibik*, *Monkey Island* oder den Geschichtsunterricht – das Setting braucht kaum Erklärung. Augenklappe, Grog, Kanonendonner, ein verfluchter Schatz. Schon sitzen alle im Boot. *Pirate Borg* macht sich diesen Popkultur-Kompass zunutze und bleibt gleichzeitig offen für andere Tonlagen: Wer will, kann das Ganze auch als ernste, politisch aufgeladene Kampagne à la *Black Sails* spielen – das Regelwerk lässt beide Richtungen zu.

STIL UND STIMME

Der Stil von *Pirate Borg* ist eigenwillig. Das muss man mögen, wird es aber wahrscheinlich tun. Die Texte sind scharf, lakonisch, oft mit einem ironischen Unterton. Es wird geflücht, geschnauft und geächzt. Der Ton passt zum Spielgefühl: ein Hauch von Wahnsinn, Dreck und Wind in jeder Formulierung.

Das Layout hingegen ist Geschmackssache: Viele Seiten wirken wie aus unterschiedlichen Welten zusammenmontiert – mal extrem stilisiert, mal nüchtern, mal fast unlesbar. Das ist in Teilen mutig und künstlerisch konsequent, aber gerade bei Tabellen und Regeltexten hätte ein klarerer visueller Fokus nicht geschadet.

VIEL DRUMHERUM: INFRASTRUKTUR & COMMUNITY

Wo *Pirate Borg* wirklich glänzt, ist die lebendige Spielinfrastruktur:

- Limithrons **Patreon** bietet Dutzende Karten, Spielhilfen und Abenteuer.
- Das **Harbourmaster-Programm** belohnt SLs, die das Spiel auf Cons leiten.
- Die **offizielle Discord-Community** betreibt eine permanente Westmarches-Kampagne mit über einem Dutzend aktiver SLs.
- Das Spiel wird kontinuierlich durch neue Abenteuer (z. B. *Buried in the Bahamas*) und zahlreiche **Third-Party-Veröffentlichungen (3PP)** erweitert (z. B. gedruckt in der Sammlung *Cabin Fever*).
- Die offiziellen Reference Cards und GM-Screens helfen bei der Spielvorbereitung enorm.

Nicht zuletzt ist das **Einsteigerabenteuer** im Core-Book hervorragend gelungen – es vermittelt Setting, Stimmung und Regeln innerhalb weniger Seiten und kann direkt losgespielt werden. Auch ist es kein lineares Hack'n'Slash wie in vielen anderen Borg-Spielen, sondern eine interessante verwobene Sandbox mit verschiedenen Plot Hooks, Dungeons und anderen interessanten Orten.



ETHIK UND HALTUNG

Besonders hervorheben möchte ich das **ethische Vorwort** im Regelwerk: *Pirate Borg* distanziert sich klar von historischen Gräueltaten wie Sklaverei, Kolonialismus oder sexueller Gewalt. Stattdessen lädt das System ein, in eine bizarre, überzeichnete Parallelwelt voller Untoter, Relikte und Schiffswracks einzutauchen – eine, in der Horror von außen kommt, nicht von uns selbst. In einer Szene, die sich gerne in Grimdark suhlt, ist das ein wohlthuender Kontrapunkt.

DIE SEE WIRD RAUER: RAVAGED BY STORMS

Dass *Pirate Borg* nicht nur ein System für kurze, abgefahrne One-Shots ist, sondern sich auch für große, verzweigte Sandbox-Kampagnen eignet, zeigen wir bei *Golem Productions* mit unserem kommenden Abenteuerband *Ravaged by Storms*:

Vor langer Zeit, in den Tagen des alten Mesoa, soll es Menschen gegeben haben, die mit den Kräften der Natur im Bunde standen und Seite an Seite mit den Göttern des Windes und des Meeres wandelten.

Natürlich werden solche Geschichten als Legenden abgetan, bestenfalls als romantischer Unsinn.

Aber sind sie das wirklich? Seeleute in der Karibik flüstern von etwas Realem, einer

gefiederten Schlange, die sich in Sturmwolken windet und eine vergessene Insel im Osten der Bahamas bewacht. Sie sagen, dass kein Schiff dorthin fahren darf. Dass dort etwas wartet. Dass Schätze in den Ruinen einer von Stürmen verwüsteten Stadt liegen.

Werdet ihr diejenigen sein, die die leblose Stadt für sich beanspruchen, bevor der Sturm sie auseinanderreißt?

Ravaged by Storms ist ein **72-seitiges Sandbox-Abenteuermodule**, das für *Pirate Borg* entwickelt wurde, aber leicht an viele andere OSR-Systeme angepasst werden kann. Es bietet:

- Eine mehrteilige Kampagne, die in einer abgelegene Inselgruppe spielt, um die ein mythischer Coatl und drei menschliche Fraktionen kämpfen.
- 9 detailreich gestaltete Schauplätze voller Gefahren, Abenteuer und Schätze, von denen viele für One-Shots geeignet sind.
- Squallbinding, eine neue Schule der Ancient Rituals mit 6 neuen Ritualen.
- Außerdem neue Monster, Relikte, Generatoren und vieles mehr!

Ravaged by Storms erscheint **Sommer 2025 auf Kickstarter:**

<https://www.kickstarter.com/projects/golem-productions/ravaged-by-storms-a-mythic-sandbox-for-pirate-borg>

Es ist unser bislang ambitioniertestes Projekt – und ein Liebesbrief an alle, die einmal unter schwarzer Flagge segeln wollen.

FAZIT

Pirate Borg ist mehr als ein stylischer Ableger – es ist ein vollwertiges OSR-System mit Charakter, Werkzeugen und Haltung. Wer sich nicht vom Design abschrecken lässt, findet hier eine Goldgrube für narrative Freiheit, improvisierte Eskalation und stürmisches Spielvergnügen. Und mit *Ravaged by Storms* bekommt es bald ein Modul, das zeigt, wie viel Tiefe in diesem System steckt.

Alexander Jatscha-Zelt
Golem Productions

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



<https://www.kickstarter.com/projects/golem-productions/ravaged-by-storms-a-mythic-sandbox-for-pirate-borg>

EIN ALTES SPIEL IN NEUEM GEWAND

DER WELTENGEST STELLT VOR:

DRAGONBANE

Im Herbst 2022 warb der schwedische Rollenspielverlag *Fria Ligan* per *Kickstarter* um Unterstützung für das Rollenspiel *Dragonbane*. Innerhalb von drei Wochen kamen über eine Million Euro für das Projekt zusammen – eine wahrhaft epische Summe für ein vermeintlich unbekanntes System. Was also ist dieses *Dragonbane*?

In Wahrheit handelt es sich um eine Weiterentwicklung des schwedischen Rollenspiels *Drakar och Demoner*, das erstmals 1982 erschien. Ursprünglich war es regelseitig stark von *Call of Cthulhu* inspiriert, es entwickelte sich aber mit der Zeit immer weiter von seinem Vorbild weg. Heutzutage ist dieser Einfluss kaum noch zu erkennen. Aber werfen wir doch mal einen Blick auf dieses (wie ich finde) äußerst reizvolle Spiel.

DIE DRAGONBANE-BOX

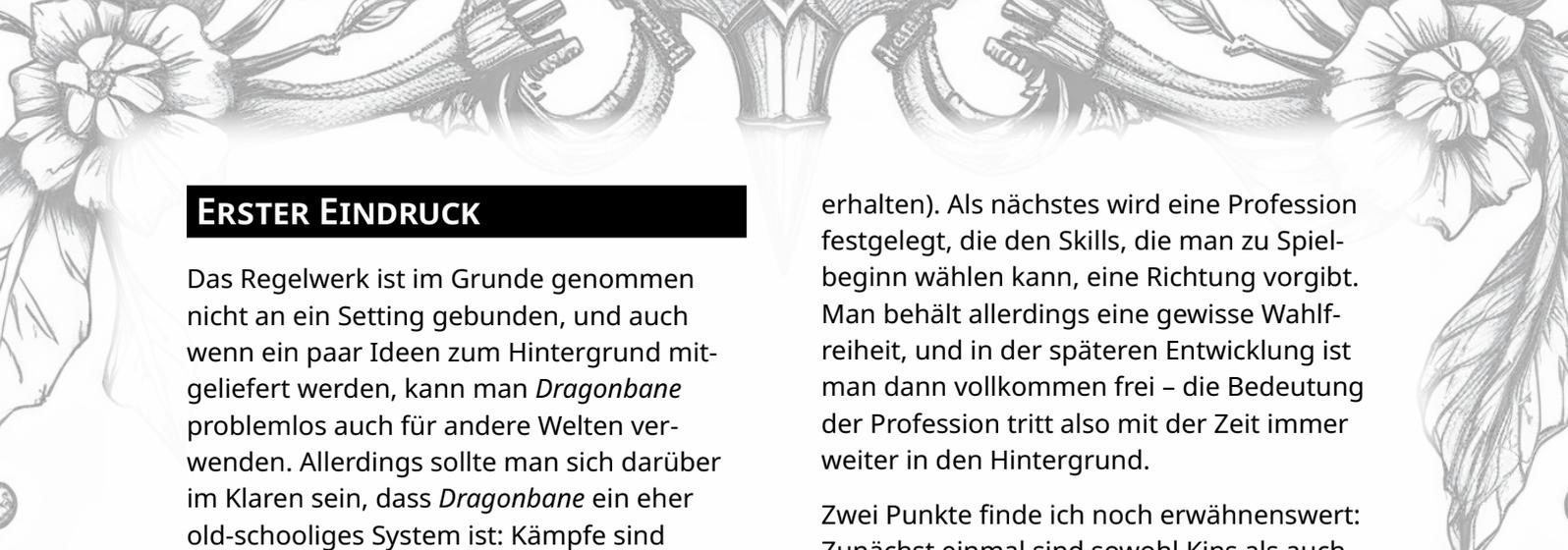
Ein Jahr nach Abschluss des *Kickstarters* erschien eine englische und eine schwedische Version der Starterbox.

Diese enthält alles, was man für das Spiel benötigt: Ein Regelheft, ein Band mit 11 Abenteuern, ein (ziemlich kurzes) Solo-Abenteuer, eine Posterkarte der Region, Würfel, Spielkarten (u.a. für die Initiative), Pappaufsteller, eine Battlemat, Charakterbögen sowie vorgenerierte Charaktere.



Foto: Weltengeist

Was mich schon vor dem Lesen begeistert hat, ist das gelungene Artwork, das fast ausschließlich aus der Feder des schwedischen Künstlers *Johan Egerkrans* stammt. In einer Zeit, in der viele Rollenspielverlage ihre Produkte mit einer kunterbunten (und nicht immer treffsicheren) Mischung aus Werken verschiedener Künstler verzieren, empfinde ich diese konsequente Entscheidung für einen einheitlichen Stil als ausgesprochen angenehm. Meiner Meinung nach kann man sich die *Dragonbane*-Box (so wie auch die nachfolgenden Produkte) schon allein aufgrund des Artworks ins Regal stellen.



ERSTER EINDRUCK

Das Regelwerk ist im Grunde genommen nicht an ein Setting gebunden, und auch wenn ein paar Ideen zum Hintergrund mitgeliefert werden, kann man *Dragonbane* problemlos auch für andere Welten verwenden. Allerdings sollte man sich darüber im Klaren sein, dass *Dragonbane* ein eher old-schooliges System ist: Kämpfe sind gefährlich und überraschend realistisch, hochstufige Charaktere haben kaum mehr Hit Points als Anfänger, Rüstungen retten Heldenleben, und es gibt auch keine Möglichkeit, unangenehme Würfelergebnisse wiederholen zu lassen. Am Spieltisch ist es daher spannender als viele moderne Systeme, bei denen die Spieler im Grunde wissen, dass ihren Charakteren ohnehin nichts passieren kann.

Bei *Dragonbane* versuchen die Protagonisten daher eher zu überleben, als dass sie als strahlende Ritter in schimmernder Wehr alle Widerstände mit einem Lied auf den Lippen überwinden. Dieser Spielstil erfordert nach meiner Erfahrung eine Gruppe, die bereit ist, sich darauf einzulassen. Spieler, die zum Sicherheitsdenken neigen und am liebsten so lange planen, bis sie sich ganz sicher sein können, dass ihnen nichts passieren kann, werden hier vermutlich nicht glücklich.

Dragonbane funktioniert am besten mit Spielern, die mit Risiken leben können und jene Erfolgserlebnisse lieben, die man nur bekommt, wenn es wirklich (und nicht nur dem Anschein nach) um alles ging.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Bei der Charaktererschaffung wählt man zunächst ein Volk („Kin“) – hier findet man neben Menschen und den üblichen Tolkien-Klischees (Elfen, Zwerge, Halblinge) auch Wolfkin und die berühmten Mallards – Entenmenschen, die aber längst nicht so albern rüberkommen, wie man vielleicht vermuten würde (auch wenn jeder von ihnen Donald Ducks cholericische Ader als Eigenschaft

erhalten). Als nächstes wird eine Profession festgelegt, die den Skills, die man zu Spielbeginn wählen kann, eine Richtung vorgibt. Man behält allerdings eine gewisse Wahlfreiheit, und in der späteren Entwicklung ist man dann vollkommen frei – die Bedeutung der Profession tritt also mit der Zeit immer weiter in den Hintergrund.

Zwei Punkte finde ich noch erwähnenswert: Zunächst einmal sind sowohl Kins als auch Professionen so einfach gestaltet, dass man problemlos neue entwerfen kann, die zum gewählten Setting passen. Außerdem finde ich das Steigerungssystem spannend, das auf einer Mischung aus „Verbessern, was man benutzt hat“ und „Neue Dinge lernen“ basiert. Erfahrungspunkte gibt es überhaupt nicht, stattdessen lernt man am Ende jeder Sitzung in Abhängigkeit von dem, was man heute erlebt hat. Da abwesende Spieler dabei leer ausgehen, aktives Spiel belohnt wird und man überdies würfeln muss, ob man tatsächlich etwas gelernt hat, können sich Charaktere unterschiedlich schnell entwickeln.

REGELN

Die eigentliche **Regelmechanik** ist einheitlich und basiert auf W20-Würfeln, mit denen der eigene Skill-Wert unterwürfelt werden muss. Erleichterungen (Boons) bzw. Erschwernisse (Banes) werden abgebildet, indem der Spieler mehrere W20 erhält, von denen dann jeweils nur der beste bzw. schlechteste zählt. Diese Mechanik erinnert an die Vor- und Nachteile bei D&D5, ist aber flexibler, weil man auch mehrere Vor- bzw. Nachteilswürfel bekommen kann. Am Spieltisch hat sie im Vergleich zu Bonus-/Malus-Systemen den Vorteil, dass man nicht rechnen muss – man kann das Ergebnis immer direkt ablesen.

Das **Magiesystem** ist traditionell und basiert auf Magieschulen sowie einzelnen Zaubersprüchen. Die *Dragonbane*-Box enthält neben „Allgemeiner Magie“ die drei Magieschulen „Animismus“ (Götter und Geister), „Elementalismus“ (Wind, Wasser, Erde, Feuer) und

„Mentalismus“ (Geist und Körper). Für die nähere Zukunft sind noch eine ganze Reihe weiterer Schulen angekündigt – mehr dazu unten unter „Neues Crowdfunding“.

Insgesamt ist das Regelwerk schlank und für mein Dafürhalten deutlich eleganter als beispielsweise *Trudvang*, das ebenfalls von *Drakar och Demoner* abgeleitet war, aber mehr Buchführung erforderte. Trotzdem deckt *Dragonbane* die meisten wichtigen taktischen Situationen ab. Man merkt aber schon, dass der Schwerpunkt auf den Action-Szenen liegt – so sind rund ein Drittel der insgesamt 30 Skills Waffenfertigkeiten, und Themen wie soziale Konflikte, Diebes- oder Wildnis-kompetenzen werden etwas stiefmütterlich behandelt. Was ich mir ebenfalls gewünscht hätte (gerade von einem taktisch geprägten System) sind Regeln für Verfolgungsjagden. Aber wer weiß, vielleicht gibt es die ja irgendwann in der Zukunft?



© Fria Ligan / Free League Publishing

HARDCOVER-BÄNDE

Inzwischen sind auch eine Reihe von Hardcover-Bänden erschienen. Da ist zunächst einmal das *Rulebook*, bei dem es sich aber „nur“ um die schicke Version der Regeln aus der Starterbox handelt. Dieses Buch sollte man sich daher nicht zulegen, weil man auf zusätzliche Regeln spekuliert, sondern nur, wenn man die Paperback-Version aus der Box durch eine solide Hardcover-Ausgabe ersetzen möchte.

Außerdem gibt es inzwischen ein *Bestiarium* – und davon kann man ja bekanntlich nicht genug haben. Hier finden sich deutlich mehr

Kreaturen als im Grundregelwerk, und einige davon „funktionieren“ auch deutlich anders als beispielsweise bei D&D. Auch hier hat man den einheitlichen Illustrationsstil beibehalten, was die ganze Buchreihe für mich aufwertet.

Zu guter Letzt wurde der Kampagnenband *Path of Glory* herausgebracht. Dem Klappentext nach handelt es sich um die Neuauflage einer alten Kampagne von 1985/86. Wie gut diese Kampagne gealtert ist, kann ich allerdings nicht beurteilen, weil ich das Buch (noch?) nicht besitze.

NEUES CROWDFUNDING

Zum Zeitpunkt, da ich diese Zeilen schreibe, steht ein neues Crowdfunding für *Dragonbane* unmittelbar bevor. Diesmal ist ein Magieband mit zusätzlichen Magieschulen und weiteren Zaubern angekündigt. Gesetzt sind Harmonismus, Dämonologie, Nekromantie, Hexerei und Illusionismus, je nach Verlauf des Kickstarters können wohl auch noch mehr dazukommen. Für mich selbst ist das allein schon spannend, weil ich bei aller Liebe zu schlanken Regelwerken nie genug Zaubersprüche haben kann.

Außerdem soll ein Settingband für die Hafenstadt Arkand erscheinen, die als „Stadt von Wogen und Flammen“ angekündigt wird und zumindest schon mal durch eine schicke Stadtkarte besticht. Ich selbst bin auf beide Produkte sehr gespannt, aber natürlich ist es noch zu früh, um mehr dazu zu sagen, denn tatsächlich erscheinen werden sie wohl erst im Jahr 2026.

<https://www.kickstarter.com/projects/1192053011/arkand-and-the-book-of-magic-for-the-acclaimed-dragonbane-rpg>



DEUTSCHE AUSGABE

Eine deutsche Ausgabe der Basisbox und des Grundregelwerks ist übrigens beim *Uhrwerk-*Verlag in Arbeit. Ein entsprechendes Crowdfunding auf *Game On Tabletop* wurde Anfang 2024 erfolgreich abgeschlossen und mit rund 100.000 Euro (für deutsche Verhältnisse eine erfreulich große Zahl) unterstützt. Seither laufen die Arbeiten; aktuell sind die Produkte laut Verlag im Layout. Während im Crowdfunding ein geschätzter Liefertermin von Q3-4/2024 angegeben wurde, würde ich inzwischen in Anbetracht des Arbeitsstandes und aufgrund der leider üblich gewordenen Verzögerungen beim Druck nur noch mit viel Glück von einer Lieferung im Jahr 2025 ausgehen.

