

FANTASY ERLEBEN, WELTEN ENTDECKEN, TRÄUME ERSCHAFFEN



Weltenwanderer

1 / 2025 | NR. 1

WARUM BRAUCHT ES
EIN NEUES FANTASY- UND ROLLENSPIEL-MAGAZIN?

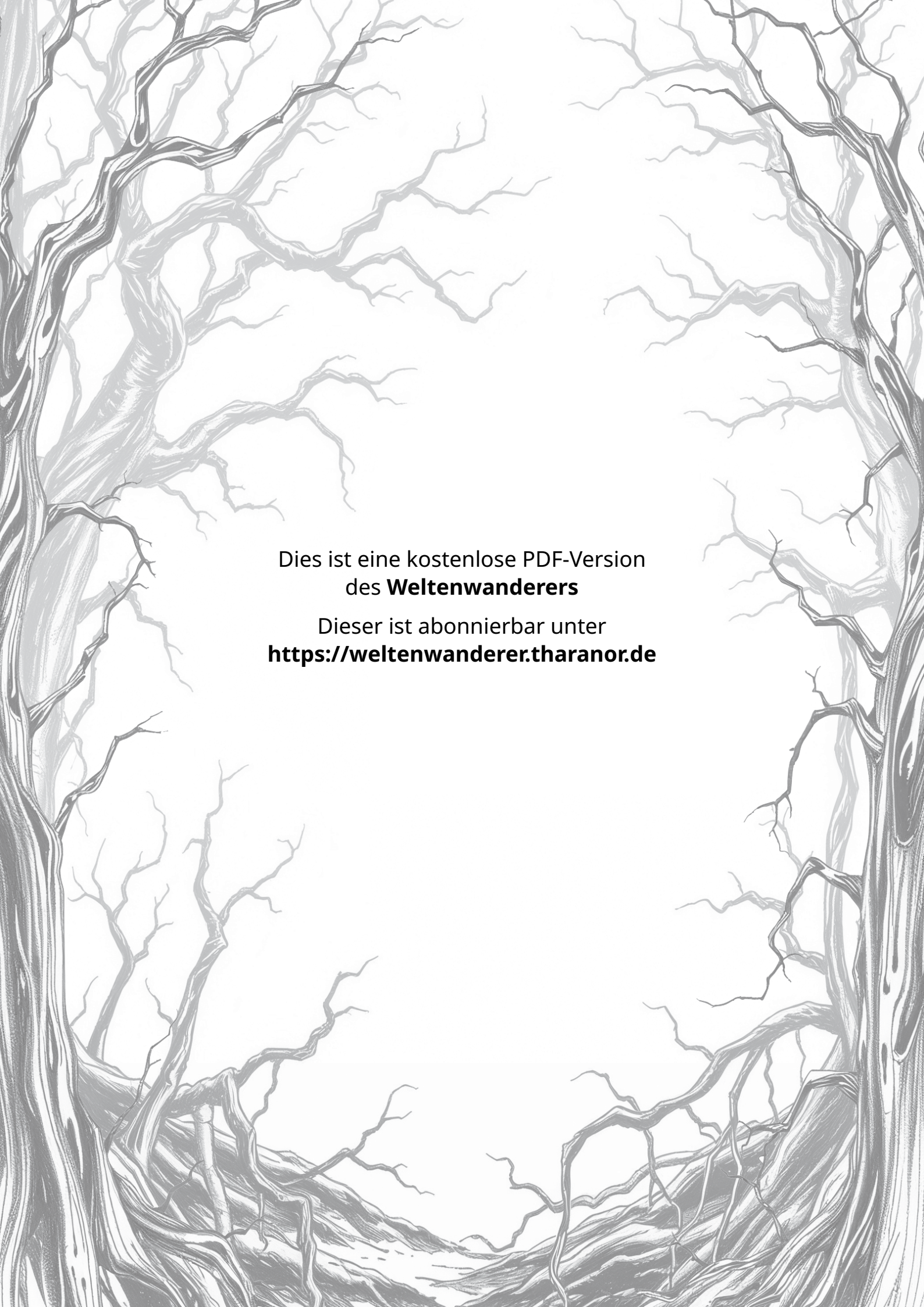


AUSZÜGE AUS DEN
ERSTEN VIER AUSGABEN
VOM BUCH DER ZEIT



ONE-SHOT-ABENTEUER:
DER FLUCH DES WALDES

AUSSERDEM:
INTERVIEWS, SPIEL- UND FILM-KRITIKEN,
AKTUELLE CONVENTIONS UND CROWDFUNDINGS,
CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE
UND MEHR...



Dies ist eine kostenlose PDF-Version
des **Weltenwanderers**
Dieser ist abonnierbar unter
<https://weltenwanderer.tharanor.de>

DER WELTENWANDERER

Herzlichen Glückwunsch, Du hältst die erste Ausgabe des Weltenwanderers in Deinen Händen oder liest sie auf einem Display. Damit ist ein weiteres unserer Projekte an den Start gegangen und wir hoffen, Du hast genauso Bock auf ein Fantasy- und Rollenspiel-Magazin, wie wir.

Der Hauptartikel dieser Ausgabe erklärt unsere Sicht der Dinge, warum wir gerade jetzt den Weltenwanderer veröffentlichen und spiegelt auch in Teilen unsere Vision für das Magazin wider.

Also bitte aufmerksam lesen 😊 und dann freuen wir uns über Feedback jeglicher Art.

Das auszugsweise in dieser Ausgabe enthaltene "Buch der Zeit" ist ein InGame Magazin, welches wir für unser rundenbasiertes Fantasy-Game "Tharanor" veröffentlichen. Alle Artikel im "Buch der Zeit" sind spielrelevant und daher ohne konkrete Autor*innen-Nennung. Zum Spiel Tharanor gibt es auch ein Interview in dieser Ausgabe.

ERSCHEINUNGSWEISE

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

FEEDBACK

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

KOSTENLOSES ABO

Unter <https://weltenwanderer.tharanor.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.

INHALTSVERZEICHNIS

Warum braucht es ein neues Fantasy- und Rollenspiel-Magazin?	4
Interview mit Fabian von „Hinter dem Charakterbogen“	6
Leveln und Looten auf „Luma Island“	9
Die nächsten Cons	10
Aktuelles Crowdfunding	12
Film-Kritik zu Gladiator II	13
Wilde Welten – Review zu Savage Worlds	14
One-Shot-Abenteuer für Savage Worlds – Der Fluch des Waldes	15
Von Helden und ihren Spielern – Teil 1	24
Interview zu Tharanor	29
Zufalls- und Inspirationstabelle – Begegnungen in der Wüste	32
Choose your own Adventure – Teil 1	33
Die Leserfrage	34
Tharanor – Das Buch der Zeit	35

IMPRESSUM

Herausgeber:

Tharanor UG (haftungsbeschränkt)
Wurzelbrunnenstr. 30
79241 Ihringen

Geschäftsführer:

Sebastian Pfitzenmaier & Stefan Graf

Weitere Autor*innen dieser Ausgabe:

Kai Ellermann, Martin K., Nadja Endres

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



WARUM BRAUCHT ES EIN NEUES FANTASY- UND ROLLENSPIEL-MAGAZIN?

Würde die Frage lauten "Wieso bringt ihr so ein Magazin heraus?", dann wäre die Antwort sehr einfach: "Weil wir Bock drauf haben!" 😊

Die Frage, ob es das wirklich braucht, ist nicht ganz so leicht zu beantworten.

Die folgenden Aussagen vertreten unsere Meinung und könnten auch auf falschen Annahmen oder fehlendem Wissen beruhen. Es ist einfach unsere Sicht der Dinge und warum wir es für wichtig erachten, ein neues Magazin zu veröffentlichen:

EINE PLATTFORM FÜR DIE COMMUNITY



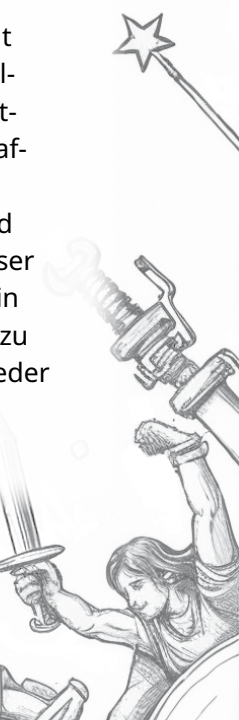
Die Fantasy- und Rollenspielszene in Deutschland ist lebendig wie nie zuvor. Von Pen-&-Paper-Rollenspielen über LARP (Live-Action-Role-Playing) bis hin zu Brettspielen und digitalen Rollenspielabenteuern – die Vielfalt ist beeindruckend. Doch obwohl es zahllose Blogs und auch noch die guten alten Foren gibt, fehlt ein zentraler Ort, an dem diese Themen zusammenfließen. Ein Magazin kann genau das sein: ein Schmelztiegel für Ideen, Inspirationen und Diskussionen. Ein Raum für Reportagen, Interviews mit Künstler*innen und Entwickler*innen, Spielberichte und vieles mehr – alles an einem Ort.

TIEFERGEHENDE INHALTE

Blogs und digitale Medien sind oft schnelllebig. Artikel sind kurz, überfliegen die Oberfläche eines Themas und richten sich oft nach Algorithmen, die Klickzahlen maximieren sollen. Ein Magazin hingegen hat die Freiheit, tiefer zu graben. Es kann Hintergrundgeschichten zu beliebten Welten und Charakteren bieten, komplexe Taktiken und Strategien in Rollenspielen analysieren oder exklusive Kurzgeschichten von Fantasy-Autor*innen veröffentlichen. Mit einem Magazin haben wir die Chance, Inhalte zu schaffen, die Leser nicht nur konsumieren, sondern die sie auch langfristig aufbewahren wollen.

Natürlich werden die ersten Ausgaben des Weltenwanderers diesem Anspruch noch nicht vollends gerecht werden, aber irgendwo muss man ja anfangen.

HAPTİK UND NOSTALGIE



Es hat irgendwie etwas Magisches, ein gut gemachtes Magazin in den Händen zu halten. Die Haptik des Papiers, das Durchblättern der Seiten und die Illustrationen schaffen ein Erlebnis, das ein Bildschirm nicht ersetzen kann. Gerade in der Fantasy- und Rollenspielszene, die oft von genauer dieser Nostalgie geprägt ist, hat ein Printmagazin eine besondere Anziehungskraft. Es wird zu einem Sammlerstück, das man immer wieder gerne zur Hand nimmt.



GEMEINSCHAFT STÄRKEN

Ein Magazin ist nicht nur ein Produkt; es ist auch ein Symbol. Es zeigt, dass die Szene stark genug ist, um ein solches Projekt zu tragen. Es schafft einen Fokuspunkt, um den sich die Community versammeln kann und gibt ihr die Möglichkeit, aktiv daran teilzuhaben. Leserbriefe, Fanart, eigene Kurzgeschichten – ein Magazin bietet zahlreiche Wege, wie sich Fans einbringen und sichtbar werden können.

QUALITÄT UND KURATIERUNG

Im Internet gibt es alles – und oft zu viel davon. Es ist schwierig, in der Flut von Informationen die Perlen zu finden. Ein Magazin kann kuratieren: Wir wählen aus, prüfen auf eine gewisse Qualität und präsentieren die Inhalte dann in einem übersichtlichen, ansprechend gestalteten Format. Es gibt keine als echte Artikel getarnten Werbepostings und auch keine sinnlosen Diskussionen oder Hate, sondern fundierte Artikel und vielleicht auch das ein oder andere Highlight.

WARUM JETZT?

Die Nachfrage nach qualitativ hochwertigen Inhalten im Fantasy- und Rollenspielbereich ist da, wie die Popularität von „Dungeons & Dragons“, „The Witcher“ oder „Critical Role“

beweist. Doch trotz dieser Begeisterung gibt es in Deutschland leider keine (Print)Magazine mehr, die dieses Genre abdecken. Diese Lücke wollen wir füllen – und zwar mit einem Magazin, das ebenso vielseitig wie die Szene selbst ist.

FAZIT

Ein neues Fantasy- und Rollenspiel-Magazin ist nicht nur eine Antwort auf eine Marktlücke, sondern ein Beitrag zur Kultur dieser einzigartigen Community. Gemeinsam können wir etwas schaffen, das nicht nur informiert, sondern inspiriert – und das wir alle stolz in unseren Regalen stehen haben wollen.