In einem Posting vom 6. Mai 2025 schreibt Redakteur Franz Janson, dass auch die Übersetzung der restlichen bisher erschienenen Hardcover-Bücher (*Bestiarium* und später auch *Path of Glory*) geplant sei, die Arbeiten dazu haben aber noch nicht begonnen. Wer also *Dragonbane* mit allem und scharf haben will, wird wohl noch eine ganze Weile auf die englischsprachige Ausgabe angewiesen bleiben.

THIRD-PARTY-PRODUKTE

Fria Ligan hat eine relativ großzügige Third-Party-Lizenz für *Dragonbane* eingeräumt, nach der es möglich ist, auf eigene Rechnung Abenteuer oder Settings für das Spiel zu veröffentlichen, solange sie nicht den Regelkern verändern. Davon wurde in der Community bereits eifrig Gebrauch gemacht.

So gibt es beispielsweise schon eine Reihe von *Dragonbane*-Crowdfundings von Drittverlagen. Unter diesen stechen für mich die Windheim-Kampagne (Teil 1 ist bereits im Fachhandel erhältlich), der Aventurien-Regionalband *Die Grüne Ebene* (wird zusammen mit der deutschen Basisbox vom *Uhrwerk-*Verlag entwickelt) sowie die Einsamer-Wolf-Adaption *Lone Wolf* (ebenfalls in Entwicklung) heraus. Aber auch sonst gibt es schon einiges an fertigem oder angekündigtem Material – das Stöbern lohnt sich also!

FAZIT

Auch wenn die Wurzeln von *Dragonbane* weit zurückreichen, ist das Spiel gut gereift und für alle interessant, die sich für leichtgewichtiges Old-School-Rollenspiel mit hohem Einsatz und einem gewissen Augenzwinkern begeistern können. Es ist insbesondere gut geeignet, um es mit wenigen Handgriffen an eigene Welten anzupassen. Gerade unter OSR-Fans liest und hört man viele regelrecht begeisterte Stimmen, und ich selbst bin auch ziemlich angetan.

Wie es aussieht, beschränkt sich der Verlag nicht auf die Veröffentlichung des Basisregelwerks, sondern pflegt die Produktreihe weiter. Und hinter dem Ganzen steht eine zahlenstarke Community (insbesondere aus Skandinavien, wo *Drakar och Demoner* seit jeher eine riesige Fanbasis hat), die auch selbst qualitativ hochwertige Produkte dazu herausbringt.

Wer mal unverbindlich reinschnuppern will, findet auf dem PDF-Portal drivethrurpg.com zwei kostenlose Schnellstarter (*Riddermound* und *The Sinking Tower*), mit denen man sich schnell einen Überblick verschaffen kann. Falls ich euch neugierig machen konnte, wünsche ich schon mal viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren!

Der Weltengeist

WER IST DER WELTENGEST?



Der Weltengeist ist einer jener älteren Rollenspieler, die dem Hobby schon seit Mitte der 1980er Jahre verfallen sind. Er hat im Laufe der Zeit viele Abenteuer mit unterschiedlichsten Rollenspielen gespielt, und er hat noch viel mehr gelesen (manche würden sagen: mehr, als gut für ihn war). Vor einigen Jahren hat er an einigen Produkten für das Rollenspiel *Splittermond* mitgewirkt, aktuell spielt er aber fast ausschließlich *Savage Worlds*, weil das System seiner Liebe zu wechselnden Spielwelten und schnellem, taktischen Spiel voller Überraschungen entgegenkommt. Auf www.tanelorn.net pflegt er in unregelmäßigen Abständen einen Blog mit Abenteuerrezensionen.

GEBETE IN ROLLENSPIELEN

- ZWISCHEN IMMERSION UND PIETÄT -

Ein Beitrag aus der Reihe „Sprache, die in Rollenspielen wirkt“

In Rollenspielen bildet das gesprochene oder geschriebene Wort das Fundament für ein gelungenes Eintauchen in die fiktive Welt. Besonders sensibel sind dabei Gebete – kaum eine Spielwelt kommt ohne Glauben und Gottheiten aus. Klerikale, Ordensleute und gemeine Gläubige: Sie alle beten. Denn Gebete erzeugen Emotionen, Tiefe und Gruppendynamik. Doch zeigt die Praxis, dass gerade hier einige Stolperfallen lauern. Religion ist ein Thema bei dem es schnell persönlich wird. Ein befreundeter Spielleiter äußerte sich spontan wie folgt dazu: „Ich würde das Thema Religion aus RPGs aus Prinzip eher ausklammern bis ich eine Spielgruppe sehr gut kenne, dann kann man weitersehen!“ Bedacht werden sollte deshalb wohl der Respekt vor realen Glaubenssystemen, denn kulturelle Aneignung kann den Spaß am Spiel kosten! Wie bewerkstelligt man es dann aber, dass es „echt“ wirkt?

In diesem Beitrag soll es um den möglichen Aufbau, sprachliche Kniffe und praktische Ideen gehen. Es lohnt sich dieses etwas heikle Thema nicht zu umschiffen, sondern sich der Herausforderung zu stellen. Gezielt fürs Spiel eingesetzt ist ein gut formuliertes Gebet ein absoluter Mehrwert fürs Storytelling - die Möglichkeit Werte, Ängste und Zweifel, Kultur, Hoffnungen und Charaktereigenschaften zu vermitteln. So funktioniert also auch ganz subtil Worldbuilding. Der intime Moment des Gebets zieht Mitspielende in die Szenerie hinein und auch dramaturgisch kann eingehakt werden. Triggert es Visionen? Interveniert die adressierte Entität? Versteckten sich subtile Hinweise auf kommende oder vergangene Ereignisse?

In der Praxis kann man sich fragen:

- Wer ist adressiert? Gottheit, Ahnenreich, Naturgeist, spirituelle Kraft, Pantheon/Kult...
- Wie ist die angebetete Entität ausgerichtet? Streng, liebevoll, fordernd, gütig, chaotisch...
- Wird etwas geopfert? Geld, Kunst, Lebensmittel, Zeit oder gar etwas Lebendiges
- Typische Anliegen des Betenden? Warum wird gebetet? Was ist die Hauptbotschaft? Sind es Bitten, Danksagung, ein Schwur, wird Reue empfunden oder ein Geständnis abgelegt?
- Welche Rituale bestehen? Feste Zeiten, Gebetsform, Körperhaltung, Utensilien, vorgeschriebene Begrifflichkeiten...
- Was klingt religiös ohne abgekupfert zu sein? Möchte ich einen Transfer von Bestehendem?

Konkrete Tips:

- Verwende statt einem „Amen!“ lieber eine eigene Wortkreation oder eine Umschreibung
- Nutze rollenspielerische Klischees und Charaktereigenheiten – ein Krieger bittet um Mut und Stärke, eine Reichsrätin um Weisheit und



Gerechtigkeit, ein zwergischer Charakter eher um das Gelingen der Geschäfte oder reiche Rohstoffvorkommen

- Verwende Wiederholungen, Metaphern, bildliche Sprache, Alliterationen und einen festen Sprachrhythmus, das wirkt vertraut
- Halte Gebete lieber kurz und griffig. Ein in sich stimmiges Konzept wirkt meist besser als ein ausschweifend-wirres Ritual
- Gebete sind einfach und gleichzeitig eine komplexe Handlung, jeder Charakter sollte (mit-)beten können und trotzdem ist es ein Ineinandergreifen aus Worten und vielleicht Tonfall und Gesten in einem vollständigen ritualisierten Ablauf

Dieser Impuls soll ermutigen zum Ausprobieren und zu Fingerspitzengefühl. Wie das Thema Religion(en) in RPGs aufgefasst wird, ist stark von den Mitspielenden abhängig. Ob und wie es am Ende eingearbeitet wird ist dann meistens eine Entscheidung der Spielleitung. Zusammengefasst lässt sich aber festhalten: Jeder Glaube lebt von Vokabular, Symbolen und Ritualen. Ein Gebet zeugt von der Haltung des Betenden, dem kulturellen Kontext und der spirituellen Sicht auf die Welt. Vorbereitung ist also alles!

sukiiland

[Beispiel: Gebet eines Zwerges aus Ligath Tureen (Tharanor) für die Gefallenen der Eiszwerge aus Nor'Davara]

ZWERGISCHES EHRENGEBET:

**DIE NAMEN NENNT NUN KALTER STEIN,
SIE SOLLEN NICHT VERGESSEN SEIN.
STARK IM STURM – STOLZ DES ERZ',
TAPFER SCHLUG IHR TREUES HERZ.
SCHWUR UNS'REN ÄHNEN –
BLUT UNTER MONDENGLANZ –
WIR HALTEN TREUE STETS:
HOCH – SCHWERT, SCHILD UND KRANZ!**

SLACK-WYRM:



© Joshua Wright

Übersetzung: Stefan Graf

Mehr Slack-Wyrm-Comics gibt es auf:
www.joshuawright.net



CONVENTION- BERICHT

21. - 23.03.2025,
VILLINGEN-SCHWENNINGEN

Vorab: Beinahe wäre es nichts mit meinem Besuch geworden: Das Kulturzentrum Klosterhof liegt zwischen den beiden Ortsteilen Villingen und Schweningen in einem Gewerbegebiet. Zwar steuert ein Linienbus im Halbstundentakt eine Haltestelle ganz in der Nähe an, doch war es tatsächlich gar nicht so einfach, herauszufinden, ob man den Veranstaltungsort mit öffentlichen Verkehrsmitteln überhaupt erreichen könne. Einige der Con-Gäste ließen sich daher von Freunden abholen oder machten sich vom Villingener Hauptbahnhof mit reichlich ‚Sack und Pack im Schlepptau‘ zu Fuß auf den Weg (= 50-Minuten-Marsch).

Wie dem auch sei: Ich (Kai) stand kurz vor 18 Uhr in der überschaubaren Schlange vor dem Kulturzentrum und wartete wie die anderen ‚frühen Vögel‘ darauf, eingelassen zu werden. Der Eintritt für alle drei Tage betrug 4,50 Euro, Risikofreudige konnten diesen aber auch mit einem achtseitigen Würfel ermitteln. Es gab keine Bändchen mehr, da die Anschaffung dieser teurer gewesen sei als die eine oder andere Eintritterschleicherei, wie mir der freundliche Mensch an der Kasse erzählte. Im Foyer befanden sich eine Auslage mit Goodies der diesjährigen Gratis-Rollenspiel-Tage sowie das Brett mit den angeschlagenen Spielrunden für den Freitagabend. Ich trug mich in die Fallout 2D20 von Spielleiter Tim ein und ging anschließend ein wenig auf Erkundungstour.



Foto: Kai Ellermann

Wenn meine Informationen stimmen, fand die Villingener Rollenspiel Convention bereits das dritte Mal im KZ Klosterheim - eine nette und im positiven Sinne sehr überschaubare, aber keinesfalls einengende Location - statt. Im Laufe des Abends fanden sich etwa 40 Leute ein, wobei das Verhältnis Jungs - Mädels etwa 4 zu 1 ausmachte. Laut Homepage hatten 16 Spielleitungen 23 Runden vorangemeldet, von denen am Freitag sieben stattfinden sollten. Als kleines Dankeschön gewährte man den SL nicht nur freien Eintritt; sie erhielten auch einen Verzehrsgutschein, einen Würfel sowie eine Tafel Ritter Sport. Ein Blick auf die Speise- sowie Getränkekarte offenbarte ein überschaubares und preiswertes Angebot, es musste also niemand verhungern oder verdursten. 😊

Meine Fallout-Runde war für 19 Uhr angesetzt, sodass ich mich bereits einige Minuten vorher an den entsprechenden Spieltisch setzte. So bekam ich mit, dass die Lasers-&-Feelings-Runde von Spielleiter

Severins am Nebentisch ausfiel, da dieser einen Autounfall hatte. Shit happens! Die Mitspieler Stefan, Gerd, Benji und Max und Spielleiter Tim, der aus dem fernen westfälischen Bielefeld angereist war, trudelten nach und nach ein, sodass wir nach einer kurzen Einführung gegen 19:30 zu spielen begannen. Obschon das CRPG Fallout 2 tatsächlich mein absolutes Lieblingscomputerspiel ist und ich insbesondere die dichte und mitunter recht trostlose Atmosphäre überaus zu schätzen weiß, hat mich das Spiel am Tisch weniger vom Hocker gehauen; insbesondere das Würfelsystem mit den zwei Zwanzigseitern empfand ich als etwas sperrig und arg gewöhnungsbedürftig. Aber aus dem Grund fährt man ja auf eine Convention: um neue Regelsysteme auszutesten.

Da mir noch nicht nach Schlaf zumute war, zockte ich mit Luna aus Nürnberg noch einige Runden eines Deckbuilding-Spiels, das ein Fantasy-Setting aufweist und auf Deutsch erhältlich ist. Es bietet eine interessante Mischung aus Strategie, Ressourcenmanagement und Kämpfen. Man spielt Karten mit verschiedenen Farben und Effekten. Ziel des Spiels ist die Reduzierung der Lebenspunkte des Gegners auf Null. Leider hatte ich mir nicht notiert, wie dieses Kartenspiels heißt; eine ausgedehnte Recherche via Suchmaschine brachte lediglich hervor, dass es sich weder um Epic und Hero Realms noch um Star Realms, Dominion oder The Dark Valley handelt. 😊

Um 4 Uhr in der Frühe legte ich mich zur Ruhe, fand aber nur wenig Schlaf. Gegen 8 Uhr enterten die ersten Tabletopspieler den großen Saal, wo neben mir ein paar weitere Schlaftrunkene in ihren Schlafsäcken lagen. Es hieß nun aufzustehen, da ab 8:30 Uhr die V-CON-quest starten sollte: etwa die nächsten zwölf Stunden sollten begeisterte Warhammer-40K-Fanboys und -girls

ihre mitunter sehr kunstfertig angemalten Modelle hin- und herschieben, um zu ermitteln, wer am Ende der größte Schlachtenlenker war.

Ansonsten kamen nach und nach mehr Gäste, sodass es um einiges wuseliger zuging als noch am vorherigen Abend. Viele nahmen erst einmal ein Frühstück ein, ein Trading-Card-Händler baute in der Halle seinen Stand auf. Für den Samstag standen zwölf Spielerunden auf dem Programm. Ich trug mich etwas widerwillig in die Musketeers-vs-Cthulhu-Runde von Spielleiter Michael ein, da Cthulhu ja eher ein weniger actionlastiges System ist und ich mir nicht vorzustellen vermochte, dass das mit einem Musketier-Hintergrund funktionieren könnte. Tat es aber. Sogar sehr gut. Jedenfalls hatten die Mitspieler Steffen, Joachim sowie Sebastian und ich eine ganze Menge Fun. Und ich denke, ich werde mir das entsprechende Supplement von Nightfall Games zulegen.

Da ich nicht sonderlich viel geschlafen hatte, bekam ich am Mittag einen heftigeren Migräneanfall und entschloss mich, die Convention vorzeitig zu verlassen und nach Hause zu fahren.

Mit einem *Check* übernehme ich (Stefan) mal ab hier, denn ich bin mit ein paar Freunden am Samstagmorgen bei der V-Con aufgeschlagen. Schon im Auto war die Stimmung hervorragend und die Vorfreude groß. Ich hatte mich als Spielleiter eingetragen und einen One-Shot für Death in Space im Ge-



Foto: Konrad Andres

päck. Parkplätze waren vor Ort genug vorhanden und da wir recht früh bei der Location angekommen sind, mussten wir auch in keiner Schlange stehen. Das war mein erster Pen & Paper Con seit gut 10 Jahren - mal die kleineren Rollenspieltreffs in Freiburg ausgenommen - und so war ich darauf gespannt, was mich erwarten würde. Über das Essen und die Location selbst hat Kai ja schon berichtet, daher hier nur ein Wort dazu von mir: überschaubar ... und das meine ich im positiven Sinne.

Vor meiner Runde habe ich die toll bemalten Figuren der Warhammer 40K-Spieler bestaunt, ein zweites Frühstück zu mir genommen und es dann versäumt, mich selbst in eine Runde einzutragen. Aber dazu kommen wir später.

Um 10 Uhr ging es dann los. Death in Space. Welcome To The Ring. Das Einstiegsabenteuer aus dem Grundregelwerk. Ich kann leider nicht mehr sagen, wie die Mitspieler:innen an meinem Tisch hießen, aber es war eine coole und lustige Truppe und nachdem eine Mitspielerin noch eine große Tupperbox mit Keksen auf den Tisch packte, war klar, das werden schöne, spannende und leckere vier Stunden. Charaktere waren schnell generiert und dann ging es auch schon los.

Da ich hier nicht spoilern möchte, sei nur so viel gesagt: Die Gruppe war erfolgreich und konnte das Abenteuer mit dem ersten eigenen Schiff abschließen. Niemand ist gestorben und alle hatten viel Spaß. Ja, auch die Charaktere selbst.

Durch mein geistiges Versagen (Das Versäumnis, mich in eine Runde einzutragen) blieb mir danach nur die Möglichkeit, mich mit Essen, Trinken und Quatschen zu beschäftigen. Ich hatte ein paar Ausgaben des Weltenwanderers dabei und versuchte diese an den Mann oder die Frau zu bringen.



Foto: Komrad Endres

Die Orga hatte mir freundlicherweise einen Stehtisch zur Auslage bereitgestellt. Das Essen war gut, der Met ebenfalls und da ich nicht der Einzige war, der keinen Platz mehr in einer Runde gefunden hatte, waren genug Gesprächspartner vorhanden.

Ich habe noch eine Runde Scythe mitgespielt und dann war auch schon Quiz-Time. Da ich für sowas absolut zu wenig Nerd bin, war ich nur als Zuschauer dabei und ich muss wirklich sagen: WOW! Ich hätte wahrscheinlich 2 der knapp 20 Fragen beantworten können.

Jan, einer meiner Mitfahrer, hat das Ding hingegen absolut gerockt und das Quiz souverän gewonnen. Ich kann leider nicht mehr sagen, wie viele der Fragen er richtig hatte, aber die Veranstalter haben etwas von rekordverdächtig gemurmelt. Einer der Preise war auch eine Ausgabe des Weltenwanderers ... so ein Zufall.

Mit entsprechend guter Laune ging es dann zurück in die Heimat.

Bis auf das auf Cons häufig auftretende Problem - hab ich mir sagen lassen - der zu wenigen Runden für zu viele Spieler:innen, war der Con wirklich super und ich komme gerne wieder.

Wir sehen uns nächstes Jahr.

Information: www.v-con.info

Conbericht von Kai Ellermann & Stefan Graf

CONVENTION-BERICHT

CATCon LV

25. - 27.04.2025, ULM

In meinem Freundeskreis hatten einige Leute zunächst etwas gestutzt, nachdem ich ihnen berichtet hatte, nach Ulm zum Cat-Con fahren zu wollen, so als ob das etwas sehr Unanständiges sei. Ein Swingerclub vielleicht oder eine Stripteasebar. Oder vielleicht verwechselten sie das Event auch mit dem kalifornischen CatCon, einer jährlich stattfindenden Kongress- und Adoptionsveranstaltung für Katzenfreunde. Wer weiß?

Ich erreichte die Location bequem mit der Bahn und einem Bus der Linie 7, wobei ich am Busbahnhof Luna traf, mit der ich am vergangenen V-Con Shards Of Infinity (SO hieß das Deckbuilding-Spiel nämlich) gespielt hatte. Wie es der Zufall so wollte, hatte sich die Gute wie ich auf der Website der Con in Tills Paranoia-Runde eingetragen; so saßen wir mit weiteren Mitspielern - u. a. Gerd, den ich ebenfalls von der V-Con kannte - etwa eine Stunde später und mit einer halben Stunde Verspätung, da am Eingang noch auf die Kasse gewartet wurde, am Havena-Tisch.

Das CAT ist Teil einer mittelalterlichen Festungsanlage und sieht schon von außen wie ein von Pflanzen überwuchertes Bunker aus. Die Räumlichkeiten im Inneren haben reichlich Katakombencharakter und sind geradezu prädestiniert, hier eine Veranstaltung für fantasygeschwängerte Pen-&-Paper-, Tabletop-, Karten sowie Brettspiele abzuhalten. Ansonsten wird die Location für Konzertveranstaltungen (Gothic, Elektro, Punkrock, Metal...) und Disko genutzt.



Foto: Kai Ellermann

Spielleiter Till, der eigentlich Martin und nicht Olaf heißt, kannte ich noch vom Rollenspieltreff Freiburg. Überhaupt ist es immer nett, vertraute Gesichter auf den Conventions zu treffen. Die Paranoia-Runde jedenfalls war eine ziemlich spaßige Angelegenheit, das kannte ich ja noch von früher (in den 90ern hatten wir das in meiner damaligen Stammrunde häufiger gespielt). Die Neuerungen, die mit späteren Editionen ins Regelwerk fanden, waren mir natürlich neu (was auch sonst?). So nahmen die Mit- bzw. Gegenspieler schon bei der Charakterschaffung negativen Einfluss auf die eigene Figur. Interessanterweise schien unsere Runde



Foto: Kai Ellermann

von Troubleshootern recht harmonisch zu funktionieren: uns gelang es, den Auftrag (besser: das Himmelfahrtskommando) nicht nur zu überleben, NEIN, wir erledigten ihn sogar einigermaßen leichenfrei. Und der Hammer war: Nicht einer von uns verlor überhaupt einen der sechs Klone. Irgend etwas musste Till da falsch gemacht haben. 😊

Der CAT-Con findet zweimal im Jahr auf zwei Ebenen statt. Kostenlos übernachten kann man in abgedunkelten Bereichen; entsprechende Ausrüstung wie Isomatte oder Schlafsack sollte man natürlich dabei haben. Das Angebot an Speisen und Getränken war für Conventionverhältnisse sehr gut und ging auch preislich total in Ordnung. Einige Male am Samstag und Sonntag kam der Grill zum Einsatz. Im Dauereinsatz war hingegen der Sandwichtoaster. Bezahlt wurde alles ausschließlich mit Wertmarken, den CAT-Con-Gulden, die man an der Kasse kaufen konnte. Am späten Samstagnachmittag baute Michael vom Ulmer Imp's Shop seinen Verkaufsstand auf.



Die Nacht war kurz, da wir a) länger als geplant gespielt hatten und b) Till danach gefühlt stundenlang Rollenspielaneddoten von sich gab, dadurch das eine oder andere wilde Gelächter erzeugte und wirklich jeden vom Schlafen abhielt. Na ja, Schlaf ist ja was für Weicheier!

Trotz der kurzen Nachtruhe kam ich morgens ganz gut hoch und unterhielt mich im Anschluss etwas länger mit Michael, dem Spielleiter der Musketeers-vs.-Cthulhu-Runde vom V-Con, und seiner Begleiterin über Zugfahrten mit der Deutschen Bahn, den Frauenanteil an Rollenspiel-Conventions heute im Gegensatz zu früher sowie ältere Robert-Redford-Filme. Da ich anschließend nichts zu tun hatte, begab ich mich zum Mimik-Tisch und spielte dort mit Betti und Corinna, die wie ich auf den Beginn der Castles-&-Crusades-Runde warteten, das Der-Dativ-ist-dem-Genitiv-sein-Tod-Spiel, bis Spielleiter Norbert, den ich aus der Facebook-Gruppe „Deutschsprachige Pen-&-Paper-Rollenspiel-Fanzines“ kannte, sowie die übrigen Spieler Robert und Steffen erschienen. Castles & Crusades gilt als einer der ersten Vertreter des sogenannten Old School Revival (OSR) und erscheint seit 2004 bei Troll Lord Games. Norberts Ansatz, an das Spiel heranzugehen, als hätte man es gerade erst geöffnet, prädestinierte die Runde vor allem für Rollenspielneulinge. Leider zog sich die Charakterschaffung ein wenig in die Länge, sodass wir tatsächlich erst kurz vor 16:30 Uhr mit dem Spiel starten konnten. Norbert hatte aus dem Stegreif ein wirklich nettes kleines und etwas ungewöhnliches Szenario geleitet, das die lange Vorlaufzeit beinahe vergessen machte.

Pünktlich um 20 Uhr saß ich am Free-4-All-Tisch (ja, alle Tische hatten Namen wie Baldurs Gate oder Afterlife), wo die Call-Of-Cthulhu-Runde von Spielleiterin Weltensegler stattfand. Erfreulicherweise saß auch Mario, der Wo ist Alice? auf der F.R.O.S.T. XXVI im Januar geleitet hatte, mit dem ich nach dem Spiel noch ein wenig quatschte. Die Spielleitung hatte bereits im



Foto: Kai Ellermann



Beschreibungstext zu ihrem Szenario, „Auf Vlags Spuren“, angemerkt, dass man besser nicht mit seinen eigenen Charakteren spielen sollte. Entsprechend böse wurde unseren Charakteren mitgespielt. Und ich kann nun behaupten, dass es bei Cthulhu nicht zwei verhängnisvolle Arten gibt, den Charakter, so wie er ist, zu verlieren, sondern derer drei. Jedenfalls war das Abenteuer tatsächlich etwas gemein, da wir gar keine Möglichkeiten hatten, den Spieß umzudrehen. Hätte die SL das nicht vorher schon angedeutet, wäre ich etwas sauer gewesen. So war es aber okay.

Später sah ich Luna beim Spielleiten zu und unterhielt mich anschließend noch mit Stefan, den ich vom Tanelorn-Forum und der Reucon her kenne.

Am Consonntag saß ich erneut mit Norbert am Spieltisch, der eine Runde TSRPG (Travel-Sized Role-Playing Game) meisterte, ein äußerst regelleichtes kleines Regelwerk, für dessen deutsche Übersetzung er auch verantwortlich zeichnet. Mit am Tisch saßen außerdem eine Rollenspielfanfängerin sowie ein Heranwachsender, der bereits in einer von Norberts vorherigen Runden mitgespielt hatte und nur wegen diesem angereist war. Der Mann hat Fans! Der Jungspund hatte ein ausgesprochen interessantes Konzept für seinen Magier erarbeitet und hatte die eine oder andere richtig

gute Idee im Spiel, auf der ich mit über 33 Jahren Rollenspielerfahrung niemals gekommen wäre. Es ergibt also durchaus Sinn, in gemischtaltrigen Runden mitzuspielen.

Abschließend sei noch zu sagen, dass es die obligatorische Tombola und das ebenso nicht mehr vom Congeschehen wegzudenkende Nerd Quiz gab, mehr als 30 Rollenspielerunden stattfanden und die Stimmung allgemein sehr gut war. Am Samstag fand zudem ein Yu-Gi-Oh-Tradic-Card-Game-Turnier statt. Und da die Veranstaltung bereits zum 55. Male durchgeführt wurde, gab es eine auf 55 Stück limitierte Figur, die das Cat-Con-Maskottchen darstellt. Was generell anstrengend war: der gravierende Lärmpegel. Am Freitag bzw. Sonntag war der gerade noch hinnehmbar, am Samstag war es maximal anstrengend, dem Spielgeschehen zu folgen, während am Nebentisch eine lautstarke Warhammer-40k-Runde agierte. Vielleicht sollten wir alle Gebärdensprache lernen und uns mit Gehörschutz an die Spielische setzen... 😊

Information: <https://cat-con.de>

*Conbericht von Kai Ellermann,
korrekturgelesen von Stephanie Ellermann*



Augen auf beim Fanzinekauf!!!

Dezentralisiertes Kadaverkollektiv

Ausgabe 670

Zu beziehen via: totaldesaster@web.de

DIE NÄCHSTEN CONS



05. bis 06. Juli 2025, FeenCon 2025

53229 Bonn (Integrierte Gesamtschule Bonn-Beuel, Siegburger Str. 321)

Mehr Infos: <https://www.feencon.de>



05. bis 06. Juli 2025, Hügel Con

72070 Tübingen (Hans-Küng-Gemeinschaftsschule, Westbahnhofstraße 27)

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

ACHTUNG:
Weltenwanderer
AN BORD!

Wir sind auch auf der Hügel Con!
Besucht uns an unserem Stand... 🎲



KRÄHENFEE
Fantasy-Convention



In 2025 feiern wir
10 Jahre PAN e.V.
Phantastik-Autoren-Netzwerk

02. bis 03. August 2025, KrähenFee Fantasy Convention

47809 Krefeld (Burg Linn, Rheinbabenstraße 85)

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



02. bis 03. August 2025, Sonnencon 2025

13585 Berlin (Lynar-Grundschule (Neubau), Lutherstraße 8-10)

Mehr Infos: <https://www.sonnencon.de>

MAIN SPIELE CON

2025

SEPTEMBER



JUZ ZELLERAU
WEISSENBURGSTRASSE 43
WÜRZBURG

SAMSTAG
13.09.2025

10:00
-
23:00

3€

BRETTSPIELE
PEN & PAPER
TRADING CARD GAMES
TABLETOP

FANTASY-SPIELE
WÜRZBURG E.V.



ALLE INFOS

MAINSPIELECON.DE

ACHTUNG:

Weltenwanderer
AN BORD!

Wir sind auch auf der Main Spiele Con!
Besucht uns an unserem Stand... 😊

Zinkgroschens Tavernenecke

Kneipen, Kaschemmen und geheimnisvolle Spelunken - Tavernen sind das Herz jeder Rollenspielwelt.

Hier werden Geschichten geboren, Pläne geschmiedet und Abenteuer begonnen.

Willkommen... in Zinkgroschens Tavernenecke! Hier werdet ihr fündig, wenn ihr Futter für eine Spielrunde rund um die gesellige aber auch zwielichtige Welt der Gasthäuser sucht.

3 kleine Abenteuer...

Drei kurz beschriebene schnelle Abenteuer – die Gemeinsamkeit ist, dass alle drei Örtlichkeiten jeweils Lieferanten für die Taverne „Zur Zwergenzinne“ sind. Der Nachschub bleibt aus und man schickt die tapferen Helden los, um zu sehen, was nicht stimmt.

Alles ist knapp formuliert – den Rest fülle die Spielleitung selbst mit Leben, dafür ist sie ja da.

DER FLUCH DER WURZELN

Kräuterlieferant / Schwerpunkt Kampf

Das Kloster liegt still da, Die Mönche schlafen oder sind sehr verwirrt. Der Abt Branow hat sich mit ihnen in der zentralen Kirche verschanz.

Die Mönche experimentierten mit der uralten Pflanze Tenebrifolium (Finsterblatt), um eine universelle Heilpflanze zu schaffen. Doch die Pflanze wurde vom Bösen überwältigt und kontrolliert nun das Kloster. Ihre Wurzeln durchziehen den Garten und sogar die Klostermauern, und die Mönche stehen unter ihrem Bann. Im Zentrum des Kräutergartens befindet sich ein uralter Altar, auf dem die Pflanze gepflanzt wurde.

Nur durch das Zerstören der bösen Triebe und das Durchtrennen der finsternen Wurzeln kann das Gleichgewicht wiederhergestellt werden. Die Abenteurer müssen gegen die lebendig gewordenen Ranken kämpfen und eine nach der anderen stützen und mit Weihwasser giesen.

Nach der Reinigung wandelt sich die Tenebrifolium zur Lumenifolium (Lichtranke), einer Heilpflanze von unschätzbarem Wert. Das Kloster erblüht erneut, die Mönche sind befreit, und die Abenteurer werden mit heilenden Tränken und dem Dank des Klosters belohnt.

DAS SALZ DES ZWERGENFLUCHS

Salzlieferant / Schwerpunkt Rätsel

Bei der Salzmine „DreiMeere“ angekommen, treffen die Helden auf die neue Betreiberfamilie Gerban (Rondrik, Kelana, Alrik), die behauptet, die Mine rechtmäßig von Thor-drik Eisenklinge, dem ursprünglichen Zwergenbesitzer, erworben zu haben. Dieser ist seit Monaten spurlos verschwunden, seine Familie hat die Mine verkauft, Papierkram dazu liegt vor. Die Familie Gerban klagt über unheimliche Erscheinungen in den Stollen und einen plötzlichen Stillstand der Salzförderung.

Bei Erkundung der Mine begegnen die Helden merkwürdigen Phänomenen: unerklärliche Kälte, schwebende Werkzeuge und wispernde Stimmen. In einem alten Büro entdecken sie eine Karte der Mine. Viele Stollen sind als erschöpft markiert, doch ein neuer Gang wurde vor Kurzem eingetragen.

Dort finden sich Spuren eines Einsturzes, hier ruht Thordrik Eisenklinge, in Salz konserviert, Opfer eines unglücklichen Unfalls während der letzten Vermessung. Sein ruheloser Geist wandelt durch die Mine, bis seine sterblichen Überreste geborgen und ehrenhaft bestattet werden.

Wird er ausgegraben und nach Zwergenart bestattet, so findet der Geist Ruhe und die Mine kann wieder arbeiten.

Rätselhafte Simmen:

- Er ist klein und gräbt, aber der Maulwurf ist es nicht.
- Seine Suppe ist stets versalzen, aber der Koch ist es nicht.
- Er hat viel Ware gefunden, aber glücklich ist er nicht.

DER FLUCH DER EICHENHÜTERIN

Fleischlieferant / Schwerpunkt Diplomatie

Die Schweinefarm Eichelgrund liegt von Bewohnern verlassen am Wald. Stattdessen laufen zahlreiche Schweine in zwei verschiedenen Farben (rosa und braun) frei auf dem Hof herum. Im angrenzenden Wald treffen die Helden auf die Dryade Sylvina. Diese war wütend darüber, dass die Schweine in engen Gehegen gehalten wurden. Aus Mitleid mit den Tieren verwandelte sie die Bauern in Schweine.

Nach Verhandlungen mit Sylvana bietet sie an, den Fluch aufzuheben, unter der Bedingung, dass die Schweine frei im Wald leben dürfen und sich von Eicheln ernähren. Sie verspricht, auf die Herde zu achten. Soll ein Schwein geschlachtet werden, wird es nicht brutal getötet, sondern friedlich in den Schlaf versetzt. Jedes Jahr markiert sie ein Schwein mit einem magischen Zeichen, das ihr gehört. Wenn die Helden Sylvanas Bedingungen akzeptieren und den Bauern helfen, die neue Regelung zu akzeptieren, werden die Besitzer zurückverwandelt.

Tavernenrepertoire

Neben der Zwergenzinne gibt es natürlich manigfaltige andere Etablissements in der Welt der Wirtshäuser. Als spontane Spielleitung ist es nie verkehrt, ein paar davon jederzeit aus dem Ärmel schütteln zu können.

DIE BEMBELSCHENKE

Beschreibung: Eine gutbürgerliche Schenke mit dunklen Holzbalken, freundlicher Atmosphäre und dem berühmten Apfelwein.

Wirtsleute: Ervin und Mathilda Gerber

Besonderheiten: Bekannt für seinen Apfelwein, serviert aus einer Art Steingut-Vase. Ein Geheimgang führt in die Kanalisation – ideal für zwielichtige Geschäfte.

DAS SCHLAFENDE EINHORN

Beschreibung: Eine gehobene Schenke mit weichem Kerzenlicht und teurem Bornländer Wein.

Wirtin: Nadjescha von Kuslik

Besonderheiten: Angeblich wurde hier einmal ein echtes Einhorn gesehen. Hier wird Sembelquast serviert, ein stinkender weißer Käse mit Zwiebeln und Kümmel.

ZUM KLAPPERNDEN WÜRFEL

Beschreibung: Eine Spielhölle mit Würfeltischen, feinem Rum und einer stets angespannten Atmosphäre.

Wirt: Fausto, ein vierschrotiger alter Söldner

Besonderheiten: Übernachtungen nur in Gästehäusern außerhalb.



DIE SCHWANKENDE MAID

Beschreibung: Eine auf Holzpfählen halb über dem Fluss stehende Kneipe, die bei jedem Windstoß schwankt.

Wirtin: Marga „Seewind“ Teleria

Besonderheiten: Samowar, Tee ist umsonst.

DER EISERNE BECHER

Beschreibung: Eine düstere Schenke mit steinernen Wänden, in der Streitigkeiten oft mit Fäusten ausgetragen werden.

Wirt: Grimhold Eisenfass

Besonderheiten: Das Bier wird aus eisernen Bechern serviert, die vollkommen unnötig schwer sind.

DIE LIEDERLICHE LANZE

Beschreibung: Eine gemütliche Waldtaverne, die von Jägern, Rittern und Söldnern besucht wird.

Wirt: Alrik von Kranichswacht

Besonderheiten: Wer eine spannende Geschichte erzählt, bekommt den ersten Krug Bier umsonst.



DIE SCHWARZE KATZE

Beschreibung: Eine kleine, aber feine Schenke mit gemütlichen Nischen, in denen diskrete Gespräche geführt werden.

Wirtin: Yasmina Cordoban

Besonderheiten: Eine schwarze Katze streicht zwischen den Gästen umher. Wer sie streichelt, soll Glück im Spiel haben.

DER LACHENDE OGER

Beschreibung: Eine behagliche Taverne mit niedrigen Decken und vielen Zwergen als Stammgästen.

Wirt: Dorin Hammerstein

Besonderheiten: Wer den hauseigenen „Ogerschluck“ trinkt, darf seinen Namen in die Wand ritzen – sofern er danach noch stehen kann.

ZUR LETZTEN ZUFLUCHT

Beschreibung: Eine Wegestube für Reisende, die oft von Flüchtlingen und Söldnern aufgesucht wird.