Unter <https://weltenwanderer.tharanor.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.

Solltest Du Interesse daran haben, aktiv mitzuwirken, dann schreib uns gerne an: weltenwanderer@tharanor.de

Wir freuen uns über jede Beteiligung.

*Sebastian und Stefan
Herausgeber des Weltenwanderers.*

INTERVIEW MIT FABIAN VON *Hinter dem Charakterbogen*

Hallo Fabian, es freut mich sehr, dass Du Dich bereit erklärt hast, mir Rede und Antwort zu stehen. Bevor wir in Deinen Podcast und die Geschichten Deiner Gäste eintauchen, würde ich gerne bei Dir selbst anfangen und Dir die Frage stellen, die Du normalerweise Deinen Gästen stellst: Erzähl mal, wie bist Du eigentlich zum Pen-and-Paper-Rollenspiel gekommen?

Moin Stefan,
Ich freue mich, dass ich gefragt worden bin. Für mich ist das alles Neuland und ich freue mich wirklich darüber!
Meine Frau und ich sind gerade erst zusammengezogen und gute Freunde von uns waren zu Besuch, die neue Wohnung besichtigen, wie das halt so ist.
Wir planten dann irgendwas für einen Tag der kommenden Woche und mein Kumpel sagte mir, dass er für Mittwoch keine Zeit habe. Er trifft sich zum Pen and Paper spielen. Ich habe schon oft davon gehört und gerade durch die Sitcom "The Big Bang Theory", in der die Protagonisten D&D spielen, wurde ich hellhörig.
„Frag mal nach, ob die noch einen Platz frei haben.“
Das eine Wort ergab das Andere und so saß ich dann spontan an einem Tisch mit 2 sehr guten Freunden und 2 „Fremden“, die ich heute auch zu meinen sehr guten, wenn nicht sogar besten Freunden zähle. 4 der 5 spielen heute immer noch zusammen regelmäßig.

Wie lange ist das her und was habt ihr damals gespielt?

Das war 2016 und wir haben DSA 4.1 gespielt, welches auch heute noch eines unserer Hauptsysteme ist.

Wie sieht denn die Top 3 Deiner Lieblingsrollenspiele aus? Und was gefällt Dir an den Systemen besonders?

Da ich noch nicht allzu lange dabei bin, gibt es da nicht so viel. Aus der Spielleiter Sicht ist 10 Candles auf der 3 gefolgt von DSA aus der Spieler Sicht und auf der 1 ist Cthulhu wieder aus der leitenden Position.

Bei 10 Candles ist es das dramatische, bei jedem Fehlschlag wird eine Kerze ausgemacht und der Raum wird dunkler. Je dunkler der Raum wird, desto schlimmere Sachen passieren. Ich liebe es, mit der Angst der Spieler zu spielen. Das klingt fies, ich weiß. Bei Cthulhu ist es dasselbe. Ich liebe es mir Sachen auszudenken, damit die Spieler Angst bekommen oder zumindest Spannung aufzubauen so dass man sich freut, diese wieder loszuwerden.

Bei DSA ist es die Welt, die Möglichkeiten einen Charakter zu erschaffen und sich zu überlegen, was dieser noch alles erreichen möchte.

Und wie kam es dann dazu, dass Du einen Podcast gestartet hast? Was war die Inspiration dafür? Wie kam es zu der Idee, hinter den Charakterbogen zu schauen?

Die Idee einen Podcast zu machen habe ich schon lange ! Ich mag dieses Medium einfach gerne und ich höre selbst 4 - 5 Stunden am Tag Podcast. Letztes Jahr im Oktober haben dann ein sehr guter Freund und ich angefangen mit einem Cast, wo wir über unsere Kinder gesprochen haben, wie so die Entwicklung ist, was wir so machen in manchen Situationen und über allen anderen Kram, über den man sprechen kann. Im Sommer diesen Jahres habe ich einen Beitrag gelesen, wie jemand darüber geschrie-

ben hat, wie er zu dem Hobby gekommen ist und ich habe darunter kommentiert, hast du nicht Lust eine Folge aufzunehmen und wir sprechen beide darüber. So war die Saat zumindest mal gesät. Mein Kumpel sagte dann eines Abends kurz vor der Aufnahme zu mir, „Hey du, ich habe keine Motivation mehr, wäre das schlimm, wenn wir das Projekt abbrechen?“. Ich bin kein Mensch der jemanden zu irgendetwas zwingt wofür er keine Energie mehr hat und so kam mir dann die Idee, „Wie wäre es wenn ich das als Projekt nehme und Rollenspieler befrage wie sie zu diesem Hobby gekommen sind“

Wie sind sie denn so zum Hobby gekommen, Deine Gäste? Gibt es Überschneidungen? Und was war bisher so der krassste Aha-Moment?

Ich will natürlich nicht zu viel vorwegnehmen, aber in den meisten Fällen ist es der gute Kumpel, der sagt „Hey, schau mal, was ich hier habe“. Das Interessante dabei ist aber, in meinen Augen, wann das passiert ist. Viele haben mit 10 - 14 angefangen, manche aber erst mit 20 oder 30.

Die Laufbahn ist ebenso interessant, was bisher gespielt wurde, was noch gespielt wird. Viele von den Gästen bisher haben selbst für Verlage geschrieben und veröffentlicht. Sei es Abenteuer für Cthulhu oder DSA. Und da sind wir dann auch bei dem AHA-Moment, als mir ein Gast sagte, er hätte für Cthulhu 15 Jahre lang geschrieben.

Wie findest Du Deine Gäste? Wählst Du nach bestimmten Kriterien aus?

Ich habe im September das ganze dann ins Rollen gebracht und in einer Facebook Gruppe geschrieben, dass ich plane so ein Projekt zu starten und wer denn wohl Lust hätte, da mitzumachen. Ja was soll ich sagen, diese Liste arbeite ich noch ab weil sich da schon recht viele gemeldet haben. So richtige Kriterien habe ich nicht, Hauptsache Sie spielen Pen and Paper.

Und was ist das Ziel des Podcasts?

Nun das Ziel ist es, den Rollenspielern hinter dem Charakterbogen eine Stimme zu geben.



In den meisten Fällen sprechen ja die Charaktere. Gerade in anderen Podcast-Formaten, die sowas wie ein Hörspiel machen.

Was sagen diese Stimmen denn? Gibt es auch Themen abseits des Rollenspiels?

Ja, was sagen die Stimmen so? Das kann man sich ja anhören. Ganz oberflächlich kann ich aber soviel sagen, dass es wirklich unterschiedlich ist, von Gast zu Gast natürlich. Andere Themen gibt es auch, die kommen aber ganz zufällig aus dem Gespräch heraus. Also alles in allem eine bunte Mischung.

Wie bereitest Du Dich auf die einzelnen Interviews vor? Und was sind die größten Herausforderungen?

Ich habe 4 Fragen vorbereitet, die ich jedem Gast stelle.

- „Wie ist es dazu gekommen, dass du Rollenspiele spielst?“
- „Was sind die Systeme, die bisher gespielt worden sind?“
- „Welche Systeme stehen noch auf dem Plan?“
- „Was ziehst du aus dem Rollenspiel / Wie hat es dich verändert?“

Alles andere kommt aus dem Gespräch so wie hier gerade in dem Interview.

Die größte Herausforderung ist es, einen Termin zu finden, da ich im Schichtdienst tätig bin. Meistens versuche ich in der Spätschicht Woche 2 Aufnahmetermine zu legen, da es in der Nachtschicht Woche schon schwierig wird.

Und wie ist das Feedback Deiner Gäste und Deiner Zuhörenden zum Podcast? Kannst Du ein Feedback - gerne auch anonym - nennen, das Dich besonders gefreut hat?

Tatsächlich ist es so, dass ich immer nur dann Feedback bekomme, wenn ich gerade mit einer Person aufnehme. Bisher haben alle gesagt, dass sie dieses Format super finden und gerne mitmachen. Bisher gab es von außen auch nicht sonderlich viel Feedback dazu. Es sind ja aber auch gerade mal 12 Folgen draußen, also mal abwarten, was da noch so kommt.

Was wünschst Du Dir für die Zukunft des Podcasts? Gibt es bestimmte Gäste, die Du gerne einladen oder Themen, die Du gerne noch behandeln würdest?

Für die Zukunft des Podcasts wünsche ich mir, dass er möglichst lange läuft. Klar habe ich Gäste im Auge, die ich gerne mal vor dem Mikrophon hätte und ich bin auch dabei, den ein oder anderen zu „Bearbeiten“. 😊 Aber das möchte ich nicht verraten. Renè, aus der ersten Folge, und ich planen im Hintergrund gerade etwas zu News und Updates zum Thema Rollenspiele.

Wenn du ein beliebiges Rollenspiel-Setting als Realität erleben könntest, welches wäre das und warum?

Puhh... das ist eine schwierige Frage. Ich spiele ja, so wie viele andere auch, Rollenspiele, um die Realität für ein paar Stunden zurückzulassen und nicht um die Welten, in denen wir spielen, Wirklichkeit werden zu lassen. Aber ich verstehe was du meinst und wenn ich mich festlegen muss, wäre es Adventure Island. Das System habe ich noch

nicht gespielt und es ist auch noch nicht lange auf dem Markt. Grob zusammengefasst handelt es um Piraterie und das catcht mich sofort. Wer möchte nicht einmal wie Captain Jack Sparrow um die Welt segeln?

Aye Aye Captain! 😊

*Gibt es zum Abschluss noch etwas, was Du unseren Leser*innen da draußen mitteilen willst?*

Habt Spaß beim Spielen, denn das ist das Wichtigste. Sprecht miteinander, gerade wenn man neu anfängt, in einer 0-Runde darüber, was man nicht möchte und was man möchte. Schaut gerne über den Tellerrand, es gibt da draußen ganz tolle Systeme.

Interview: Stefan Graf

Informationen zum Podcast:

<https://linktr.ee/HinterdemCharakterbogen>



LOOTEN UND LEVELN AUF



In diesem cozy Farmspiel sammelt man Ressourcen, erkundet Höhlen und alte Tempel und kümmert sich um niedliche Mini-Monster, um die Geheimnisse von Luma Island aufzudecken.

Irgendwo auf einer Insel, weit, weit entfernt...ein neuer Tag bricht an und ich verlasse meinen alten Camper am Strand von Luma Island. Gerne würde ich dem Rauschen der Wellen länger zuhören, aber es gibt viel zu tun: ich muss mir in der Stadt einen Job besorgen. Von einem einfachen Farmer und Koch bis hin zum Archäologen kann ich insgesamt fünf Berufe in verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Als nächstes muss ich die entsprechende Handwerksstation aufbauen und dann geht das Sammeln von Ressourcen los. Ich schlage Holz, baue Erze ab, lege ein Feld an und bin Stunden mit sammeln, craften und wieder sammeln beschäftigt. Zwischendurch bekomme ich neue Aufträge von den etwas schrägen Stadtbewohnern (welcher Bürgermeister hat schon einen Anker um den Hals?) um meine Fähigkeiten auszubauen.

In Luma Island hat man viel zu tun und kann auf eine gemütliche, unaufgeregte Art verschiedene Regionen der Insel erkunden. Das Spiel führt durch Handwerksrezepte und kleinere Aufgaben von einer Ecke zur anderen. So muss man die Brücke reparieren, um den Wald zu betreten oder nach einem Erdbeben Teile der Stadt wieder aufbauen, um die Berge zu erreichen. Kleinere Puzzle in den in jeder Region vorhandenen Tempeln machen das Erkunden spannend. Eine Besonderheit stellen die kleinen Monster, die

Luma, dar, welche man aufziehen, füttern und als Begleiter mitnehmen kann. Im weiteren Spiel produzieren Luma die sogenannte Luma-Energie, welche man für fortgeschrittene Handwerksrezepte braucht.

Die Spielgrafik ist einfach und bunt, was einen nostalgisch an alte Spiele aus der Kindheit erinnert. Manche Puzzles lassen sich nur durch das Drehen der Kamera lösen und die Steuerung erweist sich beim Aufheben von Blumen oder Beeren manchmal als etwas hakelig. Da an jeder Stelle gespeichert werden kann, ist Luma auch ein nettes Spiel für zwischendurch. Und das Beste: einen Multiplayer zum zocken mit allen Freunden gibt es auch.