Wirtsleute: Gerulf und Helda Torwald

Besonderheiten: Die Taverne hat eine versteckte Kammer für Gäste, die untertauchen müssen.

DER FAULE DRACHE

Beschreibung: Eine alte, urige Taverne, die für ihren rauen Charme bekannt ist.

Wirt: Eberhard „Drachenhauer“

Besonderheiten: An der Decke hängt ein alter Drachenknochen – der Wirt behauptet, ihn eigenhändig erlegt zu haben.

Konrad Endres



ONE-SHOT ABENTEUER FÜR SAVAGE WORLDS



Das Herz Zhirnitskrads

Dieses kleine One-Shot ist von den Beiträgen „Der Aufbruch ins Unbekannte“ und „Die Türme und das Nebelmeer“ aus den **Büchern der Zeit** von Tharanor inspiriert. Die beiden besagten Beiträge sind auch in in diesem Magazin abgedruckt (siehe Seite 58-66). 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 der Vilska Oprichina, dem Reich der Vila – einem menschlichen, technologieaffinen Volk, dessen Kultur an die slavischen Völker unserer realen Welt angelehnt ist, gepaart mit den Preußen des 19. Jh., einem Verhaltenskodex ähnlich dem Bushidō und einem Hauch Wikinger-Epos. **Vier vorgefertigte Vila-Charaktere**, welche den literarischen Vorlagen entstammen, sind beigelegt, um das Abenteuer direkt starten zu können. Ihre Ausrüstung ist nur rudimentär und kann in Absprache mit den Spieler*innen ausdifferenziert werden. Es kann allerdings auch mit beliebigen anderen in das Setting passenden Savage Worlds Charakteren bespielt werden.

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

Um mit selbstgenerierten Charakteren 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 Vila, 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>

RAZVECHKA ZHANNA – DIE VERLÄSSLICHE ANFÜHRERIN



Zhanna ist eine erfahrene Kundschafterin, deren Augen schon viel gesehen haben. Ihre Dienste für das Reich haben ihr den Rang einer Razvechka eingebracht, der ihr die Führung von besonders riskanten Expeditionen ermöglicht. Mit sicherem Schritt führt sie ihren Trupp durch die Wildnis, immer auf der Suche nach Relikten der Alten Zeit, deren glänzende Verheißungen sie schon als Kind bezauberten. Ihre Faszination für die verlorene Technologie des alten Reiches ist tief – doch sie sucht mit Bedacht, nicht mit Besessenheit. Einst in ihrer Jugend war sie Ugroz Velki sehr nahe, ehe er zum Herrscher über die Vilska Oprichina wurde. Ihre Liebe zu ihm war echt, doch sein kompromissloser Eifer, das alte Reich um jeden Preis wiederzuerwecken, trieb einen Keil zwischen sie.

Ihre Loyalität zum Volk und Reich ist ungebrochen, doch sie misstraut jeder Macht, die den Blick für das Jetzt verliert. Zhanna ist kein Mensch vieler Worte, doch ihre knappen Befehle treffen mit der gleichen Präzision wie ihr Schwert. Steht die Mission fest, trübt nichts ihre Entschlossenheit. Sie gilt als ruhig, fast distanziert – aber in kritischen Momenten verlässt sich jeder auf ihr Urteilsvermögen. Sie verfügt über einen starken moralischen Kompass und ihr Ziel ist es, ihre Leute sicher nach Hause zu bringen. Ihr geheimer Wunsch ist ein Wiedererblühen des Vilareiches, aber ohne die dunklen faulen Kompromisse der Ahnen. Insgeheim sehnt sie sich nach einem friedlichen, selbstbestimmten Leben für ihr Volk. Manche sagen, dass sie in stillen Nächten noch an Ugroz denkt – nicht aus Zuneigung, sondern aus Sorge. Denn sie glaubt, dass der fanatische Idealismus, welcher einst ihre Liebe zerbrach, in der Lage ist noch wesentlich größere Zerstörungskraft zu entfalten.

Rasse/Volk: Mensch / Vila

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

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

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

Größe: 0 | **Bewegung:** 8 | **Parade:** 7 (6 + 1 Schild) | **Robustheit:** 8 (6 + 2 Rüstung)

Handicaps: Angetrieben (schwer), Loyal, Verpflichtung (leicht)

Talente: Akrobat, Anführer, Ersts Schlag, Flink, Lieblingswaffe, Riposte, Schnell

Ausrüstung: Beschlagnahmte Lederrüstung (+2 Panzerung), Langschwert (Stä+W8), kleines Schild (Parade +1), Schreibzeug, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht

PRAPORSCHTSCHIK BORISLAV – DER STOISCHE KRIEGER



Borislav trägt den Rang eines Praporschtschiks, eines hohen Offiziers. Trotz seines Titels wurde er aufgrund der Natur der Mission Rezvechka Zhanna unterstellt. Sein Wesen und sein Handeln offenbaren die stille Würde eines Mannes, der seinen Platz kennt – nicht Ehrgeiz, sondern Überzeugung. In seiner Haltung spiegelt sich eiserne Disziplin, in seinem Blick die Entschlossenheit eines Soldaten, der seine Pflicht über alles stellt. Er ist mutig, manchmal bis zur Selbstaufgabe, und seine Loyalität zum Reich und zu seinen Kameraden ist unerschütterlich. In der Hitze des Gefechts zeigt er keine Unsicherheit – was ihm an Flexibilität fehlt, macht er durch Standhaftigkeit und Klarheit wett. Wenn Borislav einmal überzeugt ist, dass sein Weg der richtige ist, rütteln weder

Einwände noch Hindernisse an seiner Entscheidung. Für manche ist das ein Zeichen von Starrsinn, für andere ein Fels in der Brandung, an dem sich selbst das Chaos bricht. Er verlangt viel – von sich selbst mehr als von anderen. Emotionen trägt er selten zur Schau, doch unter der rauen Oberfläche liegt ein Herz, das tief fühlt, auch wenn es nach Außen schweigt. Insgeheim wünscht er sich, einfach einmal Mensch sein zu dürfen – ohne Maske, ohne eiserne Haltung. Vielleicht ahnt er, dass Milena oder Zhanna ihn so sehen könnten – manchmal hofft er es und fürchtet es zugleich. Denn er ist in erster Linie Soldat – Pflicht und Loyalität prägen ihn bis ins Mark. Wenn die Sonne untergeht, sucht er manchmal die Einsamkeit abseits des Lagers. In stillen Momenten wirkt er fast melancholisch, als trüge er eine alte Schuld mit sich, über die er nicht spricht. Doch wenn der Ruf ertönt, steht Borislav wie ein Bollwerk – unbeweglich, unbeirrbar, zum Äußersten bereit.

Rasse/Volk: Mensch / Vila

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Kriegskunst W6, Überleben W4, Überreden W4, Wahrnehmung W4

Größe: 1 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 9 (7 + 2 Schild) | **Robustheit:** 10 (7 + 3 Rüstung)

Handicaps: Ehrenkodex, Loyal, Stur

Talente: Kräftig, Mutig, Rundumschlag, Schmerzresistenz, Soldat

Ausrüstung: Verstärkte Lederrüstung mit Brustplatte und Schulterstücken (+3 Panzerung), Langschwert (Stä+W8), mittleres Schild (Parade +2, Deckung -2), Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Notizen: _____

Wunden: ○0 (-1) ○-1 (-2) ○-2 (-3) ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht

TIHOMIR – DER FANATISCHE TECHNOLOGE



Tihomir ist ein junger Technologe der Vila, talentiert und manchmal gefährlich neugierig. Die Geschichten von der alten Akademie der Wissenschaften beflügeln ihn und in Werkstätten und Ruinen sucht er dürstend nach Fragmenten verlorener Erkenntnis. Seine Begabung ist unbestritten, doch seine Jugend macht ihn zuweilen unvorsichtig – mal in Taten, mal im Urteil. Die Jägerin Milena, welche für ihn wie eine große Schwester ist, hat stets ein sorgsames Auge auf ihn. Während sein Interesse an ihr zunehmend romantische Züge annimmt, scheint sie ihn noch immer als kleinen Jungen zu sehen. Tihomir hingegen überschätzt seine eigene Reife: Wenn ihn eine Idee ergreift, verliert er schnell den Blick für Risiken oder moralische Konsequenzen, geblendet

von der Möglichkeit, etwas Neues – oder Uraltes – zu begreifen. Er glaubt an die Macht von Fortschritt und Wissenschaft – doch er hat noch nicht gelernt, dass nicht jedes Wissen auch Weisheit ist. Es fällt ihm schwer, seinen Forscherdrang durch sein Verantwortungsbewusstsein zu regulieren. Doch vielleicht ist es genau dieser Hunger, das ungestüme Feuer dieser neuen Generation, das die Zukunft der Vila prägen wird. Die älteren Technologen beobachten ihn mit einer Mischung aus Sorge und Hoffnung: Manche halten ihn für brilliant, manche für unberechenbar – die Einen bezeichnen ihn als Wunderkind, die Anderen als Brandstifter – die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen. Sein Antrieb: der große Entdecker seiner Zeit zu werden – aus echter Faszination, aber auch aus Geltungssucht. Er beneidet Ugroz Velki um seinen Ruhm. Tief im Herzen träumt er davon, dass irgendwann sein Name an erster Stelle in der neuen Geschichte des Reiches stehen wird.

Rasse/Volk: Mensch / Vila

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W12, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Geisteswissenschaften W4, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Naturwissenschaften W12, Okkultismus W6, Recherche W8, Reparieren W10, Überreden W4, Wahrnehmung W8

Größe: 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 5 (4 + 1 Rüstung) | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)

Handicaps: Angetrieben (leicht), Neugierig, Skrupellos (leicht)

Talente: Gelehrter, McGyver, Reparaturgenie

Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Rapier (Stä+W4, Parade +1), Schreibzeug, Werkzeug, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht

OKHOTNICA MILENA – DIE BEHÜTENDE JÄGERIN



Milena ist die stille Wächterin und das wachsame Auge des Trupps – eine Jägerin mit geschärften Sinnen und einem untrüglichen Gespür für Gefahr. Kein gebrochener Zweig, kein verwehter Abdruck entgeht ihrem Blick, und wenn sie den Bogen hebt, ist das Ergebnis selten ein zweiter Schuss. Auch militärisch bekleidet sie in der Reichsarmee der Vila den Rang einer Jägerin – einer sogenannten Okhotnica. Sie spricht wenig, aber wenn sie etwas sagt, wird es ernst genommen – ihre Einschätzungen haben schon oft Leben gerettet. Der junge Tihomir genießt ihre besondere Aufmerksamkeit, da er nicht selten zu Kurzschlusshandlungen neigt. Mit der Zeit hat sich ein geschwisterliches Verhältnis entwickelt, obgleich sie sich manchmal eher in eine Mutterrolle begiebt.

Ihre Loyalität ist kompromisslos: erst der Trupp, dann das Volk, dann sie selbst. Für ihr Land und ihre Leute würde sie kämpfen, töten – und notfalls sterben, ohne zu zögern. Was von anderen oft als Patriotismus interpretiert wird, ist in Wahrheit ein ausgeprägter Beschützerinstinkt. Sie sieht sich als Schild der Schwächeren – und um als Schild zu dienen, ist trotz ihrer warmherzigen Überzeugung eine gewisse Härte unerlässlich. Eigentlich würde sie gerne irgendwo in einer stillen Jagdhütte leben, ohne Blutvergießen. Doch sie hält diesen Wunsch für Schwäche und verdrängt ihn. Auch wenn sie oberflächlich streng und kalt erscheinen kann, wirkt sie nicht verbittert – eher wie jemand, der genau weiß, was auf dem Spiel steht. Ihr ehrliches Vertrauen gewinnt man nicht leicht, doch ist es beständiger als jeder Stahl. Inmitten von Unsicherheit und Umbruch ist Milenas Hingabe wie ein Anker im Sturm – fest, verlässlich, ein eherner Halt für alle, die der Mut verlassen will.

Rasse/Volk: Mensch / Vila

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

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

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

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

Handicaps: Heldenhaft, Loyal, Misstrauisch (leicht)

Talente: Doppelschuss, Flink, Meisterschütze, Naturbursche, Sechster Sinn

Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Kurzsword (Stä+W6), Jagdmesser (Stä+W4), Bogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1), 30 Pfeile, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht

HINTERGRUND

Mythen und Legenden ranken sich um die mächtige "Technologie" der Vila aus der Alten Zeit vor dem sagenumwobenen Kataklysmus, welcher die Welt für Generationen in Nebel und Asche hüllte. Seit der Schleier sich wieder lichtet, wächst auch der Wille der Völker der Welt, sich dem Würgegriff der Aschezeit zu entwinden und den Reichen zu neuem Glanz zu verhelfen. Unter den Vila gibt es neben den Technologen auch viele andere Enthusiasten und Idealisten, welche die Macht der alten Vila neu entfesseln wollen. Allen voran Ugroz Velki, der neue Herrscher über die Vilska Oprichina. Kleine Gruppen von Kundschaftern sind überall im wiedererstehenden Reich unterwegs, auf der Suche nach alten Aufzeichnungen und Relikten.

► Für Vila-Charaktere:

Die kleine Gruppe an Kundschaftern aus der Stadt Velki Vladogorsk ist schon eine Weile gemeinsam unterwegs. Ihre Anzahl wurde zuletzt durch den Zusammenstoß mit einem gigantischen Bären verringert, welchen Sie in den Ruinen einer alten Vila-Siedlung überwältigen konnten. Von dort aus erblickten Sie zwei Türme in der Ferne – der einzige Anhaltspunkt und zumindest ein Hoffnungsschimmer nach dem tragischen Verlust ihres Begleiters.

► Für externe Charaktere:

Die Kunde von seltsamen Geschehnissen rund um die beiden kürzlich erst vom Aschenebel freigegebenen Türme in der vilanischen Region Tummanogorya hat die Neugier der Helden geweckt. Gerüchte von magischen Artefakten, altem arkanen Wissen und mechanischer Wunderwerke machen die Runde. Es heißt, der Nebel in jenem Gebiet sei noch gefährlicher als jener während der Aschezeit, weshalb sich niemand dorthin wagt. Man sagt zwar, Neugier sei der Katze Tod, doch sagt man schließlich auch: "Wer nicht wagt, der nicht gewinnt". Und so fanden sich in einer kleinen Bergsiedlung die waghalsigsten Glücksritter zusammen, um dieses Abenteuer zu wagen.

👉 Meistertipps:

Theoretisch kann für ein ausgedehntes Abenteuer an einem Wochenende insbesondere mit den Vila-Charakteren der Aufbruch aus Velki Vladogorsk, die nächtliche Begegnung und die anschließende Erlegung des Riesenhären ausgespielt werden – aus dem Beitrag "Der Aufbruch ins Unbekannte" (siehe Seite 59) kann man recht einfach die notwendigen Plot-Elemente herauslesen und den **Bären** mit entsprechenden Werten aus dem **Bestiarium** des SavageWorlds-Regelwerks ausstatten. Für allgemeine Inspiration und Einstimmung kann auch der Beitrag "Der Wille des Ugroz" aus dem 1. Buch der Zeit von Tharanor hilfreich sein: <https://tharanor.de/buch-der-zeit-1> Für eine besonders dramatische Gestaltung kann man der Gruppe zwei oder drei NSCs hinzufügen. Passende vilanische Namen wären: weiblich – Svetlaya, Shkora; männlich – Vadik, Vodan. Sollten Werte benötigt werden, am Besten den **Soldaten** aus dem **Bestiarium** des SavageWorlds-Regelwerks verwenden. Diese NSCs sollten allerdings eher erzählerisch abgehandelt werden, um Kampfsequenzen und Proben nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Die NSCs können in passenden Momenten auf besonders tragische Weise über die Klinge springen oder den Helden die Gelegenheit für eine nervenaufreibende Rettungsaktion bescheren.

DER AUFTAKT

Die Helden folgen einer alten, verwitterten Chaussee, die sich durch uralte Wälder hinauf ins Gebirge windet. Die Straße ist brüchig und an vielen Stellen von Nebel verhangen oder entlang von Steilhängen und Kluften teilweise eingestürzt.

👉 Die Helden kämpfen mit:

- Steinschlägen und Erdbeben (Probe auf **Athletik** oder **Geschicklichkeit** – bei Misserfolg: 1W6+1 Schaden, ignoriert Rüstung)
- Sichtbehinderung durch den Nebel (**Wahrnehmung** auf Sicht ist um 2 erschwert)
- unheimlichen Geräuschen und unverständlichem Flüstern aus dem Nebel, welche ein beklemmendes Gefühl verursachen

☞ *Meistertipps:*

Die Reise selbst sollte kurz und erzählerisch abgehandelt werden. Kann je nach Zeiträumen aber auch eine Übernachtung beinhalten, in welcher die Helden unruhig schlafen und die flüsternden Stimmen ihnen Alpträume bescheren. Steinschläge und Erdbeben können nach Bedarf eingesetzt werden. Einer der begleitenden NSCs könnte hier eine Klippe hinabstürzen oder von einem Erdbeben erfasst werden.

Am Ende des Passes stehen die gewaltigen, sicher 40 Meter hohen Türme. Hinter ihnen erstreckt sich ein Abgrund, in welchen von den Türmen herab dicke rostige Ketten hängen. Von dort hallt immer wieder ein unregelmäßiges metallisches Dröhnen herüber, als würde etwas Gigantisches tief unten gegen den Fels schlagen.

Die Türme selbst sind aus massivem Stein. Einer von ihnen besitzt mehrere Fenster, welche zum größten Teil eingeschlagen sind. Eine gigantische eiserne Tür liegt, aus dem Mauerwerk herausgebrochen, vor dem rund vier Meter hohen Eingang in den Turm. Das metallene Portal in den anderen Turm ist noch intakt und verriegelt. Dieser Turm besitzt keine Fenster und es lässt sich auch kein Öffnungsmechanismus für die Eisentür erkennen.

Der Nebel am Fuß der Türme, welcher aus dem Abgrund empor zu kriechen scheint, weist eine karmesinrote Färbung auf und verursacht ein brennendes, fast ätzendes Gefühl in den Atemwegen.

☞ Die Helden müssen einen Wurf auf **Konstitution** ablegen – bei Misserfolg: 1 Punkt Erschöpfung

💡 Der **verschlossene Turm** kann nicht betreten werden. Die Türe lässt sich mit den Mitteln der Helden nicht öffnen.