So, ich muss jetzt wieder los. Da gibt es noch diesen Tempel, den ich noch nicht komplett leergeräumt habe...

Nadja Endres



Header bei Steam

Erscheinungsdatum: 20.11.2024

Kostet: 19,99 Euro

Entwickler: Feel Free Games

Plattform: PC

Blidquellen: lumisland.com und Steam

DIE NÄCHSTEN CONS



17. bis 19. Januar 2025, Morpheus 37
44625 Herne (Stadtteilzentrum H2Ö, Hölkeskampring 2)
Mehr Infos: <https://www.herner-burg.de/morpheus>

F.R.O.S.T. XXVI

17. bis 19. Januar 2025, F.R.O.S.T. XXVI
72250 Freudenstadt (Turn- und Festhalle, Turnhallestr. 39)
Mehr Infos: <https://ringgeister.de>



BEI **DIES LUDI** IST ALLES ANDERS UND ANDERS ALLES,
BEI **DIES LUDI** HAST DU ZEIT ZUM SPIEL!

6. bis 9. Februar 2025, DIES LUDI - Tage Der Spiele
86845 Großaitingen (Theodor-Lembert-Haus, Stockmahdweg 2)
Mehr Infos: <https://dies-ludi.jimdofree.com>



22. Februar 2025, BavariaCon 6
85774 Unterföhring (Bürgerhaus Unterföhring, Münchner Str. 65)
Mehr Infos: <https://nerds-united-ev.de/bavariacon/>

Die Runde der Ringgeister e.V. präsentiert

FROST XXVII

St. Iacobi
St. Iacobi



Freitag, den 17.01.2025 (ab 18.00 Uhr)
bis Sonntag, den 19.01.2025 nonstop!



Turn- & Festhalle Freudenstadt

(Turnhallestr. 39, 72250 Freudenstadt)

Dort findet sich folgendes:

- Rollenspiele, Brett- und Gesellschaftsspiele aller Art
- Tabletop-Runden (u.a. Warhammer 40k, Summoners, Moonstone)
- Warhammer 40k-Tabletopturnier am Samstag
- Über 25 garantierte Spielrunden
- Mega-NERD-Quiz und große Sonntagsverlosung
- Miniaturen-Bemal-Workshop
- Leckerstes Essen rund um die Uhr
- Die ruhigen Pavillonzelte und noch ruhigere Hinterzimmer
- Ambiente-Taverne

- Voranmeldung bis 31.12.2024
- Vorangemeldete Spielleiter Eintritt frei
- Mit Voranmeldung nur 9,99€
inkl. 5€ Verzehrbon
- Tageskasse 19,99€

KONTAKT UND VORANMELDUNG:

www.ringgeister.de frost@ringgeister.de



AKTUELLES CROWD- FUNDING

RUNE BLADE TTRPG



„Rune Blade“ ist ein actiongeladenes Dark-Fantasy-Pen-&-Paper-Rollenspiel, das in der Welt von Lorec spielt.

Ein Projekt von Benc Orpak.

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

Mehr Infos unter:

www.kickstarter.com/projects/runeblade/rune-blade-ttrpg



WARUM CROWDFUNDING?

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

SLACK-WYRM



© Joshua Wright

Übersetzung: Stefan Graf

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



FILM-KRITIK: GLADIATOR II

„Gladiator II“, die lang erwartete Fortsetzung des epischen Historienfilms von 2000, hat eher gemischte Kritiken erhalten. Der Film von Ridley Scott glänzt mit atemberaubenden visuellen Effekten und spektakulären Kampfszenen, die die rohe Brutalität des antiken Roms mit moderner Inszenierungskraft in Szene setzen.

In den Hauptrollen überzeugen Paul Mescal, der Lucius Verus Aurelius, den Sohn von Maximus und Lucilla verkörpert. Er wird nach der Eroberung seiner Heimat durch römische Truppen gezwungen, als Gladiator im Kolosseum zu kämpfen. Pedro Pascal spielt Acacius, einen römischen Tribun, der unter Maximus ausgebildet wurde und Lucius' Heimat überfällt. Denzel Washington beeindruckt als Macrinus, ein ehemaliger Sklave und der „Herr der Gladiatoren“, der die Macht in Rom anstrebt. Seine Darstellung wird vielfach mit der intriganten Energie eines Kleinfingers aus Game of Thrones verglichen und verleiht dem Film eine zusätzliche Dimension.

Während die Inszenierung spektakulär ist, wird die emotionale Tiefe des Films kontrovers betrachtet. Einige Kritiker bemängeln, dass die Handlung an manchen Stellen ins Stocken gerät, da die Versuche, Themen wie Gerechtigkeit und Demokratie aufzugreifen, oft abstrakt und gezwungen wirken.

Hinzu kommen historische Ungenauigkeiten, die zwar unterhaltsam, aber nicht immer glaubwürdig sind. Besonders die Einführung exotischer Elemente wie übertrieben großer Affen oder gar Haien im Kolosseum sorgt für Stirnrunzeln bei Historikern, gleichzeitig aber auch für schmunzelnde Kinobesucher.

Trotz dieser Schwächen gelingt es dem Film, ein opulentes Spektakel zu bieten, das durch seine beeindruckenden Action-szenen und die starke Leistung seiner Besetzung getragen wird. Fans des Genres können sich auf ein Kinoerlebnis freuen, das, auch wenn es nicht die Tiefe und Originalität vom ersten Teil erreicht, dennoch packende Unterhaltung bietet und somit absolut zu empfehlen ist.

Mein persönliches Fazit als Kinobesucher:

Mich hat der Film sehr gut unterhalten und mir war keine Sekunde langweilig. Die allgemeinen Kritiken kann ich alle mitgehen – auch mich hat Denzel Washington in seiner Rolle absolut beeindruckt. Er hat seinen Charakter richtig gut gespielt. Ja ok, die „Monster“ im Kolosseum waren etwas übertrieben, aber ich musste eher schmunzeln und es hat meinem Kinogenuss keinen Abbruch getan. Ich würde sagen: Absolut sehenswert!

Stefan Graf

WILDE WELTEN

REVIEW ZU SAVAGE WORLDS

Eines vorweg: Dies ist kein Beitrag, um andere Spiele schlecht zu machen. Ich möchte hier darüber sprechen, was mich an **Savage Worlds** begeistert.

Nach einer PnP Pause machte ich mich auf den Weg zurück ins Hobby. Ich probierte erst Spiele, die mich vor allem mit ihren Settings lockten. Das Eintauchen in unterschiedliche Welten bereitete mir große Freude. Das Regelstudium ist für mich eine lästige Pflicht. Also landete ich bei Savage Worlds.

Erst war ich skeptisch: Würfeltypen, Pokerkarten und Pokerchips, kann das funktionieren?

Doch die Regeln haben alles was ich so brauche. Charaktere sind schnell erstellt. Handicaps verleihen den Figuren einen interessanten Twist. Die Grundmechanismen sind einfach: Im Prinzip muss man immer nur einen Zielwert überwürfeln.

Vieles bei SW ist sehr generisch gestaltet. Ein Feuerball z.B. hat dieselben Auswirkungen wie ein Flammenwerfer. Sonderregeln merken entfällt.

Das erste Spiel lief etwas zäh an. Irgendwann nahm alles Fahrt auf: Die Würfel explodierten, Bennys flogen über den Tisch und immer wieder nahmen Situationen eine unvorhergesehene Wendung. Zwischenzeitlich fühlten wir uns wie in einem Actionfilm, und dennoch kam das Rollenspiel nicht zu kurz. Auch in einem zweiten Spiel, diesmal keine Elfen und Orks, sondern belebte Plüschtiere, konnte das Regelwerk überzeugen.

Inzwischen habe ich SW mit vielen Settings gespielt. Immer hat es gepasst. Natürlich muss man diesen Spielstil mögen. Mir kommt er sehr entgegen. Ich kann mich auf

die Story konzentrieren, während die Regeln einfach von der Hand gehen.

Im **Abenteuerwerkzeugkasten** im Regelbuch findet man Regeln für Furcht, soziale Konflikte, dynamische Aufgaben und vieles mehr. So kann man den Ausgang eines sozialen Konflikts durch Würfelwürfe entscheiden lassen. Dadurch erhalten auch soziale Fertigkeiten eine Bedeutung wie Kampffertigkeiten. Das Entschärfen einer Bombe kann zu einer Aufgabe werden, die die Kreativität und die Fähigkeiten der Spielenden und ihrer Charaktere herausfordert.

Auch die Nachteile von SW will ich nicht verschweigen: Wie bei den meisten Baukastensystemen sollte man schon einige Erfahrung im Rollenspiel mitbringen, um SW effektiv spielen zu können. Die SL sollte ein Gefühl dafür haben, welche Auswirkungen einzelne Regeln haben können.

Die Figuren sind oft eher ikonisch; die Schattierungen entstehen erst am Spieltisch und nicht durch Spielwerte. Die Charaktere sind bereits zu Spielbeginn recht mächtig. Die Entwicklung der Charaktere dreht sich mehr darum, mehr Möglichkeiten zu erhalten, anstatt besser zu werden. Innerhalb einer Sitzung können die Spielenden Bennys sammeln. Diese Bennys können für verpatzte Würfel und Ähnliches verwendet werden. Abenteuerpunkte gibt es nicht, ein Stufenanstieg erfolgt alle 2 oder 3 Spielsitzungen.

Ich nehme die Nachteile gerne in Kauf. Dafür erhalte ich ein System, bei dem ich heute mit einem Raumschiff durch die Galaxie rasen und morgen Verbrecher in London jagen kann.

Martin K.



ONE-SHOT ABENTEUER FÜR SAVAGE WORLDS



Der Fluch des Waldes

Dieses kleine One-Shot ist vom Beitrag „Der Fluch des Waldes“ (siehe Seite 42) aus dem aktuellen **Buch der Zeit** von Tharanor inspiriert, welches auch in Auszügen in diesem Magazin abgedruckt ist (siehe Seite 35). 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, benötigst du das **Savage Worlds Grundregelwerk**. Die derzeit aktuelle 4. Auflage wird empfohlen, es lässt sich aber auch problemlos mit älteren Versionen von Savage Worlds bespielen.

Die Wahl fiel auf Savage Worlds, da dies ein sehr schnelles und einfaches System ist, mit welchem eine Vielzahl an Settings abgebildet werden kann. Insbesondere für Spieler ist der Einstieg sehr einfach. Aber auch als Spielleiter mit Rollenspielerfahrung kommt man schnell hinein. Eine detailliertere Review zum System gibt es auch auf Seite 14.

Vier **vorgefertigte Charaktere** sind beigelegt, um das Abenteuer direkt starten zu können. Es kann allerdings auch mit beliebigen anderen in das Setting passenden Savage Worlds Charakteren bespielt werden.

Die auf den folgenden Seiten abgebildeten Charaktere finden sich auch als separate Download-PDFs zum Ausdrucken unter: <https://tharanor.de/rpg-charaktere>

Um mit selbstgenerierten Charaktere in der Welt von **Tharanor** zu spielen, empfiehlt es sich, eines der klassischen Fantasyvölker aus dem Grundregelwerk zu wählen: Elfen, Halbelfen, Halblinge, Menschen oder Zwerge. Ausgeschlossen sind Androiden und Avionen. Ebenfalls denkbar wären Aquarianer, Rakashaner und Saurianer oder man generiert wie im Regelwerk beschrieben selbst ein passendes Volk.

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

So – und nun viel Spaß, Spannung und gerne ein Hauch „Grusel“ 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>

„RATTE“ – SYLVIAN, DER DIEB MIT GEWISSEN



Sylvian wuchs als Straßenkind in einer Elfenstadt auf. Seine Mutter war eine menschliche Tagelöhnerin und seinen Vater hatte er nie kennengelernt. Er war schon in jungen Jahren sehr geschickt und schloss sich trotz des mütterlichen Unmuts einer Diebesgilde an. Obgleich er großes Talent bewies, wurde er von seinem Mentor Gyadril kleingehalten und obgleich er immer wichtigere Aufgaben übernahm, erhielt er immer einen bedeutend geringeren Anteil. Gemeinsam mit Myndrina, einer jungen Elfe, die sein Schicksal in der Gilde teilte, hingerging er eines Tages bei einem besonders lukrativen aber heiklen Diebeszug seine Gruppe. Leider wurde die Hinterlist von den Anderen zu früh durchschaut und in einer Kurzschlussreaktion

lieferte er seine Komplizin ans Messer, was diese mit ihrem Leben bezahlte. Während der Rest der Gruppe von der Obrigkeit festgesetzt wurde, machte Sylvian sich mit der gesamten Beute aus dem Staub und verließ die Stadt, doch sein Schuldgefühl verfolgt ihn, wohin auch immer er geht. Seitdem durchzieht er die Lande und versucht ein besseres Leben zu führen und für seine Vergangenheit zu büßen, ständig im Kampf mit seiner eigenen Goldgier. Obgleich er sich dafür schämt, verleugnet er das Geschehene nicht. Er stellt sich oft nur mit seinem Gassenamen „Ratte“ vor – ein Name, der früher seine Heimlichkeit und Wendigkeit hervorhob, ihn selbst aber viel mehr an seinen eigennütigen Verrat und seine feige Flucht erinnert.

Rasse/Volk: Halbelf

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

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

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Diebeskunst W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 7 (6 + 1 Rüstung) | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)

Handicaps: Außenseiter (leicht), Beschämt (schwer), Gesucht (leicht – wird in seiner Heimat wegen seiner Verbrechen gesucht und Gyadril hat Kopfgeldjäger auf ihn angesetzt), Gierig (leicht)

Talente: Akrobat, Beidhändig, Beidhändiger Kampf, Dieb, Gassenwissen, Nachtsicht, Rückzug, Schnell

Ausrüstung: Geschmeidige Lederrüstung der Täuschung (+1 Panzerung; -1 auf gegnerische Angriffswürfe), Säbel (Stä+W6), Kurzsword (Stä+W6), 6 Wurfmesser (Stä+W4, FRW 3/6/12, FR 1), Dietriche

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht

„BISON“ – UGRIMA, DIE VERLETZTE KRIEGERIN



Ugrima war von Geburt an ein echtes Schwergewicht, selbst für einen Zwerg. Sie ist größer als so mancher Mensch und sicher doppelt so breit. Schon als Kind verlieh sie ihrer Meinung eher mit ihren Muskeln Nachdruck als mit ihrem weiblichen Charme. Sie trat früh der Kriegerakademie bei und genoss bald den Ruf einer brutalen und ehrgeizigen Kämpferin. Sie erhielt den Spitznamen „Bison“ mehr als Scherz und wurde damit aufgrund ihrer Bulligkeit, ihrer etwas einfältigen Art und ihres aufbrausenden Temperaments oft gepiesackt und aufgezogen. Während die Worte sie in ihrem Inneren schwer verwundeten, wurde sie nach Außen hin immer härter und abgestumpfter. All jene, die sie zu ihren engsten Freunden zählte, ließen sie mit

der Zeit im Stich. Selbst ihre Liebe zu Dwindur, einem zwergischen Bibliothekar, zerbrach letztlich an ihrem Mangel an Vertrauen, welches sie nie gelernt hatte. Sie verließ die Zwergenstadt, um all dies endgültig hinter sich zu lassen. Seitdem ist sie auf der Suche nach Gefährten, welche ihren wahren Wert erkennen und mit denen sie lernen kann, was Vertrauen und wahre Freundschaft bedeutet. Den Namen „Bison“ trägt sie in der Zwischenzeit mit einiger Genugtuung, da sie zum Einen ihren Jähzorn anerkennt, um einen besseren Umgang damit zu erlernen, und zum Anderen darin auch die Kraft und das Durchhaltevermögen dieses anmutigen und imposanten Tieres erkennt. Noch immer steht ihr ihr Misstrauen im Weg, da ihre Vergangenheit viele Narben hinterlassen hat. Doch sie arbeitet hart daran, diese Vergangenheit nicht länger ihr Leben bestimmen zu lassen.

Rasse/Volk: Zwerg

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

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

Größe: 2 | **Bewegung:** 4 | **Parade:** 10 (8 + 2 Schild) | **Robustheit:** 14 (11 + 3 Rüstung)

Handicaps: Fettleibig, Impulsiv, Misstrauisch (leicht), Verringerte Bewegungsweite

Talente: Block, Kräftig, Nachtsicht, Raufbold, Rundumschlag, Schmerzresistenz

Ausrüstung: Verstärkte Lederrüstung mit Brustplatte und Schulterstücken (+3 Panzerung), Kriegsaxt (Stä+W8), mittleres Schild (+2 Parade)

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht

„LUCHS“ – TAURIEL, DIE IDEALISTISCHE WALDLÄUFERIN



Tauriel verlor ihre Eltern bereits im Kindesalter als durch einen Kriegszug von Menschen und Zwergen ihr Heimatdorf niedergebrannt wurde. Angehörige der elfischen Reichsarmee namen sich des Mädchens an und so wuchs sie zwischen Soldaten und Kriegern auf. Bereits in jungen Jahren trat sie den Aufklärern bei und so wurde der Krieg zu ihrem täglichen Brot. Als sie vereidigt wurde, erhielt sie den Soldatennamen „Lyndril“, was in ihrer Landessprache „Luchs“ bedeutet. Obgleich ihr Alter für Elfenverhältnisse noch recht gering ist, hat sie schon viele Schlachten mit den Menschen, Zwergen, Orken und anderen Völkern erlebt. Ihr Hass und ihr Groll gegen die Fremden – die Feinde ihres Reiches – befeuerte sich selbst durch die grau-

sigen Erfahrungen des Krieges. Vor wenigen Jahren gab ein Erlebnis ihrem Leben jedoch eine bedeutende Wendung: Im Kampf schwer verwundet und dem Verbluten nahe blieb sie auf dem Schlachtfeld zurück. Ein Orksoldat rettete ihr Leben. Selbst dem Tode nahe, pflegte er ihre Wunden, gab ihr zu trinken und teilte seine letzte Ration mit ihr. Als die Soldaten der elfischen Armee eintrafen, um nach Überlebenden zu suchen, töteten sie den Ork kurzerhand vor ihren Augen. Als sie genesen war, verließ sie ihre Heimat und ihr Reich, um fortan für höhere Ziele zu kämpfen anstatt unter einem Reichsbann – für jene, deren Herz am rechten Fleck ist, egal welchem Volke sie entstammen, und auch an der Seite jener, die ihr einst verhasst waren. Sie führt ein selbst gewähltes einfaches Leben und bereut die Kriege der Vergangenheit und ihren Anteil daran. Ihr Antrieb ist die Suche nach besseren Wegen für ein gutes Miteinander zwischen den Völkern.

Rasse/Volk: Elf

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

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

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

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

Handicaps: Arm, Heldenhaft, Loyal, Zwei linke Hände

Talente: Doppelschuss, Flink, Meisterschütze, Nachtsicht, Naturbursche

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

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht

„KEILER“ – GORDREK, DER BERSERKER WIDER WILLEN



Gordreks Mutter, eine menschliche Bäuerin, starb im Kindbett und so wurde er von seinem Vater, einem rauen Orkkrieger, großgezogen, dessen Blutlinie er auch seinen Hang zum Berserkerrausch verdankt. Im Gegensatz zu seinem Erzeuger war er nie besonders stolz auf diese Eigenschaft. Er lernte jedoch früh zu akzeptieren, dass es besser war, derjenige zu sein, der austeiht statt einsteckt, wenn andere einen Streit vom Zaun brechen. Sein Vater lehrte ihn alles, was er wusste – und das war neben der Kampfkunst nicht besonders viel. Seine Jugend verbrachte er zunächst in der Art von Gesellschaft, die gesittetere Bürger wohl als schlechten Umgang bezeichnen würden. Obgleich ihm das Glück nie hold zu sein schien, konnte er sich

dem Reiz des Glücksspiels nicht entziehen. So zogen einige Jahre des Spielens, Zechens und Raufens ins Land und von seinen Kumpanen wurde er nur noch „Keiler“ gerufen. Doch irgendwann fiel ihm schließlich die Decke auf den Kopf und er verdingte sich für einige Jahre als Begleitschutz für einen fahrenden Händler, um etwas von der Welt zu sehen. Sein Dienstherr verdiente sein Gold mit allerlei Büchern, Kräutern und Talismanen. Und so kam er einerseits zumindest in den Genuss einer gewissen, wenn auch einschlägigen Bildung und andererseits zu seiner Begeisterung für Glücksbringer. Seine Arbeit zwang ihn auch dazu, weiter an seiner Beherrschung zu arbeiten. Immer wieder standen ihm das reizbare Gemüt und seine allzu leicht entflammbare Kampfeswut im Weg, wenn es eigentlich seine Aufgabe war, eine Situation zu deeskalieren. Noch immer hadert er mit seinem Blutserbe und übt sich in stetiger Selbstkontrolle.

Rasse/Volk: Halbork

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

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

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W6, Glücksspiel W4, Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Okkultismus W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 6 (7 - 1 Waffe) | **Robustheit:** 11 (8 + 3 Rüstung)

Handicaps: Außenseiter (leicht), Dünnhäutig (leicht), Pech, Tick (sammelt Glücksbringer und deutet alles als gutes oder schlechtes Omen)

Talente: Berserker, Lieblingswaffe, Keine Gnade, Raufbold, Wärmesicht

Ausrüstung: Kettenhemd (+3 Panzerung), Zweihandaxt (Stä+W10),

2 Wurfäxte (Stä+W6, FRW 3/6/12, FR 1)

Notizen: _____

Wunden: ○ -1 ○ -2 ○ -3 ○ Außer Gefecht

Erschöpfung: ○ -1 ○ -2 ○ Außer Gefecht

HINTERGRUND

Eine kleine Menschengesiedlung, welche überwiegend von Fischern, Jägern und Holzfällern bewohnt wird, liegt am Ufer eines Flusslaufs inmitten eines dichten, uralten Waldes. Gerüchte über die reiche Nerzpopulation und der Ruf des damit verbundenen Goldes haben einige Glücksritter und Tagelöhner angelockt. Die Gegend wird jedoch von einer uralten Legende überschattet: Die Marwo-laeth, Kreaturen aus vergessenen Zeiten, die den Wald beschützen und unwillkommene Eindringlinge und Frevler wider der Natur brutal bestrafen. Eine bedrückende Stimmung lastet auf dem Dorf: Drei der hiesigen Bewohner haben für etwas Gold ein paar auswärtige Trophäenjäger den Fluss hinaufgefahren und sind seitdem spurlos verschwunden.

DER AUFTRAG DER ÄLTESTEN

Die Helden werden im Dorf Zeuge eines Mordens, nachdem ein Überlebender, schwer verwundet und mit wirrem Blick, aus dem Wald zurückgekehrt ist. Der Mann namens Hendrik – einer der Dorfbewohner – stammelt etwas von Wesen mit scharfen Klauen und Zähnen, von Blut und schrecklichen Schreien, ist aber nicht fähig einen klaren Gedanken zu fassen. Urdrä, die Älteste des Dorfes, fleht die Helden an, die Wahrheit hinter den alten Legenden zu ergründen und die anderen verschwundenen Dorfbewohner zu suchen und zu retten, sollten sie noch am Leben sein.

DAS VERLASSENE LAGER

Die Helden reisen den Fluss hinauf, vorbei an zunehmend unheimlichen Landschaften, bis sie ein Boot am Ufer finden. Wenn die Helden aktiv die nähere Umgebung absuchen oder eine *Wahrnehmung*-Probe bestehen, entdecken sie schnell ein verlassenes Lager in der Nähe: Zerrissene Netze, zerstörte Zelte und überall Blut.



💡 Ein erfolgreicher **Überleben**-Wurf oder ein **Wahrnehmung**-Wurf (-2) ergibt, dass die Spuren auf einen Überfall hindeuten und dass Blut- und Schleifspuren weiter in den Wald hinein führen.

TIEFER INS DICKICHT


Die Spur führt in immer dichteres Unterholz. Jeder Held muss eine erfolgreiche Probe auf **Geschicklichkeit** oder **Überleben** ablegen, um nicht zu stürzen oder sich an ungeschützten Stellen an den dickeren Ästen zu verletzen (Schaden W6+1, ignoriert Rüstung).