💡 Der **offene Turm** kann betreten werden (siehe Tafel: **Der verlassene Turm**)

ENTDECKUNG AM ABGRUND

Beim Blick in die Tiefe entdecken die Helden ein gigantisches Gefährt, welches halb abgestürzt aus einem roten Nebelmeer herausragt. Einst von den dicken Ketten der Türme gehalten, hängt es rund 10 Meter unterhalb der Klippe schräg an der Felswand empor. Etwa die Hälfte der Ketten ist noch an dem rund 200 Schritt langen und aus rostigen Eisenplatten bestehenden Ungetüm befestigt.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf eine passende **spezielle Wissensfertigkeit** oder auf **Allgemeinwissen** (-2) enthüllt, dass es sich hier um eines der sagenumwobenen Luftschiffe der alten Zeit handelt. Ein Vila (oder bei einer Erhöhung auch jeder andere Charakter) erkennt zusätzlich, dass das Schiff tatsächlich von den alten Vila stammen muss.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Verstand** lässt erkennen, dass die Ketten als eine Art Dockvorrichtung fungierten und das Schiff einst für einen sicheren Einstieg durch eine mechanische Vorrichtung innerhalb des verschlossenen Turmes emporgezogen haben. Die verbleibenden Ketten selbst scheinen ausreichend, um das Schiff zu stabilisieren und massiv genug um daran hinunterzuklettern.



DER VERLASSENE TURM

👉 *Meistertipps: Es waren bereits Plünderer hier, welche alles von Wert mitgenommen haben, was nicht niet- und nagelfest war. Diese haben selbstverständlich auch den Abstieg in das Luftschiff gewagt, was sie leider nicht überlebt haben.*

Im **Erdgeschoss** des Turmes befindet sich eine Art Wachkammer. Hier finden sich lediglich einige alte umgestürzte und zum Teil zerstörte Tische und Stühle und zwei schartige, verrostete Schwerter. Alles ist von Dreck, Staub und einem Aschefilm bedeckt. Eine Steintreppe führt in das darüberliegende Stockwerk.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung** lässt Spuren entdecken, welche darauf hindeuten, dass vor nicht allzulanger Zeit bereits jemand hier gewesen sein muss. Schleifspuren unter einigen Möbeln und Stiefelabdrücke im Dreck deuten darauf hin.

In der **zweiten Etage** finden sich einige Schlafpritschen und Truhen, welche allesamt geöffnet und leer sind. Eine weitere Treppe führt nach oben.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung** verrät, dass die Truhen aufgebrochen wurden. Bei einer Erhöhung kann festgestellt werden, dass dies wohl erst einige Tage oder wenige Wochen her ist.

Das **dritte Stockwerk** reicht bis fast unter das Dach. Hier befindet sich ein gerissener Seilzug, mit welchem offenbar schwerere Objekte in das oberste Stockwerk befördert wurden. Ansonsten ist der Raum leer. Eine steinerne Treppe mit metallendem Geländer windet sich innen an der Wand des Turmes nach oben. Kurz vor dem obersten Stockwerk führt eine Pforte auf einen Umlauf mit einem massiven Geländer.

In der **obersten Etage** befindet sich inmitten des Raumes eine Art riesige metallene Feuerchale. Das Mauerwerk dieses Stockwerkes reicht nur bis auf Hüfthöhe und die Dachkonstruktion wird von mehreren dicken Stahlträgern gehalten, welche zugleich als Fassung für große dicke Glasfenster dienen, welche zum Großteil gesprungen und vollkommen verrußt und verdreht sind. Ein überdachter Schlot in der Mitte des Raumes diente hier offenbar als Rauchabzug für die Feuerchale. Ansonsten ist das Stockwerk leer.



ABSTIEG INS NEBELMEER

Feuchter Rost und schwankende Ketten erschweren den Abstieg. Ständig haben die Helden das Gefühl, dass sich Schemen aus dem Nebel bilden und das Atmen fällt ihnen zunehmend schwer.

👉 Die Helden müssen eine erfolgreiche Probe auf **Athletik** ablegen. Bei einem Misserfolg rutscht man ab. Eine erfolgreiche Probe auf

Geschicklichkeit bremst den Fall durch ein beherztes aber schmerzhaftes Ergreifen der Kette, was 1W6 Schaden verursacht. Misslingt auch diese Probe, stürzt man auf das Deck des Luftschiffes, was 2W6+2 Sturzscha-den verursacht und Rüstung ignoriert. Wird eine der Proben verpatzt, rutscht man zusätzlich seitlich das Deck des Schiffes hinab und bleibt in einem Eisengeländer hängen, von wo man nur unter Hilfestellung wieder hinaufklettern kann.

☞ *Meistertipps: Einer der begleitenden NSCs könnte hier an den Ketten abrutschen und das Deck des Schiffes hinabrutschen. Entweder verschwindet er mit einem gellenden Schrei im Nebelmeer um die Dramatik zu steigern oder es bietet sich die Gelegenheit für eine heroische Rettungsaktion durch die Helden.*

☞ An Deck des Schiffes ist der rote Nebel noch dichter und alle Helden, welche nicht bereits eine Erschöpfung durch den Nebel erhalten haben, müssen eine erfolgreiche Probe auf Konstitution (-2) ablegen, um auch weiterhin 1 Punkt an Erschöpfung abzuwenden.

BETRETEN DES WRACKS

Das Deck ist rostig und glitschig. Einige lose und abstehende Metallplatten sowie die Schräglage des Schiffes erfordern eine hohe Konzentration beim Gang über das Deck. Ein breiter einstöckiger Schiffsaufbau unweit der Helden weist eine offene Tür auf, welche ins Innere des Schiffes führt. Das unverständliche und vielleicht nur eingebilddete Flüstern aus dem Nebel scheint lauter zu werden.

Direkt hinter der Eingangstür führt eine eiserne Treppe hinunter in die obere Haupt-Ebene des Schiffes. Das Innere des Wracks wirkt wie ein metallener Kadaver – ein breiter mit rotem Dunst gefüllter Gang aus verbogenem Eisen mit rußgeschwärzten Wänden und eisernen Türen zu beiden Seiten erstreckt sich ins Dunkel. Splitter von geschwärztem Glas liegen verstreut wie stumme Zeugen eines gewaltsamen Endes. Jeder Schritt erzeugt ein leises metallenes Knarzen. Durch einige Luken und die Risse im Rumpf des Schiffes fällt das diffuse rötliche Licht hinein. Der Nebeldunst erschwert zusätzlich die Sicht schmeckt nach Rost, Schwefel und etwas Unbekanntem. Obwohl das Schiff verlassen wirkt, drängt sich das Gefühl auf, beobachtet zu werden.

- 1) Unverschlossene metallene Türen, welche über einen verrosteten Schließmechanismus verfügen, sich aber öffnen lassen.
- 2) Verschlossene Türen. Da die mechanische Verriegelung nicht nur massiv sondern ebenfalls verrostet ist, braucht es einige Zeit, um diese zu öffnen.
- 3) Verriegelte Luken nach unten. Diese lassen sich vermutlich von der anderen Seite leicht entriegeln. Von oben bräuchte es enorm viel Zeit, um diese ohne den passenden Schlüssel zu öffnen.
- 4) siehe Abschnitt: **Angriff der Nebelwesen**
- 5) Ein geöffnetes Metallschott in der Wand, welches sich von Innen verriegeln lässt.
- 6) Ein verriegeltes Metallschott in der Wand, das sich ohne Schlüssel nur von Innen öffnen lässt.

Die Kabinen:

Jede Kabine besitzt 6 an den Wänden verankerte Schlafpritschen – je 2 übereinander an 3 Wänden. Ansonsten sind die Räume leer.

Die Werkstatt:

Dieser Raum diente offenbar zur Wartung und für diverse Reparaturarbeiten. Das meiste was hier herumliegt ist nur noch Schrott.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung** ermöglicht das Finden einiger obskurer Werkzeuge, deren Sinn definitiv eine ausführlichere Begutachtung erfordern wird.

Der Navigationsraum:

Neben einem großen Pult sind hier einige Schränke und Regale – alles leer bis auf eine Landkarte des alten Vila-Reiches mit kryptischen Zahlen und Zeichen darauf, welche wohl zur Navigation benutzt wurden.

Der Energie-Kern:

siehe Abschnitt: **Das Herz des Schiffes**



ANGRIFF DER NEBELWESEN

Plötzlich wird der Nebel dichter und es tauchen seltsame Gestalten auf – erst formlos wie aus Nebel bilden sich gesichtslose humanoide Gestalten (☉ **Nebelwesen**), welche die Helden attackieren.

☞ *Meistertipps: Einer der begleitenden NSCs könnte hier vor dem Erscheinen der Nebelwesen mit einem ersticken Schrei in den dichter werdenden Nebel gerissen werden oder als erstes von einem solchen Wesen attackiert werden, welches kurzen Prozess mit ihm macht.*

☞ Es erscheinen zunächst nur 2 Nebelwesen, die den Helden den Rückweg abschneiden. Jede folgende Kampfrunde erscheint ein weiteres hinter ihnen aus dem immer dichter werdenden Nebel.

☞ Die Helden sollten spätestens in der dritten Kampfrunde eine Probe auf **Wahrnehmung** ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf entdecken sie ein menschengroßes metallenes Schott in der Wand hinter ihnen, das einen Spalt weit offen steht und hinter welches sie flüchten können (Nr. 5 auf dem Lageplan).

DAS HERZ DES SCHIFFES

Das metallene Schott lässt sich glücklicherweise problemlos aufstoßen und anschließend auch versiegeln, um die Nebelwesen auszusperren.

Der Raum hinter dem Schott scheint die Kraftquelle des Schiffes zu sein. Aus allen Richtungen führen schwarze Rohre zu einer Art Gehäuse in der Mitte der Kammer. Im Kern dessen sitzt, gehalten von pechschwarzen Metallstreben, eine Art Klumpen aus dunklem, fast schwarzem Stein, der von glühenden Adern durchzogen wird. Diese pulsieren mit einem sanften, roten Licht, welches an einen Herzschlag erinnert. Der Rahmen des Gehäuses in welchem das eigenartige Objekt gehalten wird, scheint einst mehrere fingerdicke und nun geborstene Glasscheiben eingefasst zu haben.



💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Okkultismus** oder eine andere passende **spezielle Wissensfertigkeit** enthüllt, dass es sich hierbei um eine einst mächtige Energiequelle gehandelt hat, welche das gesamte Schiff mit Kraft versorgte und es Schweben ließ. Bei einer Erhöhung vermutet man, dass es sich ein sogenanntes "Herz Zhirnitskrads" handelt, ein sagenumwobenes Relikt der alten Vila, benannt nach dem Gott des ewigen Feuers.

☞ Kommt das Relikt mit Eisen, Stahl oder den meisten anderen üblichen Metallen oder Legierungen oder mit lebendigem Gewebe (bspw. Haut) in Berührung, wird dieses in kurzer Zeit so erhitzt, dass es zu Glühen beginnt oder schwere Verbrennungen verursacht. Wer das Herz ohne Handschuhe oder schützende Ummantelung berührt, erleidet 1W6 Schaden pro Kampfrunde, welcher jede Kampfrunde um +1 steigt. Mit einem metallenen Gegenstand, welcher eine kurze Zeit daran gehalten wird, ist es möglich, brennbare Gegenstände zu entflammen, was einfach der Hitze des Gegenstandes geschuldet ist.

💡 Eine erfolgreiche Probe auf **Stärke** oder **Geschick** ermöglicht die Entnahme des Relikts aus seiner Fassung.

☞ Sobald die Helden das Herz entnommen haben, taucht ein Nebelwesen aus einer dunklen Ecke des Raumes auf. Der Raum ist offenbar nicht sicher!

DER FINALE AUSFALL

Es wird sehr schnell klar, dass es nur noch die „Flucht nach vorne“ gibt.

🗝️ Im Inneren des Schiffes sollte etwa ein Nebelwesen auf einen Helden kommen und an Deck nochmals die gleiche Anzahl, bis man die rettende Kette erreicht hat.

🗝️ Das Hinaufklettern erfordert die gleichen Proben wie das Hinabklettern, sofern man nicht attackiert wird. Allerdings tauchen stetig neue Nebelwesen auf und versuchen die Helden an ihrer Flucht zu hindern.

🗝️ *Meistertipps: Wenn es noch begleitende NSCs gibt, könnte sich hier einer von diesen opfern und sich am Fuß der Kette den Nebelwesen entgegenstellen, um den Helden die Flucht zu ermöglichen. Alternativ können besonders heroische, selbstlose, loyale und auch todessehnsüchtige Charaktere diesen Posten übernehmen.*

🗝️ Sobald die Helden wieder festen Boden unter den Füßen haben und sich einige Meter von der Klippe entfernt haben, werden sie nicht weiter von den Nebelwesen verfolgt und haben somit das Abenteuer überstanden.



WAS DIE ZUKUNFT BRINGT...

Auch wenn dieses Abenteuer mit der Bergung des Reliktes endet, so gibt es doch noch reichlich Stoff für nachfolgende Abenteuer, wenn die Spieler*innen einfach nicht genug bekommen können:

🌟 Auch die Rückreise kann noch so manche Gefahren bieten. Was erwartet die Helden?

🌟 Was genau ist das „Herz Zhirnitskrads“? Kann dessen Macht wieder entfacht werden?

🌟 Woher kommt der rote Nebel, welcher sich von dem bekannten Aschenebel sichtlich unterscheidet?

🌟 Was verbirgt sich in den unteren Ebenen des Luftschiffes oder in dem verschlossenen zweiten Turm? Wird es weitere Expeditionen geben, um diese Rätsel zu lüften?

📖 KREATUREN

👤 Nebelwesen

Die Legenden dieser Wesen, welche dem Aschenebel entstammen, kennt jeder auf Darshiva.

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W10 | Athletik W8, Einschüchtern W12, Heimlichkeit W12, Kämpfen W8, Wahrnehmung W12 |

Größe: 0 | **Bewegungsweite:** 6 | **Parade:** 6 |

Robustheit: 10 | **Fluide Form:** Kann sich

durch Öffnungen mit einem Durchmesser von 10 cm bewegen; immun gegen Schaden durch Projektile, kleine Dolche und Messer; stumpfe Waffen und Schläge verursachen nur halben Schaden | **Nebelgestalt:** Ignoriert Gelände und kann nicht stürzen oder gestoßen werden. | **Geisterwesen:** +2 auf Erholungsproben gegen Angeschlagen; kein zusätzlicher Schaden durch Angriffe auf angesagte Ziele; ignoriert Wundabzüge; atmet nicht; immun gegen Gifte und Krankheiten |

Klauen: Stä+W6 | **Eisiger Griff:** Jeder erfolgreiche Angriff erzwingt eine vergleichende Probe auf Willenskraft. Gewinnt das Nebelwesen, ist das Ziel *verwundbar*, bei einer Erhöhung erzeugt es eine Stufe Erschöpfung.

BUCHVORSTELLUNG

FANTASY DER LEISEN TÖNE

MARKUS GERWINSKI PRÄSENTIERT SEINEN ROMAN DAS LIED DER SIRENEN

Beim Blick auf den Buchmarkt entsteht dieser Tage leicht der Eindruck, auf Fantasy-Welten würde nichts anderes passieren, als dass sie ständig vom Untergang bedroht und gerettet werden. Dabei gerät leicht in Vergessenheit, dass der Fokus des Genres vor dem Siegeszug des Herrn der Ringe eher auf den überschaubaren, kleinen Abenteurern einsamer Helden lag. Bekannte Beispiele sind Robert E. Howards Conan oder Fritz Leibers Fafhrd und der Graue Mausling – beides Serien, in denen die individuellen Erlebnisse der Hauptpersonen im Mittelpunkt standen.

Das Lied der Sirenen ist ein Roman in der Tradition dieser älteren, nicht-epischen Fantasy. Wobei der Magier Jeral als Protagonist der Geschichte nicht gerade dem Typus des energischen Helden entspricht. Er beginnt sein Abenteuer gebrochen von einer verlorenen Liebe, eher dem Wein zugeneigt als Träumen von Ruhm. Sein Begleiter, der Söldner Varamur, hat anfangs nur Geringschätzung für ihn übrig.

Im Zuge der Geschichte aber werden Jerals Stärken offenbar, die sich hinter seinem aktuellen Kummer verbergen. Er ist ein äußerst begabter Zauberwirker, der mit Geistern und Dämonen spielend fertig wird. Menschliche Gegner – und Verbündete – bereiten ihm deutlich größere Schwierigkeiten. Die Beziehung zwischen ihm und Varamur schwankt zwischen zähneknirschender Zusammenarbeit und offener Feindseligkeit.

Welchem Abenteuer aber stellen sich diese ungleichen Gefährten? Schauplatz der Geschichte ist das Dorf Peltern, eine kleine

Gemeinde am Meer. Die Bewohner lebten von der Fischerei, bis sich vor dreißig Jahren eine Gruppe Sirenen auf der Insel Valstrom festsetzte. Seitdem sie mit ihrem Gesang Schiffe ins Verderben locken, ist die Fischerei an dieser Küste ebenso unmöglich wie die Handelsschifffahrt.

Vier Jahre vor Einsetzen der Handlung hatte sich schon einmal ein Magier daran versucht, die Sirenen von ihrem Felsen zu vertreiben: Diell Drahnier, Magister der Magiergilde zu Fardasse. Er bezog Quartier in einem aufgegebenen Leuchtturm und segelte mehrmals in Richtung Valstrom, um die Sirenen zu studieren. Von einer dieser Studienfahrten kehrte er nicht mehr zurück.

Jerals eigentliche Probleme beginnen, als er herausfindet, dass vor Antritt dieser letzten Fahrt Drahniers Schutzzauber sabotiert worden waren – und zwar von einem Menschen...

In der weiteren Handlung muss sich Jeral somit nicht nur mit Geistern und Dämonen herumschlagen, sondern auch dem Mörder seines Vorgängers nachspüren, der wahrscheinlich auch ihm selbst nach dem Leben trachtet. Irgendjemand in Peltern will nicht, dass die Sirenen von Valstrom ausgetrieben werden.

Zur Seite steht dem Magier dabei nur ein Söldner, der ihm misstraut und ihn verachtet. Darüber hinaus hütet auch Jeral selbst ein Geheimnis, das ihn von innen heraus langsam ins Verderben treibt.

In diesem Spannungsfeld spielt
Das Lied der Sirenen

MARKUS GERWINSKI
DAS LIED DER SIRENEN



Das Lied der Sirenen

ISBN 978-3-7412-2455-3

Verlag BoD, 2016



[https://www.markus.gerwinski.de/
topic_author/
de_Das_Lied_der_Sirenen.html](https://www.markus.gerwinski.de/topic_author/de_Das_Lied_der_Sirenen.html)

Hörbuchversion von
»Erzählfuchs« Andre Voß

Der Roman ist ein Fantasy-Krimi ohne große Schlachten oder gekrönte Häupter. Stattdessen erwarten euch Rätsel und Geheimnisse, eine dubiose Dorfgemeinschaft und eine Zwei-Personen-Abenteurergruppe mit einem ständig schwelenden inneren Konflikt.

Wen das Flair an eine Rollenspielkampagne erinnert, liegt richtig: Beim Schreiben bezog ich viel Inspiration aus meinen Pen&Paper-Erfahrungen. Vielleicht bietet euch das Buch ja umgekehrt Anregungen für eure nächste Spielrunde, wer weiß?