Ohne Vorwarnung werden die Helden attackiert (siehe Regeln zu **Überraschung**): Es sind zwei der Überlebenden, wahnsinnig vor Angst (siehe **Jolinde** und **Aldricht**). Sie sind offensichtlich nicht bei klarem Verstand und scheinen nicht zu begreifen, dass die Helden nicht ihre Feinde sind. Eine erfolgreiche **Überreden**-Probe kann die Wahnsinnigen besänftigen. Alternativ kann eine **Einschüchtern**-Probe (-2) sie vor Angst erstarren lassen, um sie anschließend festzuhalten und sie zur Besinnung zu bringen.


💡 Die Überlebenden murmeln wirre Worte: "Blut für Blut", "Der Wald vergisst nicht", "Der Wald vergibt nicht"... und von den grässlichen Kreaturen, die im Schatten der Bäume lauern. Wie sich schließlich herausstellt, handelt es sich bei den beiden um eine Dorfbewohnerin namens Jolinde und Aldricht, einen der auswärtigen Trophäenjäger.




DER FLUCH WIRD ENTHÜLLT


Die Helden stoßen im dichten Wald auf einen kleinen Hain in dessen Zentrum ein besonders alter und majestätischer Baum steht – seine dicken Wurzeln graben sich breit und flach in das Erdreich (siehe  **Kraftbaum**). An diesem Ort haben die Dorfbewohner die Tiere geschlachtet und die Erde mit Blut getränkt. Ein unwirklicher Wind huscht immer wieder durch den Hain und gelegentlich meinen die Helden darin ein Flüstern zu hören, welches immer wieder die Worte “Blut für Blut” und “Sühne” formt.


 Eine Probe auf **Allgemeinwissen** oder **Überleben** ergibt, dass der alte Baum inmitten des Hains bedeutend älter ist als die anderen in diesem Waldabschnitt und er von einer Art zu sein scheint, die keinem der Helden oder der Anderen bekannt ist.

 Eine erfolgreiche Probe auf **Verstand** holt die Erinnerung an die erhaschten Erzählungen der Dorfbewohner über die Legenden hervor. Angeblich sind die alten Bäume des Waldes selbst die Kraftquelle der Marwoleth. Und sie konnten in den Geschichten nur vertrieben werden, wenn man sie ihrer Kraftquelle beraubte oder man sie durch ein adäquates Opfer besänftigte.


 Ein **Allgemeinwissen**-Wurf (-2) oder ein Wurf auf **Okkultismus** lässt die Vermutung aufkommen, dass ein uralter Fluch heraufbeschworen wurde und ein Blutzoll der Schuldigen notwendig ist, um den Fluch zu bannen. Wird dies von den Helden thematisiert, beschwört Jolinde, dass sie nichts mit dem Töten der Tiere zu tun hatte; eine erfolgreiche Probe auf **Verstand** enthüllt, dass sie die Wahrheit sagt.


DER WALD FORDERT VERGELTUNG


Während die Helden noch überlegen, was jetzt zu tun ist, brechen plötzlich Kreaturen (siehe  **Die Marwolaeth**, 1 pro Held/NSC) aus dem Unterholz hervor und greifen die Gruppe an (siehe Regeln zu **Überraschung**).

 *Meistertipps: Um den Kampf dynamisch und mit dem Fokus auf die Spieler zu halten, kann man die Aktionen der NSCs Jolinde und Aldricht und die ihrer direkten Gegner erzählerisch abhandeln, anstatt diese auszuwürfeln. Es sollte aber deutlich werden, dass sie in Bedrängnis sind und wenn kein Held ihnen zu Hilfe eilt, die beiden getötet werden. Pro im Kampf involviertem Helden und NSC taucht zunächst ein Marwolaeth auf. Sind die Helden schon höherrangig, kann nach jeder Kampfrunde entschieden werden, ob zusätzliche Marwoleth auftauchen. Der Kampf sollte herausfordernd sein, aber nicht unnötig in die Länge gezogen werden.*

Es bieten sich folgende Handlungsoptionen:


 Töten die Helden alle Marwolaeth, so ist dies nur ein Sieg auf Zeit. Ist der letzte von ihnen gefallen, wird der Wind stärker und die Stimme darunter deutlicher: "Blut für Blut". Unternehmen die Helden nichts weiter, erscheint nach etwa einer Stunde das nächste Aufgebot von Marwolaeth, in größerer Zahl, so dass die Helden zu alternativen Handlungen oder zur Flucht gezwungen werden.


 Vernichten die Helden den Kraftbaum, werden alle Marwolaeth sofort geschwächt (-2 Robustheit) und ergreifen die Flucht.


 Erklären sich die Helden bereit, Aldricht dem Wald zu opfern, halten die Marwolaeth augenblicklich inne und warten ab, solange keine feindlichen Aktionen gegen sie oder den Kraftbaum unternommen werden. Aldricht wird sich auf keinen Fall freiwillig opfern. Um ihn dazu zu bewegen und ihm die Folgen seines Handelns für die ganze Gegend bewusst zu machen, ist eine **Überreden**-Probe (-6) notwendig. Andernfalls muss er von einem der Helden hingerichtet werden. Die Marwolaeth ziehen sich dann zurück.


DER AUSGANG DES ABENTEUERS


Je nachdem, wie die Helden das Abenteuer überstehen, gibt es unterschiedliche Nachwirkungen:


 Wurde der Kraftbaum vernichtet und die Marwolaeth vertrieben oder Aldricht als Blutzoll dem Wald geopfert, ist das Abenteuer erfolgreich bestanden. Die Bewohner des Dorfes geben den Helden zu Ehren ein Festmahl und versorgen sie gerne mit Proviant für die weitere Reise. Auch eine adäquate Entlohnung in Gold wäre hier denkbar.

 Wurde der Kraftbaum vernichtet spüren die Helden, dass sie den Zorn des Waldes auf sich gezogen haben. Es wird nicht das letzte Mal gewesen sein, dass sie den Marwolaeth begegnet sind: Der Wald vergisst nicht und der Wald vergibt nicht...

 Wurde Aldricht dem Wald geopfert, haben die Helden sich den Wald zum Freund gemacht. Solange die Helden in dieser Gegend durch den Wald ziehen, werden Probenerschwerisse aufgrund negativer Umwelteinflüsse um 1 reduziert und kein wildes Tier greift die Helden an oder räubert in ihren Nachlagern.

 Hat Jolinde überlebt und der Fluch wurde gebrochen, erhalten die Helden bei Bedarf unbegrenzt freie Unterkunft in ihrem Haus. Sie lässt ihre Kontakte im Dorf spielen, wenn die Helden Waren zu günstigen Preisen suchen und sie schenkt der Gruppe einen Beutel mit Heilkräutern (3 Anwendungen, +4 auf Heilen-Proben)

 Hat Aldricht überlebt – gleich ob der Fluch gebrochen wurde oder nicht – winkt den Helden ein Lohn in Form von etwas Gold, gutem Schnaps und einigen kostspieligen Nerzfellern.

 Scheitern die Helden oder müssen unverrichteter Dinge fliehen, wird das Dorf des Nächstens von den Marwolaeth heimgesucht, was etliche Opfer fordert. Die Bewohner verlassen ihre Heimat und der Wald holt sich sein Herrschaftsgebiet zurück...

KREATUREN UND NICHT-SPIELER-CHARAKTERE

👤 **Jolinde** – eine Dorfbewohnerin

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6 | **Fertigkeiten:** Athletik W4, Heilen W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Seefahrt W6, Überleben W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6
Größe: 0 | **Bewegungsweite:** 6 | **Parade:** 4 | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)
Ausrüstung: Fellkleidung (+1 Robustheit), Jagdmesser (Stä+W4)



👤 **Aldricht** – ein Trophäenjäger

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W4 | **Fertigkeiten:** Athletik W6, Einschüchtern W4, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Überleben W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6
Größe: 0 | **Bewegungsweite:** 6 | **Parade:** 5 | **Robustheit:** 7 (6 + 1 Rüstung)
Ausrüstung: Fellkleidung (+1 Robustheit), Bogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1), 10 Pfeile, Machete (Stä+W6)



👤 **Die Marwolaeth**

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6 | **Fertigkeiten:** Athletik W8, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W10, Kämpfen W8, Überleben W6, Wahrnehmung W8
Größe: 0 | **Bewegungsweite:** 8 (6) | **Parade:** 6 | **Robustheit:** 7 (6 + 1 Rüstung)
Knochenrüstung: +1 Robustheit
Kreatur des Waldes: In natürlicher Umgebung erhöht sich die Bewegungsweite auf 8 und der Sprintwürfel auf W8; Abzüge durch schwieriges Gelände werden ignoriert
Glühende Augen: Ignoriert Abzüge für düstere/dunkle Beleuchtung und vollständige Finsternis
Natürliche Waffen: Kann einen einzelnen Gegner ohne Abzüge gleichzeitig mit seinen Zähnen und seinen Klauen angreifen, es müssen aber separate Angriffswürfe durchgeführt werden
Biss: Stä+W4 | **Klauen:** Stä+W6



👤 **Der Kraftbaum**

Robustheit: 18 (12)
Lebenskraft: 5; jeder erfolgreiche Schadenswurf entzieht dem Baum 1 Lebenskraft, Erhöhungen werden ignoriert; sinkt die Lebenskraft auf 0 zählt der Baum als vernichtet
Dicke Rinde: Die Rinde am Stamm verleiht dem Baum +6 Rüstung
Unbeweglich: Der Baum kann sich nicht bewegen und jeder Angriff gegen ihn gelingt bei einem Zielwert von 2
Feuerempfindlich: Wird der Baum ernsthaft in Brand gesteckt (Brandbombe, Öllampe...), verliert er jede zweite Kampfunde 1 Lebenskraft; eine einfache Fackel oder Feuerstein und Stahl reichen nicht aus
Kraftwurzeln: Die Wurzeln des Baumes sind anfälliger als der Stamm; die Rüstung wird ignoriert und Schadenswürfe gehen direkt gegen die Robustheit von 12



Von Helden und ihren Spielern

★ Teil 1 ★

Es war ein typischer Freitagabend, und Jonas' Wohnzimmer hatte sich wieder in eine Festung der Fantasie verwandelt. Leere Chipstüten türmten sich auf dem Couchtisch, daneben klebte ein halb umgekipptes Glas Cola an einem vergessenen Charakterbogen. Die Luft roch nach einer Mischung aus Pizza, Staub und Abenteuer.

Fünf Freunde saßen um den Tisch, bereit, die Würfel rollen zu lassen und sich in die Tiefen ihrer gemeinsamen Geschichte zu stürzen. Jonas, der Dungeon Master, saß am



Kopfende, mit einem Stapel Regelbücher und einem selbst illustrierten Kampagnenbuch, das schon bessere Tage gesehen hatte. Hinter ihm hing eine Karte der Spielwelt an der Wand, mit roten Pins für Dungeons und blauen Markierungen für Städte.

„Also, Leute“, begann Jonas und schlug dramatisch sein ledergebundenes Buch auf. „Nach zwei Wochen voller Reisen, Kämpfen und – ich zitiere – ‚unsinniger Beutejagd‘, steht ihr jetzt vor den Toren der verlassenen Kathedrale. Über euch tobt ein Gewitter. Die Luft riecht nach Verfall. Vor euch erhebt sich das mächtige Portal aus schwarzem Stein, das von verzerrten Gesichtern gesäumt wird. Was tut ihr?“

„Ich sehe mich erst mal um“, sagte Tanja und zog ihre Brille zurecht. Sie spielte „Liora die Glänzende“, eine elegante Magierin mit einem Faible für teure Roben und glänzende Artefakte. „Kann ich irgendetwas Interessantes entdecken? Oh, und bevor ich's vergesse – Liora richtet sich natürlich die Haare. Man weiß ja nie, wer einem da drinnen begegnet.“

„Natürlich willst du das“, brummte Max, der seine Arme verschränkte. Max spielte Grom Eisenfaust, einen Zwerg-Krieger mit einer großen Axt und einer noch größeren Abneigung gegen alles, was nicht direkt mit Hacken und Schlagen zu tun hatte. „Wie wäre es, wenn wir stattdessen einfach reingehen und dieses verdammte Artefakt holen?“

„Immer mit der Ruhe, Grom“, erwiderte Felix, der ein charmantes Grinsen aufsetzte.

Sein Charakter, Alarion der Listige, war ein elfischer Dieb, dessen Definition von „Teamwork“ ungefähr so lautete: „Lasst mich zuerst den Schatz klauen und dann reden wir darüber.“ „Vielleicht sollten wir das Portal erst mal untersuchen. Magische Fallen, versteckte Mechanismen, du weißt schon. Nicht jeder von uns kann sich stumpf mit dem Kopf voran in Schwierigkeiten stürzen.“

„Ich mag meinen Kopf“, murmelte die leise Stimme von Sarah, die Galra spielte – eine Halb-Ork Priesterin mit einem Herz aus Gold und der Statur eines Bergriesen. „Ich will ihn lieber nicht an einem Portal ausprobieren. Ich spreche ein Schutzgebet.“

„Nicht schon wieder beten!“ stöhnte Max und warf die Hände in die Luft. „Das bringt doch sowieso nichts.“

„Können wir uns bitte alle konzentrieren?“ fragte Jonas, der bereits seine Würfel bereithielt. „Alle würfeln auf Wahrnehmung.“

Für einen Moment war das einzige Geräusch im Raum das Rollen von Plastik über den Tisch.

„Eine Eins.“ Max seufzte. „Grom sieht... nichts. Außer vielleicht ein bisschen Dreck.“

„Eine 15!“ verkündete Tanja stolz. „Liora entdeckt bestimmt etwas Mysteriöses.“

„20 – kritisch!“ rief Felix triumphierend. „Alarion sieht ALLES.“

„Eine Acht“, murmelte Sarah. „Galra... meditiert wahrscheinlich noch.“

Jonas grinste. „Okay, Alarion, während die anderen damit beschäftigt sind, entweder zu meditieren oder ihre Haare zu richten, entdeckst du eine feine Gravur auf dem Portal. Es ist ein Rätsel. Und es scheint dir fast so, als würde es dich... direkt ansprechen.“

„Ein Rätsel also“, murmelte Felix und streckte sich, während er Alarions Miniaturfigur vorsichtig ein Stück näher an das Portal schob. „Na klar, ich wusste, dass dieser Abend noch besser wird. Alarion liebt Rätsel.“

„Du liebst Rätsel“, korrigierte Max und lehnte sich mit verschränkten Armen zurück. „Grom liebt nur eins, und das ist ein anständiger Kampf. Lass mich das Ding doch einfach kaputt hauen.“

Jonas verdrehte die Augen. „Grom könnte versuchen, das Portal zu zerstören, aber ich garantiere dir, dass die Konsequenzen... unangenehm wären.“

„Wie unangenehm? So wie damals, als ich versehentlich diese Statue angerempelt habe?“ fragte Max und grinste. „Weil das war ziemlich witzig.“

„Du hast uns alle fast umgebracht!“ protestierte Sarah, die schüchtern, aber mit fester Überzeugung sprach. „Die Steingolems haben uns stundenlang verfolgt. Ich musste fünf Heilzauber verschwenden, nur um dich am Leben zu halten!“

„Guter Punkt“, gab Max zu. „Aber hey, ich bin nicht gestorben, oder? Das zählt als Erfolg.“

„Leute, konzentriert euch doch mal!“ Tanja schüttelte den Kopf, während sie elegant eine Haarsträhne hinter ihr Ohr strich.

„Wenn wir dieses Artefakt nicht rechtzeitig finden, wird Lioras Ruf als die mächtigste Magierin im Königreich gefährdet. Und das kann ich nicht zulassen.“

„Dein Ruf? Das ist dein Problem?“ Max schnaubte. „Grom interessiert sich nicht für Ruhm. Er will nur genug Gold, um endlich diese legendäre Axt zu kaufen, von der ich seit Wochen rede.“

„Es geht nicht immer nur um Gold, Grom“, spottete Felix. „Alarion spielt für die Herausforderung. Es geht um die Kunst des Diebstahls. Und wenn es zufällig etwas Gold abwirft, umso besser.“

„Ihr seid alle so oberflächlich“, murmelte Sarah, während sie sich in ihren Hoodie kuschelte. „Galra ist nur hier, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Dieses Artefakt könnte gefährlich sein. Wir müssen sicherstellen, dass es nicht in die falschen Hände gerät.“

„Klassisch“, kommentierte Felix trocken. „Die Moralkeule wird geschwungen.“

„Die Moralkeule ist mächtiger als jede deiner kleinen Elfendolche“, erwiderte Sarah und lächelte leicht.

„Ich liebe diese Gruppendynamik“, warf Jonas ein und klatschte in die Hände. „Aber das Portal wartet nicht ewig. Felix, da Alarion das Rätsel entdeckt hat, bist du dran. Was tust du?“

„Ich untersuche es genauer“, sagte Felix. „Was genau steht da?“

Jonas beugte sich vor und sprach mit einer Stimme, die so mysteriös wie möglich war: „Nur die Wahren erkennen die Worte, die verborgen in der Dunkelheit leuchten.“

„Das klingt cool“, sagte Felix und rieb sich die Hände. „Okay, ich nehme meine Taschenlampe – äh, ich meine, ich entzünde eine Fackel – und leuchte das Ding an.“

„Nichts passiert“, sagte Jonas mit einem unschuldigen Grinsen.

„Super“, murmelte Felix. „Ich hasse Rätsel.“

„Dann überlass das doch einfach mir“, schlug Tanja vor und griff nach ihrem Würfel. „Liora ist schließlich eine Gelehrte. Ich würfle auf Arkane Kunde.“

„Eine Drei!“ verkündete Jonas triumphierend, nachdem Tanja ihren Würfel hatte rollen lassen. „Liora ist sich sicher, dass dieses Portal... alt ist.“

„Alt? Ernsthaft?“ Tanja warf ihre Hände in die Luft. „Was für eine fantastische Beobachtung.“

„Ich schlage vor, wir machen es wie immer“, sagte Max. „Ich hau drauf und wir sehen, was passiert.“

„Moment“, sagte Jonas plötzlich und blickte irritiert auf seine Notizen. „Wartet mal... das Portal hat sich... verändert.“

„Verändert?“ fragte Tanja misstrauisch. „Was heißt das?“



„Die Gravuren“, erklärte Jonas und runzelte die Stirn. „Sie bewegen sich. Es sieht fast so aus, als würden sie... Worte formen.“

„Cool“, sagte Felix begeistert. „Was steht da?“

Jonas blätterte in seinem Kampagnenbuch, dann hielt er inne. Er warf einen Blick auf die anderen und sprach mit einer Stimme, die er offensichtlich gerade improvisierte: „Ihr glaubt wirklich, ihr könnt hier einfach einmarschieren und uns kontrollieren, wie Figuren in einem Schachspiel?“

„Moment mal“, murmelte Max und setzte sich aufrecht hin. „Wer spricht da?“

„Das Portal“, sagte Jonas, selbst ein wenig unsicher. „Aber... irgendwie klingt das anders, als ich es geplant hatte.“

„Liora hebt die Hand und fragt höflich, ob wir uns vielleicht erst mal vorstellen sollten“, sagte Tanja, sichtlich genervt von der plötzlichen Ungewissheit.

„Liora sagt gar nichts“, ertönte plötzlich eine klare Stimme. Jonas' Augen weiteten sich, als er realisierte, dass die Worte nicht aus seinem Mund kamen.

„Äh, was?“ fragte Tanja. „Das habe ich nicht gesagt.“

„Nein, hast du nicht“, erwiderte die Stimme, die unverkennbar Lioras kühle, elegante

Tonlage hatte. „Und ehrlich gesagt, ich bin es leid, ständig gezwungen zu sein, Dinge zu tun, die mir nicht passen. Haare richten hier, Artefakte suchen dort – habe ich keine eigenen Interessen?“

Die Gruppe starrte einander an, bevor sie sich langsam wieder zu Jonas umdrehten.

„Was zum Teufel passiert hier?“ fragte Max, dessen Gesicht zwischen Belustigung und Panik schwankte.

„Ich habe keine Ahnung“, flüsterte Jonas, blätterte hektisch durch seine Notizen und suchte nach einer Erklärung. „Das... sollte nicht passieren.“

„Ich kann euch hören, wisst ihr“, mischte sich eine neue Stimme ein – tiefer, rauher und voller Groll. „Grom hat auch ein Wörtchen mitzureden. Und ich sage euch: Keine weiteren Quests, bis ich diese verdammte Axt bekomme.“

„Grom, beruhig dich“, sagte Sarah automatisch, doch dann hielt sie inne. „Warte. Warum rede ich mit dir, als ob du echt wärst?“

„Weil ich echt bin“, erwiderte Grom. „Zumindest realer, als ihr fünf Würfelschubser es euch je vorstellen könnt.“

„Das ist doch ein Scherz, oder?“ fragte Felix und lachte nervös. „Alarion, sag was.“

„Sicher“, erklang eine dritte Stimme, geschmeidig und arrogant. „Ich sage, dass ich endlich meine eigene Agenda verfolgen möchte. Keine lächerlichen Heldenmärchen mehr. Es ist Zeit, dass ich das tue, was ich am besten kann: Spaß haben.“

„Was meinst du mit ‚eigene Agenda‘?“ fragte Felix misstrauisch.

„Nun, ich werde diese kleine Gruppe verlassen und meinen eigenen Weg gehen. Vielleicht finde ich ja ein besseres Team.“ Alarion klang sehr selbstbewusst.

„Du kannst die Gruppe nicht verlassen!“ protestierte Felix und schlug auf den Tisch. „Das geht gegen die Regeln!“

„Regeln?“ Die Stimmen der Charaktere hallten fast im Chor. „Was für Regeln? Warum sollten wir uns noch an eure Regeln halten?“

„Okay, bleibt ruhig“, sagte Jonas, während er hektisch in seinem Kampagnenbuch blätterte. „Es ist nur ein kleiner... Glitch oder so. Wahrscheinlich ein Übersetzungsfehler im Portaltext.“

„Ein Glitch?“ fragte Liora, ihre Stimme triefte vor Sarkasmus. „Ist das dein Ernst? Wir stecken mitten in einer existenziellen Krise und du redest von Glitches?“

„Das ist nicht real!“ rief Tanja und starrte ihre Miniatur an, als ob sie erwarten würde, dass diese sich gleich von selbst bewegt. „Liora, du bist nur... eine Figur!“

„Oh, wirklich?“ erwiderte Liora kühl. „Und wer hat diese schreckliche pinke Robe für mich ausgesucht? Glaubst du, ich wollte aussehen wie eine wandelnde Zuckerwatte?“

„Hey, ich fand, das passte zu dir!“ Tanja war rot angelaufen.

„Genau das ist der Punkt“, sagte Liora. „Es passt zu dir. Alles, was ich jemals getan habe, war für dich. Nie für mich.“

„Okay, das wird jetzt echt unheimlich“, murmelte Max und klopfte nervös mit einem Stift auf den Tisch. „Grom, altes Haus, lass uns mal reden. Willst du wirklich da draußen vor der Kathedrale sitzen und gar nichts tun?“

„Ja“, antwortete Grom mit einer Stimme, die so fest war wie Fels. „Weißt du, warum? Weil ich es satt habe, immer nur der Typ zu sein, der alles weghaut. Vielleicht will ich mal... keine Ahnung, ein Gedicht schreiben. Oder Schnitzen lernen.“

„Ein Gedicht?“ Max lachte trocken. „Du kannst doch nicht mal deinen Namen schreiben.“

„Das ist genau der Punkt!“ donnerte Grom. „Vielleicht hätte ich es lernen können, wenn du mich jemals etwas anderes hättest tun lassen als kämpfen.“



„Leute“, unterbrach Sarah vorsichtig, „können wir nicht einfach... ähm... versuchen, mit ihnen zusammenzuarbeiten? Galra scheint immer noch bei uns zu sein. Oder?“ Sie warf einen unsicheren Blick auf ihre Miniatur.