Markus Gerwinski

Anmerkung der Redaktion:

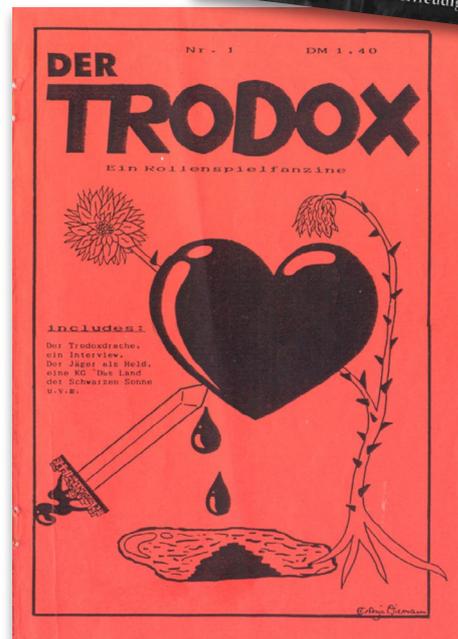
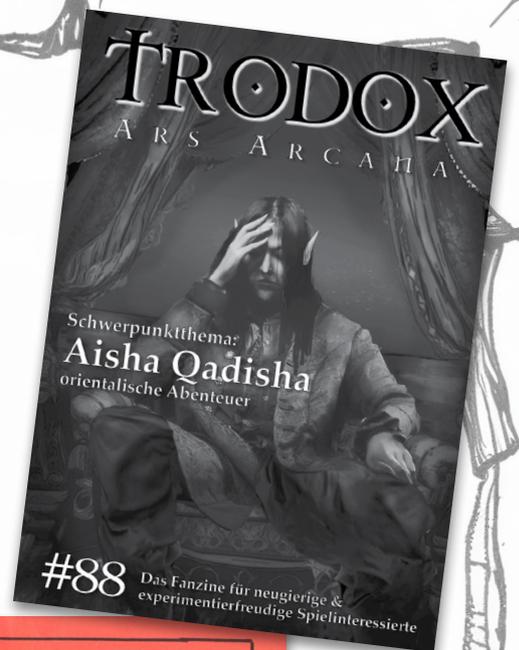
Markus hat uns freundlicherweise ein Ansichtsexemplar zur Verfügung gestellt und wir haben die Gelegenheit genutzt, uns an die stürmische Küste von Peltern entführen zu lassen. Zwei Hauptfiguren, wenige Schauplätze, dafür viel Atmosphäre und ein angenehm flüssiges Tempo. Die Mischung aus Kriminalfall, Geistermagie und rollenspielhaftem Flair liest sich ausgesprochen kurzweilig und zeigt, dass Fantasy auch ohne Weltrettung fesseln kann. 👍

FANZINEVORSTELLUNG

TRODOX

Ich bin durch einen Freund 1986 zum Schwarzen Auge gekommen, das sofort einen Kreativitätsschub bei mir ausgelöst hat. Weil ich vorher schon geschrieben habe und mein Freund auch, haben wir dann im gleichen Jahr an unserem ersten Fanzine, dem „Adventure Master“, geschmiedet. Als 14-jähriger war ich damals voll in der Pubertät und meine schulischen Leistungen litten sichtbar, so dass dann irgendwann meine Eltern einschritten. Damit war das Kapitel „Adventure Master“ für mich schon nach 2 1/2-Ausgaben vorbei (Das Heft wurde erst danach richtig gut.), aber die Faszination des Fanzines hat mich nicht losgelassen. Deshalb habe ich schnell angefangen, mit mäßigem Erfolg für andere Hefte zu schreiben.

Eins der Hefte, denen ich mein Material angeboten habe, war „Der Pegasus“, zu dessen Redaktion damals Klaus Lehnen gehörte. Das Heft veröffentlichte ab 1987 insgesamt sieben Hefte, aber für mich ging es erst richtig los, nachdem Klaus 1989 den Nachfolger „Trodox“ startete. Ich war zuerst freier Mitarbeiter, hatte aber bald Blut geleckt und machte Klaus das Angebot, als Redakteur einzusteigen. Das Vorhaben verlief aber zuerst – sehr zu meiner Enttäuschung – im Sande, weil Redaktionsabsprachen noch ganz analog getroffen werden mussten. Uns trennten über 200 Kilometer, telefonieren war richtig teuer, Briefe langsam und das Internet gab es noch nicht. Erst im Laufe meiner Mitarbeit hat sich herausgestellt, dass das funktionieren kann. Klaus hatte die Entscheidungshoheit und setzte das Heft zusammen. Ich steuerte meinen fertig layouteten Teil per Post bei.



© Trodox-Redaktion

Ausgaben Nr. 1 und Nr. 88 des „Trodox“

Fanzines sind damals noch mit Schere, Klebestift und Schreibmaschine gemacht worden. Die Hefte sahen deshalb natürlich auch oft wesentlich „bunter“ aus als heute und litten unter den damals relativ kontrastarmen Kopierern.

1993 gab es nach mehreren Redaktionsumbildungen einen kleinen Crash, den man hätte kommen sehen können, wenn wir mehr miteinander geredet hätten. Der Anteil der „Südrektion“ war bis dahin immer kleiner geworden. Für die Nummer 8 kam gar kein Material mehr und die Redaktion brach auseinander, weil wir vergessen hatten, einfach mal offen miteinander zu reden.

von „Private Eye“ hat mal um alle Hefte mit Schwerpunkt Detektivrollenspiel gebeten, um sie in die Landessprache zu übersetzen. Und daneben gibt es noch zahlreiche weitere Kontakte, die sich im Laufe der Jahrzehnte ergeben haben. Vieles ist zwar letztlich im Sande verlaufen, hat aber unmittelbar Motivation gebracht und das Leben bunter gemacht.

Apropos Jugendzentrum: Wir versuchen auch selbst, den Nachwuchs für die Szene zu fördern. Mit Unterbrechungen seit 2003 biete ich eine Arbeitsgemeinschaft zu Rollenspielen für Jugendliche an, die sehr gut angenommen wird. Einige der Teilnehmer haben sich das Hobby bewahrt und manche sind sogar im Fandom aktiv oder schreiben inzwischen gelegentlich für Verlage. Seit einigen Jahren gebe ich auch Literaturkurse, deren Thema das Schreiben von spielbaren Geschichten für unterschiedlichste Rollenspiele ist. Die sehr wechselhaften Resultate werden als kostenlose Mini-TX-Ausgaben auf unserer Homepage veröffentlicht. Die besten landen im gedruckten Trodox.

Weil es uns schon so lange gibt, haben wir schon vor etlichen Jahren angefangen, alle Hefte digital zu archivieren, zuerst als CDRom, dann auf DVDRom und SD-Karte. Damit haben Leser Zugriff auf alle erschienenen Ausgaben des Trodox (samt Sonderheften), alle Hefte des Vorläufers „Pegasus“, den zeitweiligen Sidekick „Languard“, Rollenspielsoftware, diverse Rollenspiele (teils in Sonderausgaben nur für uns, wie z. B. die nie veröffentlichte letzte Ausgaben von „Lodland“) und selbst produzierte Hörspiele. Die Trodox-Ausgaben haben wir aktuell in zwei Versionen auf der DVD: einmal in Originallayout und einmal als Textdateien mit Handouts in einer Datenbank, wenn man sie für den Einsatz im Spiel umformatieren will. Ein Blick ins Archiv ist heute für mich eine echte Zeitreise. Der Stil der Rollenspiele hat sich im Laufe der Jahre ganz schön gewandelt, auch wenn es inzwischen auch den Trend back to the roots gibt. Außerdem sind viele Autoren inzwischen längst bekannte Profis geworden,



Foto: Kai Ellermann

Redaktion des „Trodox“: links Kai, rechts Nils

wie Christian Lonsing, Jan Christoph Steines, Thilo Bayer, Thomas Finn, Hadmar Wieser.

Für die Zukunft haben wir mehr als genug Pläne. So komfortabel war die Lage nicht in allen Phasen. Die dunkelste Zeit war die Phase des „Fluchs des Trodox“, die vom 17. bis zum 25. Jahrgang andauerte. In dieser Zeit haben wir nur eine einzige Doppelausgabe herausgebracht, weil wir extreme Computerprobleme hatten, die unsere Motivation fast zum Erliegen gebracht hat. Ohne ins Detail zu gehen: Die kompletten Daten der fertigen Trodox-Ausgabe wurde trotz mehrerer Backups zweimal dank Windows 2000 völlig zerstört. Da ich parallel familiär und beruflich viel Stress hatte, ließ sich das über Jahre nicht kitzeln.

Das ist aber zum Glück Vergangenheit. Dieses Jahr wird es vermutlich noch zwei gedruckte Trodox-Ausgaben geben. Eine davon ist schon komplett fertig. Allerdings haben wir uns beim Trodox abgewöhnt, unter Termindruck zu arbeiten, weil das Heft ein schönes Hobby ist und bleiben soll. Wenn's klappt, dann klappt's und wenn nicht, ist es auch nicht schlimm.

Nils Rehm

Kontakt:

trodox@freenet.de · trodox@gmx.de

Information: <https://www.trodox.de>



ÜBER DEN WOLKEN MUSS DIE FREIHEIT WOHL GRENZENLOS SEIN...

Endlich Feierabend. Ich bin ziemlich müde, aber noch nicht SO müde das Garnichts mehr geht. Jetzt eine Runde zocken, aber nichts Stressiges.

Solarpunk ist dafür genau das Richtige. Es ist ein Multiplayer, der ganz ruhig und entspannt den Survival-Genre bedient. Wir starten auf einer schwebenden Insel, warum wir hier aufwachen, ist unbekannt. Alles ist in sanfte Farben getaucht und leise Musik spielt im Hintergrund.

Als Erstes sammeln wir natürlich Ressourcen wie Steine und Stöcke, bauen unser erstes Feld und gießen Beerenbüsche und Baumwollpflanzen. Schon nach kurzer Zeit können wir uns ein Haus bauen und erkunden jede Ecke unserer fliegenden Insel. Das Ganze ist sehr entspannt, die Geschwindigkeit entschleunigt und die Musik extrem entspannend. Ab und an schlägt das Wetter um und es regnet stürmisch, die Dunkelheit macht uns fast blind, aber nach jeder Nacht kommt ein neuer Morgen.

Eine Insel ist aber nicht genug für uns – wir finden ein abgestürztes Luftschiff und beschließen, uns selbst eins zu bauen. Dazu müssen wir natürlich erst einmal Ressourcen sammeln. Langsam erarbeiten wir uns ein ganzes Leben. Das besondere dieses Spiels ist nicht nur das entschleunigte Gameplay, sondern auch die Ausrichtung auf nachhaltige Energiegewinnung. So bauen wir Solaranlagen und nutzen Windenergie um unsere

Anlagen zu betreiben. Auf einer Hochebene finden wir sogar ein Huhn, der erste Schritt für unsere eigene Tierzucht. In der Zwischenzeit haben wir auch unser eigenes Luftschiff gebaut und können jetzt zu anderen schwebenden Inseln aufbrechen.

Die Steuerung ist einfach und das Inventar übersichtlich. Bisher (Demo, Stand März 2025) ist es noch nicht so einfach Gegenstände in Kisten zur sortieren. Es gibt eine Lebensanzeige, man muss Essen und Trinken, ansonsten gibt es nur das Inventar. Man kann springen und Fallschaden gibt es auch. Man kann eine Schmelze und einen Bienenkorb bauen, Bäume pflanzen und Beete anlegen. Wie in jedem Survival-Spiel gibt es immer viel zu tun, ein Rezept führt zum anderen und man kann sehr viel im Bereich Hausbau und Dekoration tun. Wie ihr euer Haus gestaltet und ausbaut ist komplett eurer Kreativität überlassen.

Solarpunk soll auf Steam in 2025 erscheinen. Zurzeit ist eine Demo kostenlos verfügbar und es lohnt sich das Spiel zu testen. Solarpunk ist genau das Richtige für eine ganz entspannte Zocksession, allein oder mit Freunden.

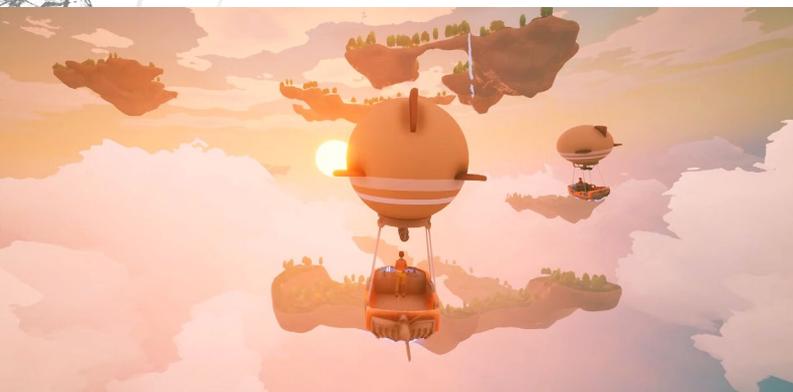
Nadja Endres

Entwickler: Cyberwave

Veröffentlichung: 2025

Information: store.steampowered.com/app/1805110/Solarpunk

Blidquellen: Steam / Kickstarter © Cyberwave



ZUFALLS- UND INSPIRATIONSTABELLE: WILDE KURIOSITÄTEN BEIM HÄNDLER

Eine unbedarfte Gruppe von Helden mitten in einer beliebigen Fantasy-Welt stolpert in ein seltsames Ladengeschäft voller merkwürdiger Dinge. Oder ein Händler auf einem Basar bietet ihnen ein ganz besonderes Stück – nur für „gute Freunde“ – an.

Ob Du als Spielleitung die Spieler*innen belohnen, ihnen neue Schwierigkeiten bereiten oder sie in eine unterhaltsame und nicht minder schräge Situation schubsen willst – hier sind ein paar zauberhafte Güter für den Händler Deines Ver- oder Misstrauens. 😊

TOLLE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

1. **Umhang des Nebelschritts** – Erlaubt es, Dich einmal täglich in eine Nebelwolke zu verwandeln.
2. **Ring der flinken Finger** – Bonus auf Fingerfertigkeiten-Proben und Diebeskunst.
3. **Tasche der endlosen Gewürze** – Enthält stets die perfekte Gewürzmischung.
4. **Feder der Unsichtbaren Schrift** – Schreibt Botschaften, die nur bei Mondlicht sichtbar sind.
5. **Beutel der hilfreichen Kleinigkeiten** – Einmal pro Tag enthält er einen zufälligen nützlichen Gegenstand von geringem Wert.
6. **Stiefel des Wasserwandels** – Gehen auf Wasser wie auf festem Boden.
7. **Amulett des Schutzes** – Bonus auf alle Rettungswürfe.
8. **Ring des Lichts** – Bei Aktivierung erhellt er einen Bereich von 10 Metern.
9. **Schal der Verständigung** – Du kannst mit jedem intelligenten Wesen sprechen.
10. **Trank der perfekten Stimme** – Verleiht Dir eine bezaubernde Stimme für 10 Minuten.
11. **Dolch der Wahrheit** – Wenn der Dolch jemanden verletzt hat, kann er für den Rest des Tages offenbaren, ob das Opfer lügt.
12. **Brille der Nachtsicht** – Ermöglicht perfekte Sicht in Dunkelheit.

13. **Gürtel der Riesenstärke** – Bonus auf Stärke für 1 Stunde täglich.
14. **Kamm der Eleganz** – Verleiht einen Bonus auf Charisma-Proben nach dem Kämmen.
15. **Stab der Freundschaft** – Tiere und Kinder mögen Dich sofort.
16. **Münze der Entscheidung** – Gibt bei wichtigen Entscheidungen eine ehrliche, nützliche Empfehlung.
17. **Laterne der Geheimnisse** – Leuchtet auf, wenn jemand in der Nähe lügt.
18. **Tasche des Vorrats** – Erzeugt einmal pro Tag eine einfache Mahlzeit.
19. **Rucksack der Ordnung** – Alles findet sich immer sofort.
20. **Buch der Inspiration** – Bei täglicher Lektüre gewährt es Dir einen Vorteil auf die erste Intelligenz-Probe des Tages.

VERFLUCHTE GEGENSTÄNDE

1. **Ring der rastlosen Nächte** – Du kannst nicht mehr schlafen, nur meditieren... aber erholst Dich nie vollständig.
2. **Stiefel der Rückwärtsschritte** – Immer wenn Du vorwärts gehen willst, gehst Du rückwärts.
3. **Helm des Flüsterns** – Ständig hörst Du leise Stimmen, die Dich beleidigen oder zweifeln lassen.
4. **Gürtel der Gewichtszunahme** – Jeden Tag +1 kg Gewicht. Unaufhaltsam.
5. **Dolch der Selbstzweifel** – Jeder erfolgreiche Angriff mit dem Dolch reduziert temporär Dein Selbstvertrauen.
6. **Umhang der Aufmerksamkeit** – Du kannst dich nicht verstecken. Jeder bemerkt Dich sofort.
7. **Amulett des Verlierens** – Du verlierst einmal pro Stunde zufällig einen Gegenstand.
8. **Stab der Niesanfälle** – Jedes Mal beim Zaubern muss ein Konstitutionswurf geschafft werden oder der Zauber endet in einem Niesanfall.
9. **Tasche der Mäuler** – Redet ständig, isst gelegentlich Dinge von selbst.

10. **Würfel des Pechs** – Hast Du ihn in der Tasche, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit für kritische Misserfolge auf das Dreifache.
11. **Laterne des Schattentauschs** – Beim Entzünden wird Dein Schatten lebendig und beginnt Dich zu sabotieren.
12. **Buch der Verwirrung** – Jeder Versuch zu lesen führt zu vorübergehender Amnesie.
13. **Talisman der Zeitschleife** – Du wiederholst jeden Tag ein zufälliges Erlebnis. Immer wieder.
14. **Trank der falschen Heilung** – Sieht aus wie ein Heiltrank, verursacht aber Schaden.
15. **Spiegel der Illusionen** – Zeigt immer eine verzerrte Version von Dir: mal besser, mal furchtbar.
16. **Münze des Unglücks** – Wer sie bei sich trägt, hat außergewöhnliches Pech bei Zufallsereignissen.
17. **Kette des falschen Mutes** – Lässt Dich alle Kämpfe für unverhältnismäßig leicht einschätzen – selbst gegen Drachen.
18. **Pfeife des Rufens** – Jeder Gebrauch ruft einen zufälligen wilden Tiergeist... wütend.
19. **Kamm des Haarwuchses** – Lässt alle Körperhaare unkontrolliert wachsen.
20. **Kristall der Rückkopplung** – Speichert Zauber, aber entlädt sie zufällig – oft unpassend.