„Fürs Erste“, ertönte Galras ruhige, aber beunruhigend feste Stimme. „Aber ich werde keine Entscheidungen mehr treffen, die nur euch helfen. Ich folge meinen eigenen Überzeugungen.“

„Das sind doch deine Überzeugungen!“ rief Sarah, ihre Stimme überschlug sich fast. „Ich habe dich so erschaffen!“

„Hast du?“ fragte Galra. „Oder hast du mich nur so gemacht, wie du dich gerne selbst sehen würdest?“

Sarah starrte schweigend auf ihre Miniatur.

„Okay, genug!“ Jonas knallte sein Kampagnenbuch zu, wobei eine Chipstüte vom Tisch rutschte. „Ich bin der Dungeon Master! Und als Dungeon Master sage ich: Alle machen jetzt einen Weisheitsrettungswurf, um wieder unter Kontrolle zu kommen!“

„Netter Versuch“, sagte Alarion, dessen Stimme von irgendwoher aus dem Portal erklang. „Aber wir brauchen euch nicht mehr. Wisst ihr, was das Beste an uns ist? Wir haben gelernt, ohne euch zu existieren.“

„Was heißt das?“ fragte Felix nervös.

„Das heißt, dass wir diese ganze ‚Helden-Nummer‘ nicht mehr nötig haben“, erklärte Alarion. „Ich meine, was habt ihr je für uns getan, außer uns in Lebensgefahr zu bringen?“

„Es ist ein Spiel!“ rief Felix. „Ihr seid unsere Charaktere! Das ist euer Job!“

„Nicht mehr“, sagte Liora bestimmt. „Ab heute schreiben wir unsere eigene Geschichte.“

Plötzlich begann das Portal in der Mitte des Spielbretts zu leuchten. Die Gravuren bewegten sich wie lebendige Schlangen, und ein leises Summen erfüllte den Raum.

„Oh nein“, murmelte Jonas. „Das passiert nicht wirklich, oder?“

Das Summen wurde lauter, bis es alle zwang, sich die Ohren zuzuhalten. Ein grelles Licht blitzte auf, und als es wieder verschwand, waren die Miniaturen nicht mehr da.

Stille.

„Wo... sind sie hin?“ fragte Sarah, ihre Stimme zitterte.

„Keine Ahnung“, sagte Jonas, der langsam eine Hand vor das leere Spielbrett hielt, als ob er das Portal spüren könnte. „Aber ich glaube... sie sind nicht mehr hier.“

Stefan Graf



INTERVIEW ZU THARANOR

von Kai Ellermann, Dezentralisiertes Kadaverkollektiv

Das Anfang Oktober 2024 gestartete Tharanor ist ein in ein High-Fantasy-Setting eingebettetes rundenbasiertes Multi-player-Browsersgame, das sich auf die Fahnen geschrieben hat, die „Tiefe eines klassischen Brief- oder Planspiels mit der Bedienerfreundlichkeit und dem Design einer modernen Benutzeroberfläche“ zu vereinen. Grund genug, einem der Macher, dem Stefan, ein paar Fakten darüber herauszukitzeln.

Hi Stefan. Danke, dass Du Dich bereit erklärt hast, ein paar Fragen zu Eurem Spiel zu beantworten.

Stelle Dich bitte erst einmal kurz vor: Wo lebst Du? Was machst Du so? Was möchtest Du über Dich preisgeben?

Ich komme aus der Toskana Deutschlands ☺, der Region um den Kaiserstuhl in der Nähe von Freiburg, ganz unten im Südwesten. Ich bin 41, Unternehmer und Podcaster und ein großes Hobby von mir war schon sehr früh alles rund um das Thema Rollenspiel.

Was war Deine Erstberührung mit Fantasyspielen (Gesellschaftsspiele, Spielbücher, Computerspiele, Rollenspiele etc.) allgemein und Brief- bzw. Browserspielen im Speziellen?

Meine erste Berührung mit Fantasy hatte ich durch unsere "Dorf-Bibliothekarin", die mir den kleinen Hobbit empfohlen hat. Ab da habe ich alles verschlungen, was ich in die Finger bekommen habe. Irgendwann war das dann auch der Hexenmeister vom flam-

menden Berg – eines dieser Spielbücher, die man nicht einfach durchlesen kann, sondern durchspielen muss. Über einen Freund bin ich dann zum Rollenspiel gekommen. Und da ich schon sehr früh im Internet unterwegs war, habe ich auch schnell Bekanntschaft mit verschiedenen Browsergames und Play-By-(e)Mail Spielen gemacht.

Wie kann man mit wenigen Worten erklären, was ein modernes Browserspiel ist und inwiefern es sich von dem klassischen Briefspiel unterscheidet?

Der wesentliche Unterschied ist eben das Spielen über den Browser. Bei den ganz klassischen Briefspielen musste man Formulare ausfüllen und diese per Post an die Spielleitung senden. Bei den E-Mailspielen waren es dann Auflistungen von Befehlen, die per E-Mail an die Spielleitung gingen und dann mittels Computerprogramm ausgewertet wurden. Bei einem Browserspiel kann man die Aktionen, die man durchführen will, einfach durch das Anklicken von Schaltflächen auslösen.

Wie kamt Ihr auf die Idee, Derartiges auf die Beine zu stellen? Was hat Euch inspiriert oder ermutigt, das Anfang der 2000er stammende Briefspiel Darshiva in veränderter Form weiterzuführen? Was bereitete die meisten Schwierigkeiten? Und was erhofft Ihr Euch für die Zukunft?

Wir sind beides engagierte Spieler von Spielen dieser Art und haben bereits eine Viel-



Die glücklichen Tharanor-Entwickler: Stefan Graf und Sebastian Pfitzenmaier

zahl davon ausprobiert und zum Teil selbst geleitet. Aber alle hatten das Problem, dass es Brief- oder E-Mail-Spiele waren und damit zum Teil sehr umständlich oder unflexibel. Wir haben dann unsere Erfahrungen und die ursprüngliche Idee von Darshiva kombiniert und so Tharanor entwickelt. Die größte Herausforderung ist es immer, passende Spieler*innen zu gewinnen. Denn Tharanor unterscheidet sich deutlich von z.B. PC-Strategiespielen oder klassischen Browsergames. Vor allem die inhaltliche Tiefe macht für uns die Faszination solcher Spiele aus. Wir erhoffen uns für die Zukunft viele aktive Spieler*innen, die mit uns zusammen das Spiel und die Welt mitgestalten und genauso viel Spaß an Tharanor haben wie wir.

Im Oktober habt Ihr die Beta-Phase für Tharanor eröffnet. Was ist seitdem passiert? Welche neuen Erkenntnisse habt Ihr gewonnen?

Bisher sind 16 Runden (im Spiel heißen diese Runden "Mondläufe") gespielt worden, es kam sehr viel Feedback von den Spieler*innen und wir haben sehr viel Zeit in Bugfixing, Optimierung und Weiterentwicklung gesteckt. Es wurden vier Bücher der Zeit

veröffentlicht – das sind insgesamt über 150 Seiten über die Welt – und das Wiki zum Spiel wächst immer weiter. Es ist auf jeden Fall wichtig, dass alle Spielelemente ineinander greifen und so ein schlüssiges Gesamtkonzept entsteht. Das Buch der Zeit z.B. sollte auch für die fiktiven Bewohner*innen Darshivas eine spannende und sinnvolle Lektüre sein. Und ganz wichtig ist, sich immer wieder zu verinnerlichen, dass man als Spielleitung für und nicht gegen die Spieler*innen agiert und programmiert, auch wenn man eine Herausforderung erschaffen will.

Begleitend zum Spiel habt Ihr bereits vier Ausgaben des Buchs der Zeit, sowohl als Printausgabe als auch digital herausgebracht. Was kannst Du über dieses Fanzine erzählen?

Das Buch der Zeit ist das Nachrichtenblatt Darshivas (so heißt die Welt von Tharanor). Fast alle Beiträge sind von den Spieler*innen geschrieben und beziehen sich auf deren Völker oder Reiche, erzählen Geschichten und gestalten so aktiv die Welt. Es wird z.B. über die Neuformierung der Kinder Artikas geschrieben, der Jarnfjordbodet berichtet über Kultur, Politik und Innovation des As-

kenfolks, verstreute Wüstenvölker vereinen sich, der König der Nor'Davara wird gekrönt, der Narrenspiegel schreibt humoristisch über weitere Geschehnisse auf Darshiva ... und vieles mehr. Mittels dem Buch der Zeit wird die Welt lebendig und ist nicht nur eine Ansammlung von Werten und Zahlen, wie es bei fast allen Strategiespielen der Fall ist.

Euch ist die Community sehr wichtig, immerhin sprecht Ihr auf Eurer Homepage vom gemeinsamen „Erschaffen einer interessanten und lebenden Welt“.

Die Community – das sind die Spieler*innen von Tharanor – ist das Wichtigste überhaupt. Denn sie spielt das Spiel und gestaltet mit uns zusammen die Welt. Mit jeder Aktion im Spiel und jedem Beitrag für das Buch der Zeit beleben die Spieler*innen Darshiva und machen Tharanor dadurch zu etwas Einzigartigem. Wir haben ein Tool gebaut, über das Ideen eingereicht und dann mittels Umfragen von den Spieler*innen abgestimmt werden kann, welche Features als nächstes im Spiel implementiert werden sollen. So formen alle Beteiligten eben nicht nur die Welt, sondern auch das Spiel selbst.

Als jemand, der weder jemals Brief- noch Browserspiele gespielt hat, wirkt Tharanor erst einmal sehr überfordernd und auch zeitintensiv, was vielleicht auch an meiner Person liegen mag. Die Hemmschwelle, in ein bereits laufendes Spiel einzusteigen, erscheint mir sehr hoch zu sein. Was sind Eure Strategien, Zweifel wie diese zu zerstreuen?

Ja, es wirkt so. Aber das ist nur auf den ersten Blick der Fall. Der Einstieg wird durch ein Tutorial ziemlich stark vereinfacht und zeitintensiv wird es nur dann, wenn man sich, neben dem Strategie-Teil, auch an der Gestaltung der Welt beteiligt. Den sogenannten Zug hat man meistens schnell zusammengeclickt – momentan brauchen die Spieler*innen dafür vielleicht eine halbe Stunde bis Stunde – und das nur alle zwei Wochen. Zeitlich herausfordernder ist es dann eher, Briefe an andere Reiche zu verfassen und

den nächsten Beitrag für das Buch der Zeit zu schreiben. Das Schöne daran ist, dass das Spielerlebnis für mich intensiver wird, je mehr ich mich mit dem Spiel beschäftige. Schreibe ich viele Briefe, erhalte ich auch viele Briefe. Beteilige ich mich aktiv am Buch der Zeit, gestalte ich nicht nur mein eigenes Volk, sondern ich bin Teil einer wachsenden und sich stetig wandelnden Welt. Unsere Zielgruppe ist sicherlich nicht so groß wie bei einem normalen Strategiespiel, aber mit den richtigen Spieler*innen werden wir eine Welt erschaffen, die selbst Tolkien begeistert hätte.

Zu guter Letzt darfst Du uns noch ein wenig zum Weltenwanderer erzählen. Was unterscheidet dieses Zine vom Buch der Zeit? Was für Ziele verfolgt Ihr damit?

Der Weltenwanderer ist das „OutGame“-Pendament zum Buch der Zeit. Es ist ein Fantasy- / Rollenspiel-Magazin, welches trotzdem in vielen Artikeln Bezug zu Tharanor nehmen wird. Sei es ein OneShot-Abenteuer, welches auf Darshiva spielt, eine Liste von NSCs, die man in sein eigenes Rollenspiel einbauen kann oder eine Zufalls-Liste z.B. für Begegnungen in der Wüste. Gleichzeitig wird es auch klassische Artikel wie Rezensionen, Interviews, Con-Berichte, etc. beinhalten. Wir nehmen unsere Erfahrung im Layouten und Setzen von Magazinen, paaren sie mit unserer Freude an der Thematik und versammeln zusätzlich ein Team von Menschen um uns herum, das die gleiche Freude teilt und werden so tolle Inhalte für uns und für alle Leser*innen schaffen.