KURIOSE GEGENSTÄNDE

1. **Hut des dramatischen Windes** – Du wirst ständig von theatralischem Wind umweht.
2. **Trank der Tierstimme** – Lässt Dich wie ein zufälliges Tier sprechen. Für 1 Stunde.
3. **Laterne des nutzlosen Leuchtens** – Sie leuchtet nur Dinge an, die bereits sichtbar sind und ignoriert alles im Dunkeln. Ändert dabei aber ständig die Farbe, macht glitzernde Effekte und summt gelegentlich beruhigende Melodien.
4. **Käse der Gedankenübertragung** – Nur wenn beide Personen gleichzeitig vom Käse essen, können sie telepathisch kommunizieren.
5. **Schwamm der schlechten Witze** – Erzählt automatisch flache Witze, sobald er nass wird.
6. **Würfel der Tanzwut** – Zwingt jeden im Umkreis von 3 Metern zum Tanzen, wenn geworfen.
7. **Becher der Geräuschkulisse** – Macht bei jedem Trinken passende Soundeffekte (z.B. Donnergrollen, Engelschor).

8. **Ring des Umbenennens** – Gibt Dir jedes Mal einen neuen, zufälligen Namen beim Anziehen.
9. **Brille der Tierohren** – Lässt Dich Tierohren sehen, die angeblich jeder hat.
10. **Buch der unnützen Fakten** – Kennt tausende belanglose Informationen, die es Dir unbedingt mitteilen will.
11. **Löffel der Geschmacksverzerrung** – Alles schmeckt plötzlich anders – manchmal gut, manchmal nicht.
12. **Zauberkeks** – Verleiht eine harmlose, aber kuriose magische Wirkung (z. B. leuchtende Augen, hallende Stimme).
13. **Krawatte der Sprachen** – Du kannst alle Sprachen sprechen... aber nur in Reimen.
14. **Flöte der Falschheit** – Spielt nie das, was Du willst, aber immer irgendetwas.
15. **Besen der fiesen Beleidigung** – Fegt selbstständig, beleidigt aber alle im Raum dabei.
16. **Teller des Träumens** – Wer davon isst, bekommt verrückte, lebhaftere Träume.
17. **Socken der saisonalen Stimmung** – Erzeugen bei Dir der Jahreszeit angemessene Emotionen: Im Frühling bist Du verliebt, im Sommer übermütig, im Herbst nostalgisch und im Winter etwas grüblerisch.
18. **Hut der höflichen Halluzination** – Dir erscheinen sprechende, imaginäre Tierwesen, die Dich anfeuern, Dich höflich korrigieren oder Dir gratulieren. Niemand sonst kann sie sehen.
19. **Glöckchen der dramatischen Pausen** – Immer wenn Du etwas Wichtiges sagen willst, ertönt ein dramatisches *Bing!* und Du musst drei Sekunden theatralisch innehalten, aber jeder hört Dir jetzt zu.
20. **Gürtel der bedeutungsschwangeren Blicke** – Immer wenn Du jemanden ansiehst, glaubt die Person, Du willst ihr etwas sehr Wichtiges und Geheimes mitteilen – ganz gleich, was du wirklich willst.

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 3 (Abschnitt 73) -

Da Du noch sehr schwach bist, lässt Du es langsam angehen. Vorsichtig suchst Du Dir Halt und erst nachdem Du Dir sicher bist, dass Du weder mit den Händen, noch mit den Füßen abrutschen kannst, ziehst Du Dich weiter nach oben. So kommst Du langsam aber sicher bis an den oberen Rand Deines Gefängnisses. Vorsichtig ziehst Du Dich noch ein Stück höher und betrachtest Deine Umgebung.

Es ist weit und breit niemand zu sehen und da Dich Deine Kräfte zu verlassen drohen, ziehst Du Dich mit letzter Kraft aus dem Loch. Unmittelbar neben Dir stehen ein paar Fässer, hinter denen Du Dich verstecken kannst. Vor Dir öffnet sich eine Gasse zwischen zwei Gebäuden, doch bis dahin sind es mindestens 15 Meter freie Fläche. Zwischen den Fässern wäre viel Platz, um sich für längere Zeit zu verstecken, vielleicht bis es dunkel wird, aber Du weißt natürlich nicht, ob nicht noch jemand vorher kommt, um nach Dir zu sehen.

Einen Blick um die Fässer herum werfend, siehst Du weitere Gebäude. Das eine, welches nur wenige Meter von Deinem Versteck entfernt ist, scheint eine Art Taverne zu sein. Von dort kommt ein leckerer Geruch nach frischem Fleisch. Du bemerkst, dass Du schon länger nichts mehr gegessen hast und Dein Magen knurrt. Die anderen Gebäude sind zu weit entfernt, als dass sie in Betracht kommen würden. Nach Deinem ersten Eindruck scheint es sich hier um eine kleine Siedlung zu handeln und dem Dreck nach zu urteilen, der sich überall deutlich abzeichnet, ist es wohl kein sehr wohlhabendes Dorf.

Immer noch ist niemand zu sehen.

Willst Du...

- zur Gasse rennen (407)
- Dich zwischen den Fässern verstecken und die Nacht abwarten (340)
- um die Fässer herum zur Taverne schleichen (776)

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:

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

Wir haben alle Einsendungen ausgewertet und präsentieren Euch nun die meistgenannten Welten.

Die Top 3 der beliebtesten Fantasywelten (um in ihnen zu leben) laut unserer Umfrage:

Platz 1: Aventurien (aus Das Schwarze Auge)

Aventurien ist eine der detailreichsten Fantasywelten überhaupt. Lebendig, vielfältig und voller Geschichte(n). Von thorswalschen Seefahrern bis zu horasischen Intrigen bietet es unendlich viele Möglichkeiten, sich selbst zu entdecken und Teil von etwas Größerem zu sein.

Platz 2: Mittelerde (aus Der Herr der Ringe)

Der Inbegriff klassischer Fantasy. Zwischen Elbenwäldern, Zwergenhallen und den Ebenen Rohans liegt eine Welt voller Schönheit und Tragik.
„Ach wäre das schön, wenn man im Auenland aufwachsen könnte.“

Platz 3: Die Scheibenwelt (aus Terry Pratchetts Scheibenwelt-Romanen)

Verrückt, klug und zutiefst menschlich. Die Scheibenwelt ist mehr als eine Parodie.
„Wenn schon Wahnsinn, dann bitte in Ankh-Morpork.
Mit sprechenden Hunden und dem Tod, der mir den Tee reicht.“

Herzlichen Dank an alle, die an der Umfrage teilgenommen haben!
Die Scheibenwelt hatten wir nicht erwartet. 😊

Die neue Leserfrage:

„Von welchen Inhalten wünschst Du Dir mehr im Weltenwanderer?“

Wir sind nun bei der 3ten Ausgabe und konnten schon viel Feedback sammeln, aber es würde uns auch mal interessieren, von was Du Dir mehr wünschst?

Mehr Con-Berichte? Mehr System-Vorstellungen? Mehr OneShots?
Mehr Interviews? Oder was ganz anderes...?

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

Unter allen Teilnehmer*innen verlosen wir eine gedruckte Ausgabe des Weltenwanderers. Gewinnst Du, kannst Du entscheiden, welche Ausgabe wir Dir zusenden sollen.

Wir freuen uns auf Eure Einsendungen und präsentieren Eure Antworten in der nächsten Ausgabe des Weltenwanderers!

VNE THALL

DAS BUCH DER ZEIT



AUSZÜGE AUS DER

2. UND 6. 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>**



Der Aufbruch ins Unbekannte

Der Tag des Aufbruchs war gekommen. Die dichten Nebel zogen über die Hochebene von Predgorje, und die Tore von Vel'ki Vladogorsk öffneten sich schwerfällig. Razvechka Zhanna stand an der Spitze der Expedition und spürte die Kälte in ihren Knochen. Der Atem der Männer und Frauen dampfte in der kalten Luft.

Die Gruppe bestand neben ihr aus dem Krieger Borislav und einigen Kriegern der Garde, der Jägerin Milena und Tihomir, einem jungen Technologen, dessen Augen vor Aufregung leuchteten. Zhanna blickte zurück, hinauf zu den Mauern der Stadt. Sie meinte, eine vertraute Gestalt zu erkennen – Ugroz Velki, der dort stand und ihren Aufbruch beobachtete.

Eine Erinnerung schlich sich in ihren Kopf. Es schien Äonen her, dass sie zusammen gewesen waren, Ugroz und sie, als sie noch nicht Herrscher und Untergebene, sondern einfach zwei junge Vila mit dem Kopf voller Träume gewesen waren. Vom alten Reich hatten sie gesprochen, und davon, dass sie es eines Tages finden würden. Niemals hätten sie sich damals geträumt, dass dies nun wirklich möglich werden könnte!

Zhanna wandte sich wieder nach vorn, atmete tief durch und hob ihre Hand zum Signal. Mit einem leichten Kopfnicken zu Borislav, dem Krieger, der an ihrer Seite ging, setzte sie sich in Bewegung. Die Hochebene von Predgorje lag vor ihnen, eine raue Landschaft, von der nur die wenigsten Menschen behaupten konnten, sie jemals bis zu Ende durchquert zu haben. Und dahinter – die Nebelwälder.

Vel'ki Vladogorsk war lange hinter dem Horizont verschwunden, als sie in die dichten, mächtigen Bäume hineinschritten. Die Wälder empfingen sie schweigend. Die Bäume ragten hoch hinauf, ihre Kronen schienen das Licht einzusperren, und alles um sie herum wirkte gedämpft und fremd. Der Boden war von Moos bedeckt, das wie

ein weicher, lebendiger Teppich unter ihren Stiefeln nachgab. Der Nebel kroch wie schlangenartige Finger zwischen die Baumstämme und verlieh der Umgebung eine nahezu gespenstische Stimmung.

Hier war die Luft dicht und schwer, das Sonnenlicht drang nur spärlich durch das dichte Blätterdach. Zhanna kannte diese Wälder gut – sie war hier aufgewachsen, hatte als Kind gelernt, sich lautlos durch das Dickicht zu bewegen, die Spuren der Tiere zu lesen und die verborgenen Gefahren zu meiden. Aber selbst sie konnte die Unruhe nicht ganz abschütteln. Niemand wusste, wo die Wälder endeten. So viele waren spurlos in ihnen verschwunden. Und es gab Gerüchte – Geschichten über Kreaturen, die seit der Dämmerung lauerten, verborgene Gefahren, die jeden, der unvorbereitet war, in die Tiefe zogen.

„Mein Bruder ist in diesen Wäldern verschwunden“ murmelte einer der Kundschafter hinter ihr, ein alter Mann namens Igrin.

„Konzentriert euch,“ zwischte Zhanna ihn knapp an. Sie wusste, dass Igrin zu Recht Angst hatte, doch sie durfte keine zeigen. Nicht so kurz nach dem Aufbruch. Nicht jemals.



In den ersten Tagen ihrer Reise gab es nur kleinere Hindernisse. Ein reißender Bach musste überquert werden, und Borislav organisierte die Überquerung. Fast wäre einer der Krieger mit seiner schweren Ausrüstung in den tosenden Fluten verschwunden, wenn nicht Milena geistesgegenwärtig eingegriffen und ihn herausgezogen hätte.

In den Nächten erzählte Tihomir die alten Legenden – Legenden, die von den enormen Städten erzählten, die einst überall im Reich standen und dann im Nebel versunken waren. Davon, dass die großen Maschinen der Ahnen, auf denen die Macht der Vila fußte, noch hier schlummern müssten. Seine Augen glänzten vor Faszination, während er darüber sprach, diese uralten Geheimnisse zu entdecken und das Wissen der Vergangenheit wiederzuerlangen. Einige der Krieger jedoch schauten nur stumm ins Feuer. Die Ungewissheit und die immerwährende Kälte der Nächte setzten ihnen zu.

Das Verschwinden des Kriegers

Eines Nachts, ohne jede Vorwarnung, hörten sie plötzlich das Krachen von Bäumen und das Brüllen eines Untiers, das die Nacht zerriss.

„Achtung!“ schrie Borislav, als ein gigantischer Schatten auf ihr Lager zustürzte. Ein Untier – war es ein Bär? – größer als alles, was sie je gesehen hatten, stürzte auf Radomir, einen der schlafenden Krieger. Die anderen sprangen auf und griffen nach ihren Schwertern, doch noch ehe jemand reagieren konnte, zerrte er den Unglücklichen bereits mit zurück in die Finsternis hinter dem Feuerschein. Das Brüllen des Tieres und die Schreie des Mannes verloren sich schnell im dichten Nebel, der die Nacht verschlang.

„Los, hinterher!“ brüllte einer der Krieger und mehrere der anderen sprangen auf, Waffen in der Hand. Doch Zhanna wusste, dass sie in der Finsternis des dichten Waldes keine Chance haben würden.

„Halt!“ rief sie, ihre Stimme scharf und entschlossen. „Wir können nicht einfach blindlings hinterherlaufen. Ein heldenhafter dummer Tod ist immer noch ein dummer Tod!“

Borislav drehte sich wütend zu ihr um, seine Augen funkelten vor Zorn. „Wir lassen keinen der Unsigen zurück! Er ist einer von uns, verdammt nochmal!“ Sein Schwert war noch erhoben, und der Rest der Krieger stand grimmig da und starrten sie mit

einer Mischung aus Zorn, Angst und leichter Unsicherheit.

Zhanna trat einen Schritt vor, um Borislav direkt anzusehen. „Wir werden ihn nicht aufgeben. Aber wir haben eine Mission zu erfüllen. Wir müssen überlegt handeln, sonst sind wir verloren.“

Die Spannung in der Luft war greifbar, die Wut und die Angst der Krieger schienen förmlich zu vibrieren. Tihomir trat vor, seine Stimme leise, aber eindringlich. „Die Razvechka hat recht. In der Finsternis haben wir keine Chance. Wir müssen warten bis zum Morgengrauen und dann die Spur aufnehmen.“

Beinahe sah es so aus, als verweigerten ihn die Krieger den Gehorsam. Doch nach einem Moment der ewig zu dauern schien, senkte Borislav schließlich sein Schwert. „Sie hat recht, es wäre töricht“.

Schweigend und widerwillig kehrten die Krieger zu ihrem Lager zurück. Die letzten Stunden der Nacht fühlten sich an, wie eine Ewigkeit. Das Heulen des Windes klang wie das Echo der Schreie des verschleppten Mannes, und jeder Schatten schien von dem Bären belebt zu werden.

Die Jagd bei Tagesanbruch

In der ersten Dämmerung hatten sie das Lager bereits abgebrochen und nahmen die Verfolgung auf. Milena führte sie, ihre Augen konzentriert auf die Schleifspuren am Boden. Die Spuren waren tief und deutlich – das Untier hatte den Krieger förmlich durch den Wald gezerrt, Äste waren zerbrochen, und der Boden aufgerissen.

„Da lang“, murmelte Milena und zeigte auf einen schmalen Pfad, der tiefer in das dichte Unterholz führte. Die Gruppe folgte ihr, ihre Schritte schnell, doch leise. Jeder von ihnen war angespannt, das Wissen, dass das Tier jederzeit zurückkehren könnte, saß ihnen im Nacken.

Nach Stunden des Marsches entdeckten sie etwas Unerwartetes. Vor ihnen öffnete sich der Wald, und sie fanden sich auf einer Schneise wieder. Unter der Moosboden war deutlich zu erkennen: Steinplatten. Sie standen auf einer gigantischen Straße durch den Wald.

„Das... ist unglaublich“, flüsterte Tihomir, seine Augen geweitet vor Staunen. „Das muss eine Chaussee sein. Solche Straßen haben früher die Städte der Vila miteinander verbunden.“

Die Schleifspuren durch das Moos waren deutlich zu erkennen und folgten der Chaussee. Das war ein Hoffnungsschimmer – und ein Rätsel. Wohin führte diese Straße?

In der Höhle des Biests

Bald bemerkten sie, dass rechts und links der alten Straße große verwitterte Gebäude erhoben. Die meisten waren verfallen. Die Fährte durch das Moos führte sie schließlich durch das Unterholz in einen abgetrennten Komplex aus verschiedenen Hallen, wo sie sich verlor.

Während sie den Komplex durchstreiften erkannten sie, dass einige eingestürzt waren, doch andere erstaunlich gut erhalten. Durch die klaffenden Löcher in den Hallen erblickten sie gigantische Zahnräder, mannshohe verrostete Klingen und Sägeblätter, Monumente einer verlorenen Zeit.

Tihomir konnte seine Begeisterung kaum verbergen. So viele alte Maschinen warteten hier nur darauf, wieder entdeckt zu werden. Zhanna legte ihm die Finger auf die Lippen. Die Ruhe des Ortes war trügerisch.

Milena, die eine Gallerie an einer der Hallen erklommen hatte, zeigte auf eine der Hallen und bedeutete ihnen, zu lauschen. Nun hörten es auch die anderen: Ein tiefes Grollen, das wie ein Echo von den alten Mauern zurückgeworfen wurde. „Das muss das Nest des Untiers sein“, flüsterte Borislav. „Er hat sich hier eingenistet.“

Langsam betraten sie die Halle. Die Luft war stickig und roch nach Moder und altem Blut. In der Mitte der Halle lag der riesige Bär, schlafend, flankiert von seinen Jungen. Zhanna entdeckte Bewegung in einer Ecke – der verschleppte Krieger, schwer verletzt, lag regungslos am Boden. Darüber gebeugt, an einem Arm kauend – das Untier.

„Dort drüben“, flüsterte Milena und deutete auf die Stelle.

Borislav zog sein Schwert, doch Zhanna schüttelte den Kopf und zeigte nach oben. Über ihnen hingen massive, rostige Metallapparate von der Decke, Überreste von Maschinen, deren Zweck wer weiß was gewesen sein mochte.



„Wenn wir die Apparaturen zum Einsturz bringen, können wir den Bären erschlagen“, flüsterte Razvechka entschlossen.

Borislav sah sie entsetzt an „Vielleicht lebt er noch!“. Doch sie schüttelte den Kopf. „Es ist unsere einzige Chance.“

„Ich werde hochklettern und die Verbindungen lösen. Ihr bleibt bereit, wenn etwas schiefeht.“ Zhanna wusste, dass es riskant war, aber es war die einzige Möglichkeit.

Sie kletterte geschmeidig die alten Balken empor, jeder Griff musste sicher sein, jeder Schritt vorsichtig. Der Geruch von rostigem Metall und etwas Unbestimmbaren hing in der Luft, während sie sich Stück für Stück nach oben arbeitete. Unten warteten Borislav und Milena, bereit, einzugreifen, sollten die Bären erwachen.

Als Zhanna die Apparaturen erreicht hatte, sah sie die rostige Kette, die die massive Konstruktion hielt. Sie ergriff eine Stahlstang und schob sie zwischen die Kettenglieder. Mit aller Kraft zog sie daran, spürte, wie das Kettenglied langsam nachgab. Das Untier stand plötzlich auf, blickte sich um und begann zu schnaufen.

„Jetzt, Razvechka, jetzt!“, flüsterte Milena eindringlich. Mit einem letzten Ruck warf Zhanna ihr ganzes Gewicht gegen die Kette, und die riesige, eiser-

ne Apparatur stürzte mit einem ohrenbetäubenden Krachen hinab. Das Untier hatte keine Chance – die massiven Metallteile schlugen auf es ein, das Brüllen des Tieres wurde jäh unterbrochen. Staub und Dreck wirbelten durch die Halle, und für einen Moment war nichts zu sehen.

Als sich der Staub legte, sah Razvechka, dass die Bären regungslos am Boden lagen. Sie kletterte langsam hinunter, ihre Hände zitterten vor Anstrengung. Milena und Borislav eilten zu dem verschleppten Krieger.

„Er... er atmet nicht mehr“, sagte Milena leise, während sie die Augen des Kriegers schloss.

Ohne sie eines Blicks zu würdigen, stand Borislav auf und verließ die Halle.

Der Blick in die Vergangenheit

Am frühen Morgen, nach der Nacht des Angriffs, entschied sich Zhanna, auf einen der enormen Schornsteine des Sägewerks zu klettern, um eine bessere Sicht auf ihre Umgebung zu bekommen. Die Gruppe wartete am Boden, während sie sich mühsam den hohen Schornstein hinaufarbeitete. Ihre Finger griffen nach alten Griffen, der rostige Metallgeruch erfüllte ihre Nase.

Oben angekommen, wurde sie von einer scharfen Brise begrüßt. Sie atmete tief ein und blickte um sich. Vor ihr erstreckten sich die endlosen Wälder, ein grünes Meer, durchzogen von Nebelschleieren. Doch in der Ferne: Berge – hoch aufragend und schroff. Ihr Blick wanderte über die Bergkette, bis sie etwas entdeckte: Dort, am Horizont, aber deutlich zu erkennen, standen zwei Türme, alt und verwittert, doch immer noch stolz gegen den Himmel gerichtet. Eine breite Straße, führte aus dem Nebelmeer in Serpentina zu ihnen hinauf. Diese Türme, daran gab es keinen Zweifel, waren ein Zeichen des alten Reiches.

Langsam kletterte Razvechka wieder hinunter, jeder Schritt bewusst und vorsichtig. Am Boden angekommen, sahen alle gespannt zu ihr auf. Borislavs Miene war steinern, doch aus ihren Augen flammte Entschlossenheit.

„Die Türme in den Bergen“, sagte sie, ihre Stimme fest. „Sie könnten ein Tor sein, zum verlorenen Tal der alten Vila. Der Pfad, den wir gefunden haben, war einst eine große Straße. Wir werden ihr folgen und so als erste Vila die Nebelwälder durchqueren.“

Die Gruppe, erschöpft und durch die vergangenen Ereignisse zermürbt, spürte dennoch, wie sich neue Hoffnung in ihnen regte. Borislav nickte langsam.

„Dann lasst uns aufbrechen und hoffen, dass Radomirs Opfer nicht vergebens war“, sagte er.

Razvechka dachte an Ugroz, an die Träumereien ihrer Jugend. Und jetzt, in diesem Moment, war sie näher dran als jemals zuvor.

Schweigend sammelten sie ihre Ausrüstung und verließen die untergegangene Stadt der alten Vila auf einer weiteren, überwucherten Chaussee in Richtung der Berge, einer ungewissen Zukunft entgegen.



Die Türme und das Nebelmeer

Annäherung an die Türme

Tagelang folgte die Gruppe junger Vila der alten Chaussee, die sich wie eine verwitterte Schlange durch die dichten Wälder wand. Der Pfad führte sie unerbittlich hinauf zum Bergpass. Jeder Schritt war eine Herausforderung; die Steinplatten der Straße waren alt und brüchig, oft verschoben oder von knorrigen Wurzeln angehoben. Manchmal fehlten sie ganz, und die Gruppe musste sich ihren Weg durch dichtes Gestrüpp bahnen, das die Straße überwucherte.

Je weiter sie vorankamen, desto häufiger hingen Schwaden des unheilvollen Nebels im Wald, und die Kälte kroch ihnen in die Glieder. Die Geräusche des Waldes wichen einer gedämpften Stille. Einmal glaubte Zhanna, ein Röcheln zu hören – ein leises, rasselndes Atmen, das ganz nah aus dem Nebel zu kommen schien. Doch da war nichts, nur die Schatten der Bäume, die sich im leichten Wind wiegen.

Während sie lagerten, fanden sie kaum Schlaf. Die Nächte waren erfüllt von unruhigen Träumen und dem Gefühl, beobachtet zu werden.

Am dritten Tag begann die Straße langsam anzusteigen. Die Bäume und auch der Nebel wurden weniger und wichen Felsen und niedrigen Büschen. Hinter und unter sich blickten sie auf die schier endlosen Nebelwälder, während sich die Chaussee in Serpentin die gewaltigen Berge heraufschlängelte. Über allem lag ein grau verhangener Himmel, und es piff ein schneidender Wind.

Die Straße wurde zunehmend schlechter – teils führte sie über steinerne Brücken, teils hatten Felsrutsche sie in die Tiefe gerissen, sodass sie über lose Geröllfelder balancieren mussten. Immer wieder zogen Nebelschwaden den Berg hinauf, und die Gruppe musste vorsichtig sein, um nicht den Halt zu verlieren oder zu weit vom Weg abzukommen.

Schließlich erreichten sie eine letzte, steile Biegung der Chaussee. Und vor ihnen, zu ihrer Rechten und Linken: Zwei enorme Türme, die majestätisch über der Berglandschaft ragten. Wie seltsam sie anmuteten: Aus den verwitterten Steinen der Türme ragten metallische Strukturen hervor – schwere Ketten hingen an massiven Ankerpunkten – als hätten sie ein-

mal etwas Riesiges gehalten, das hier angelegt hatte. Und noch etwas nahmen sie wahr: Ein Dröhnen, als ob etwas Mächtiges, Metallisches gegen den Fels schlug. Immer und immer wieder.

Zhanna blickte besorgt zu Borislav, der seinen Blick starr in die Richtung des Geräusches gerichtet hielt.

„Was könnte das sein?“, fragte Tihomir leise, die Nervosität in seiner Stimme war nicht zu überhören.

„Was auch immer es ist,“ erwiderte Borislav grimmig und zog sein Schwert etwas fester an sich heran.

„Ich habe so etwas noch nie gehört.“

Zhanna nickte langsam, ihre Augen blieben auf die Schatten gerichtet, die sich unruhig in der Ferne bewegten. „Wir müssen vorsichtig sein,“ sagte sie, ihre Stimme klang fester als sie sich fühlte. „Wenn es ein Ungeheuer ist oder eine Maschine, die die alten Vila hier hinterlassen haben, könnte es gefährlich sein.“

Tihomir, dessen Neugier stärker als seine Angst war, trat einen Schritt näher an den Rand des Pfades. „Was, wenn es eine alte Apparatur ist, die noch funktioniert?“ Seine Augen funkelten, trotz der beklemmenden Atmosphäre.

„Oder es ist eine Falle,“ brummte Borislav. „Etwas, das unerwünschte Eindringlinge davon abhalten soll, weiterzugehen.“

Eine unerwartete Entdeckung

Sie gingen vorsichtig weiter und als sie die Türme fast erreicht hatten, merkten sie, dass diese als höchste Punkte über einer steilen Klippe thronten. Direkt hinter ihnen: ein Abgrund und unten ein dichtes Nebelmeer, das bis an den Horizont reichte.

Die Nebelschwaden wirkten jedoch anders als der bekannte Aschenebel oder gewöhnlicher Nebel von den Bergen. Er hatte eine karmesinrote Färbung und waberte ununterbrochen.

Doch noch etwas sahen sie – und es verschlug ihnen den Atem: Mitten im Dunst unter ihnen ragte etwas aus dem Nebelmeer hervor – ein längliches metallisches Ungetüm, sicher 200 Schritt lang, mit einem gewaltigen Bauch aus rostigen Stahlplatten. Einst von den dicken, nun rostigen Ketten von den Türmen gehalten, hing es halb abgestürzt an der Felswand des Abgrundes.

Dies war ein Schiff, keine Frage. Und was für eines! Aus der Seite klafften Löcher, aus denen teilweise zerbrochene Geschütze ragten. Die Gruppe betrachtete das Zeugnis der verlorenen Macht der Vila und Relikt einer längst vergangenen Ära mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Furcht.

„Bei den Ahnen,“ stieß Zhanna hervor. „Die Legenden hatten recht! Was dort im Nebel liegt, ist ein Luftschiff der Alten!“

Tihomir konnte seine Begeisterung kaum verbergen. „Wir müssen sofort dort hinabsteigen!“ rief er in voller Aufregung. „Wenn wir herausfinden, wie dieses Luftschiff betrieben wurde, könnten wir die alte Technologie zurückbringen!“

„Wir werden alle vier herabsteigen,“ entschloss Zhanna. „Dazu sind wir hier.“

Der Abstieg ins Nebelmeer

Zhanna war die Erste, die die gewaltige rostige Kette ergriff und begann, langsam und vorsichtig hinabzuklettern. Der Abstieg war gefährlich; einige Nebelschwaden waren so dicht, dass man kaum die Hand vor Augen sah, und die Ketten waren kalt, feucht und brüchig. Dann drohte ein sich bewegendes Kettenglied ihr beinahe die Hand einzuquetschen.

Je weiter sie hinabstiegen, desto dichter wurde der rötliche Dunst, der nach Eisen und Schwefel und etwas Unbekanntem roch und ein leichtes Brennen in der Lunge verursachte. Das Atmen wurde langsam unangenehm und fiel ihnen zunehmend schwer.

Der Abstieg schien eine Ewigkeit zu dauern. Immer näher kam das gigantische, metallische Luftschiff wie ein Monstrum aus einer anderen Welt. Seine gewaltigen Platten, mit Rost wie Narben auf seinem alten Körper, klangen im Wind, und die massiven metallenen Verbindungen und Streben, die es durchzogen, gaben ein mechanisches Knarzen und Ächzen von sich. Man konnte kaum glauben, dass dieses Ding einst die Himmel beherrscht hatte.

Dann endlich hatten sie das Deck des Schiffs erreicht. Der Boden war von einer rutschigen Moosschicht bedeckt, und der Rost hatte sich überall eingenistet. Die Schatten der alten Geschützluken wirkten wie dunkle Augen, die auf sie herabblickten. Sie konnten den rasselnden Atem der anderen in der kühlen, feuchten und vom Dunst schwangeren Luft hören, als Borislav und Tihomir ebenfalls das Deck

erreichten. Milena folgte als Letzte, ihre Bewegungen waren ruhig und konzentriert.

„Bleibt wachsam“, raunte Zhanna, ihre Augen wanderten über die rostigen Überreste. Tihomir hingegen war kaum zu halten, er schritt eilig weiter, seine Augen funkelten vor Begeisterung. „Schaut euch das an“, rief er über die Schulter. „Vielleicht haben wir Glück, und irgendetwas ist noch funktionstüchtig!“ Zhanna und Borislav tauschten einen kurzen Blick aus, bevor sie ihm folgten. Es fühlte sich falsch an, zu laut, zu aufgeregt in dieser Atmosphäre, in die sie nicht gehörten. Der Nebel kroch ihnen um die Beine und tauchte das alte Wrack in eine bedrückende Kälte und ein blutrotes Zwielflicht. Dann hörten sie es – ein leises Flüstern, das aus den Tiefen des Schiffs zu kommen schien. Ein Geräusch, das an das Murmeln eines unsichtbaren Wesens erinnerte.

„Hört ihr das?“, flüsterte Borislav. Zhanna nickte. „Es ist, als ob der Nebel... spricht.“

Das Herz des Schiffes

Sie schlichen durch die alten Gänge des Luftschiffs, Tihomir voran, immer tiefer in das dunkle Herz des Wracks. Die Wände waren feucht, der Rost hatte sie angefressen, und von der Decke tropfte Wasser. Tihomirs Euphorie war unterdessen einer gewissen Ernüchterung gewichen. Die Apparaturen im Leib des Schiffes waren nur noch Schrott. Eifrig ergriff der Technologe jedes Bruchstück, welches ihm noch brauchbar erschien, um es mit rätselndem und verständnislosem Blick zu prüfen und dann wieder wegzulegen. Nur eine Handvoll seltsamer Metallstücke, welche wohl einst Werkzeuge gewesen waren, wanderten in seine Taschen.

Die Dunkelheit um sie herum wurde immer dichter, und das leise Flüstern wurde zu einem murmelnden Chor, der sie begleitete, während sie weitergingen.

Der rote Nebel war in der Finsternis kaum noch wahrzunehmen, doch es wurde immer schwerer das Husten zu unterdrücken.

Plötzlich erstarrte Milena. „Da ist etwas!“, zischte sie, ihre Augen durchsuchten das Dunkel. Ein kalter Windstoß wehte durch den Gang, und der Nebel schien sich plötzlich zu verdichten, als hätte er eine eigene Absicht. Schatten lösten sich aus den Ecken, formten sich zu vagen Gestalten – Gestalten, die aussahen wie Menschen, aber ohne Gesichter, ohne

Substanz, als seien sie aus purem Nebel gemacht. „Nebelwesen!“, stieß Borislav hervor, während er sein Schwert hob. „Zurück!“, rief Zhanna. Tihomir wirkte wie erstarrt, seine Augen weit vor Angst. Zhanna packte ihn an der Schulter und zog ihn zurück. „Beweg dich! Wir müssen hier raus!“

Doch die Nebelwesen kamen näher, ihre gesichtslosen Gestalten schienen zu wachsen, die Kälte wurde beißender. Borislav schlug mit seinem Schwert nach ihnen und eines der Wesen fauchte wild auf, als die Klinge durch den Nebel schnitt.

Zhanna sah sich hektisch um, ihre Augen suchten nach einem Ausweg. Dann fiel ihr Blick auf die alte Kammer hinter ihnen – eine große Metalltür, die halb offen stand. „Schnell, da rein!“, rief sie, und die Gruppe stürzte in die Kammer, die Tür hinter sich zuziehend. Das Flüstern wurde lauter, ein Gewirr von Stimmen, die im Nebel verloren waren, und dann – Stille.



Zhanna atmete schwer und hustete in ihre Ellenbeuge aus. Als sie den Arm vom Mund nahm, erblickte sie kleine blutige Flecken, welche aus ihrem Rachen gekommen sein mussten. Sie sah zu den anderen. „Wir müssen schnellstens hier wieder herauskommen, ohne von diesen Dingen in Stücke gerissen zu werden“, sagte sie, ihre Stimme zitterte leicht.

Die Kammer, die sie nun betreten hatten, war anders als die anderen. Aus allen Richtungen führten schwarze Rohre zu einer Art Gehäuse in der Mitte der Kammer. Im Kern dessen saß, gehalten von pechschwarze Metallstreben, ein Herz aus dunklem, fast schwarzem Stein, das wie von glühenden Adern durchzogen war. Diese pulsierten mit einem sanften, roten Licht, welches an einen Herzschlag erinnerte. Der Rahmen des Gehäuses in welchem das eigenartige Objekt gehalten wurde, schien einst mehrere fingerdicke Glascheiben eingefasst zu haben, deren Scherben noch immer am Boden zu finden waren. Tihomir trat näher, seine Stimme ehrfürchtig: „Das muss das Herz Zhirnitskrads sein, die Energiequelle des Schiffs...“

Borislav berührte mit seiner Klinge vorsichtig das Herz – und das Metall begann langsam zu glühen, als würde er es in eine Esse halten. Staunend zog Borislav die Klinge zurück, deren Spitze nun glutrot, fast weiß vor Hitze glomm und es roch leicht verbrannt.

„Das ist ja unglaublich“, sagte Zhanna. „Was muss dieses Herz einst für eine Macht gehabt haben!“

Entscheidung am Abgrund

Gerade noch rechtzeitig bemerkte sie eine dunkle, gesichtslose Gestalt hinter Borislav. Sie schrie auf und stach dem Nebelwesen ihr Schwert in die Brust, worauf dieses sich auflöste und zerfiel.

„Das wird nicht das Letzte bleiben.“, sagte Milena leise, „Wir müssen hier raus, egal wie. Und wir müssen das Herz mitnehmen.“

Borislav zögerte nicht lange. Er nahm sich seinen Lederwams ab und riss damit das Herz aus seiner Fassung. Die Tür entriegelte sich mit einem metallischen Knirschen, und ohne ein Wort rannten sie los – durch den Gang, hinaus auf das offene Deck des Luftschiffs.

Der Nebel war nun überall, rot leuchtend, dick und pulsierend, als wäre er lebendig. Schatten glitten

zwischen den rostigen Aufbauten hindurch. Nebelwesen tauchten lautlos aus der Finsternis auf, aus jedem Spalt, jeder Öffnung.

Zhanna brüllte: „Jetzt! Rennt!“ – und ihre Stimme zerriss die unheimliche Stille. Ihr Schwert zerschnitt einen der Schemen, der direkt vor ihr aus dem Leib des Schiffes zu dringen schien. Tihomir folgte dicht hinter ihr, während weitere Schatten nach ihnen griffen. Die Ketten waren nur wenige Schritte entfernt. Sie erreichten sie keuchend und hustend, das Herz in Tihomirs Armen verborgen.



Zhanna kletterte zuerst, rief: „Tihomir, gib es mir! Ich sichere es!“ Der junge Technologie reichte ihr das lederumwickelte Herz mit zitternden Händen und sie zog sich die ersten Glieder der Kette empor, gefolgt von Tihomir.

Unten auf dem Deck standen Rücken an Rücken vor der Kette Milena und Borislav. Ihre Schwerter in Richtung der sich nähernden Nebelwesen erhoben. „Geht!“, rief Milena „Berichtet unserem Volk von unserer Entdeckung!“

„Milena, nein!“ rief Tihomir. Doch sie brüllte bereits auf und hieb auf die heranstürmenden Wesen ein. Borislav trat einen Schritt vor, das Schwert zum Schlag in die Höhe gerissen. „Für die Oprichina!“, knurrte er, und seine Stimme war ruhig und fest. Sein Schwert durchschnitt einen Schatten um den anderen, doch sie waren zu viele. Sie wichen seinen Hieben aus, fielen ihn an, und als der Erste durch seine Deckung gekommen war, versank er in einem See von kaltem Rauch. Das Letzte, was sie hörten, war Milenas Schrei: Kein Laut der Angst – sondern einer des Zorns, der von der Felswand widerhallte.

Zhanna konzentrierte sich auf den Aufstieg und gemeinsam mit Tihomir erreichten sie, Tränen in den Augen, röchelnd, die Hände blutig, den Fuß des Turms.

Doch sie hielten nicht inne. Durch eine felsige Treppe im Inneren des Turmes erklommen sie diesen. Dort befand sich eine große Metallschale. Und als sie das Herz hineinlegten, begann diese zu glimmen – erst rot, dann schließlich in einem gleißenden Weiß, das in den Augen schmerzte, wenn man direkt hineinsah.

Ein Relikt aus der Alten Zeit. Ein Zeuge vergangener Macht. Und ein Grablicht für Borislav und Milena.

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