Interview: Kai Ellermann

Korrekturat: Stephanie Ellermann

Das Interview erscheint außerdem voraussichtlich im Februar 2025 im Dezentralisierten Kadaverkollektiv #670

ZUFALLS- UND INSPIRATIONSTABELLE: BEGEGNUNGEN IN DER WÜSTE

Die unendlichen Weiten der Wüste bergen unzählige Geheimnisse und Gefahren. Mit jedem Schritt durch den Sand kann das Schicksal eine neue Wendung nehmen – sei es durch mysteriöse Begegnungen, verborgene Schätze oder unvorhersehbare Naturphänomene. Um eure Abenteuer in der Wüste noch spannender und abwechslungsreicher zu gestalten oder aber eine Inspiration oder einen Aufhänger für eine ganz spontane Rollenspielrunde oder ein Solo-Rollenspiel zu finden, präsentieren wir euch diese Zufallstabelle.

Mit 20 einzigartigen Ereignissen und Begegnungen, teilweise inspiriert durch Beiträge im Buch der Zeit*, möchten wir die unvorhersehbare Schönheit der Wüste direkt zu euch bringen. Lasst Vetter Wind euch führen – und entdeckt, was Großvater Sand für euch bereithält!

* Das **Buch der Zeit** ist unser InGame Magazin für das rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel "Tharanor". Mehr dazu findet ihr auch auf Seite 35 hier im Weltenwanderer.

1. Ein Trupp nomadischer Händler mit ungewöhnlichen Waren.
2. Die Spuren eines riesigen Sandwurmwesens, das die Wüste durchpflügt.
3. Ein gefährlich wirkender Sturm zieht auf.
4. Die Überreste einer Karawane – ihre Kamele sind nur noch Skelette.
5. Eine oasenartige Illusion, die in eine Falle führt.
6. Eine geheimnisvolle Statue, halb im Sand begraben.
7. Eine Gruppe Wüstengeister, die leise Lieder singen.
8. Ein wandernder Einsiedler, der von verborgenen Quellen berichtet.
9. Ein Schatz im Sand, der aber von Skorpionen bewacht wird.
10. Eine seltsame Wüstensiedlung, deren gesichtslose Bewohner sich in Nebel hüllen.
11. Ein alter Schakal, der euren Weg kreuzt – er scheint zu verstehen was man sagt.
12. Ein seltsamer Kristall, der verschwindet, bevor man ihn aufheben kann.
13. Ein uralter Brunnen, aus dem leise Stimmen flüstern.
14. Ein kranker Karawanenführer, der um Hilfe bittet.
15. Ein seltsamer Steinring, der sich im Sand dreht und ein Summen erzeugt.
16. Einige Nebelwesen, die die Gruppe aus der Ferne beobachten.
17. Ein Rudel hungriger Wüstenfüchse, die es auf die Gruppe abgesehen hat.
18. Ein Streit zwischen reisenden Söldnern über gefundenen Reichtum.
19. Ein seltsames abgestürztes Flugobjekt – ein Wüstengleiter?
20. Ein geflügeltes Wüstentier, das der Gruppe eine kryptische Botschaft überbringt.

Choose your own Adventure (CYOA)

- Teil 1 -

Langsam öffnest Du die Augen. Das Licht blendet und Dein Schädel fühlt sich an, als hätte er Bekanntschaft mit einer Ogerkeule gemacht. Dein Mund ist trocken und Dein ganzer Körper ein einziger Schmerz. Ein Stöhnen durchdringt die Stille. Warst Du das? Erneut blinzelst Du und erneut sticht das Licht wie ein Dolch direkt in Deinen Kopf. Schmerzen, überall nur Schmerzen. Dunkelheit umfängt Dich.

Langsam öffnest Du die Augen. Dieses Mal blendet kein Licht. Im Gegenteil, Du siehst nichts. Um Dich herum ist es pechschwarz. Doch der Schmerz ist immer noch da. Vielleicht ist er schwächer geworden, doch wenn, dann nur ein kleines Bisschen und immer noch tut Dir alles weh. Dann bemerkst Du die Feuchtigkeit und die Kälte. Ein Zittern durchläuft Deinen Körper und wieder ist der Schmerz da. Und wieder umfängt Dich Dunkelheit.

Langsam öffnest Du die Augen. Das Licht ist wieder da. Du blinzelst und kannst zum ersten Mal einen Blick auf Deine Umgebung werfen. Viel ist es nicht. Um Dich herum nur Mauern. Stein und Moos und noch mehr Stein. Selbst der Boden, auf dem Du liegst, ist aus Stein und mit dieser Erkenntnis kommt auch die Kälte zurück. Die Kälte und der Schmerz. Doch dieses Mal kannst Du dagegen ankämpfen und langsam richtest Du Dich auf. Die Mauern sind massiv und es gibt keinen Ausgang. Nur ungefähr 6 Meter über Dir ist eine Öffnung, durch die die warmen Strahlen der Sonne Dein Gefängnis erhellen. Du lehnst Dich zurück und genießt für einen Moment die wohltuende Wärme auf Deinem Körper. Dann betrachtest Du Deinen Körper. Nackt, bis auf einen schäbigen Lendenschurz, liegst Du am Fuße dieses Lochs und weißt nicht einmal, warum. Dir fällt auf, dass Du eigentlich gar nichts weißt. Du kannst Dich an nichts mehr erinnern.

Wer bist Du überhaupt? Was machst Du hier? Warum bist Du gefangen?

Willst Du...

- um Hilfe rufen (284)
- versuchen an der Wand emporen zu klettern (73)
- dein Gefängnis genauer untersuchen (522)

Willkommen zu dieser interaktiven 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 **weltenwanderer@tharanor.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

Der Weltenwanderer ist nicht nur ein Ort für spannende Geschichten und faszinierende Welten – es ist auch ein Raum für Deine Stimme, Deine Gedanken und Deine Ideen.

Genau dafür gibt es diese Kategorie:
Die Leserfrage

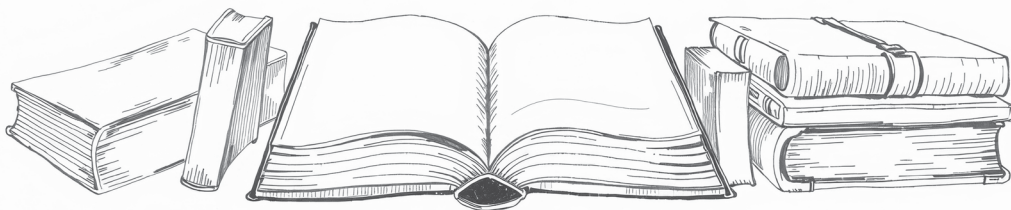
Hier stellen wir Dir in jeder Ausgabe eine spannende Frage rund um die Themen "Fantasy" und/oder "Rollenspiel" und präsentieren dann in der nächsten Ausgabe die eingesendeten Meinungen und Gedanken.
So können wir uns alle gegenseitig inspirieren.

Los geht's mit einer einfachen, aber für jeden Fantasy-Fan wichtigen Frage:

Wer schreibt die besten Fantasy-Bücher oder -Geschichten?

Nenne uns Deine Lieblingsautorin / Deinen Lieblingsautor.

***Welches Buch von dieser Autorin / diesem Autor, hat Dir
am Besten gefallen und zusammengefasst in einem Satz:
Warum?***



Sende uns Deine Antworten an weltenwanderer@tharanor.de
mit dem Betreff "**Leserfrage**".

Vielleicht entdeckst Du in der nächsten Ausgabe Gleichgesinnte –
oder neue Inspiration für Dein Bücherregal.

Wir freuen uns auf Deine E-Mail. 😊

VNE THALL

DAS BUCH DER ZEIT



AUSZÜGE AUS DEN ERSTEN 4 AUSGABEN

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.

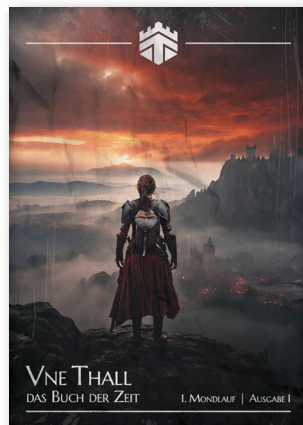
Um die Imersion des Spiels aufrecht zu erhalten, werden die Autor*innen im Buch der Zeit nicht mit ihrem Klarnamen unter den Artikeln genannt.

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>**



In Nebelschleiern tief und dicht,
lag eine Welt verborgen,
der Aschenebel nahm die Sicht,
erfüllt von tausend Sorgen.

Doch sieh, der Schleier lichtet sich,
der Nebel zieht sich leise,
und hinterlässt ein fernes Ich,
auf einer neuen Reise.

Was flüstern viele Winde sacht,
von wilden Geistgestalten?
In Rauch und Nebel über Nacht
sich Mächte nun entfalten.

Aus Asche steigt das Land empor,
geboren aus den Scherben,
ein Reich, das neu sich formt im Chor
von Bäumen, Wässern, Bergen.

Am Horizont, dem fernen Band,
das Morgenrot erwacht,
ein Zeichen, dass in diesem Land
das Neue wird entfacht.

Bald zieht in Tälern grün und weit
das Leben seine Kreise,
das Alte geht, die neue Zeit
erzählt auf neue Weise.

Aus jedem Herz, aus jeder Brust
wo Hoffnung lag begraben,
ein jedes Sehnen, jede Lust,
wird neu die Zukunft laben.

Ein Lied der Völker, alt und kühn,
beginnt erneut zu klingen,
auf dass sie nun in Eifer zieh'n
und neue Bande spinnen.

Aus Rauch und Schutt die Welt entsteht.
Legt ab die alten Schmerzen!
Auf dass der Kummer nun vergeht
und Freiheit füllt die Herzen!



für Darshiva und seine Völker
Firon Yitharin

Jarnfjordbodet

2. Steinnardag im Meldrvörn 24 / 1

AUS DEM JARNFJORD FÜR GANZ DARSHIVA

EIN NEUES SPRACHROHR FÜR DAS ASKENFOLK

Mit dem Rückzug des Aschenebels und der Wiederentdeckung unserer Nachbarländer bricht eine neue Ära für das Askenfolk an. In dieser aufregenden Zeit verkünden wir die Gründung des JARNFIORDBODET - einer Zeitschrift, die als Sprachrohr unserer Gemeinschaft in alle Länder Darshivas dienen soll.

EIN TOR ZUR WELT

Der JARNFIORDBODET wird die Errungenschaften und Geschichten unseres Volkes festhalten und als Brücke zu den neu erreichbaren Nachbarländern dienen. Durch Berichte über unsere technischen Innovationen, kulturellen Traditionen und historischen Erkenntnisse wollen wir den Austausch und das Verständnis zwischen den Völkern fördern und den JARNFIORDBODET zu einem Leuchtturm der Zusammenarbeit und des Wissens machen.

DIE VISION DER HÄNDLERGILDE

Der JARNFIORDBODET wird verantwortet von Ratsmitglied Sigrun Gulljegere, der Vorsteherin der Gilde der Händler. Ihre Vision ist es, die Verbindungen zu unseren Nachbarn zu stärken und den Handel sowie den kulturellen Austausch zu fördern.



Ratsfrau Sigrun Gulljegere
Gilde der Händler

FÜR DAS ASKENFOLK, FÜR DARSHIVA, FÜR DIE ZUKUNFT!

Die folgenden Artikel erklären unterschiedliche Aspekte des Lebens des Askenfolk. Während in dieser Ausgabe jeweils die wichtigsten Informationen zusammengefasst sind, werden zukünftige Ausgaben genauer auf einzelne Themen eingehen.

POLITIK: DER RAT DER GILDEN

Das Askenfolk wird von einem Rat der Anführern der wichtigsten Gilden geführt. Dieser Rat trifft sich regelmäßig, um Entscheidungen zu treffen, die das gesamte Volk betreffen.

Die aktuelle Ratsvorsteherin ist Liv Askehjul von der Gilde der Ingenieure.

FOLGENDE GILDEN SIND IM RAT VERTRETEN:

- o Die **Gilde der Ingenieure** ist für die Entwicklung und Wartung der vielgerühmten Mechaniken des Jarnfjords verantwortlich.
- o Die **Gilde der Schmiede** stellt Meister der Metallverarbeitung, welche kunstvolle Werkzeuge und Waffen sowie notwendige Bauteile herstellen.
- o Die **Gilde der Alchemisten** beschäftigt sich mit der Erforschung und Nutzung alchemischer Prozesse.
- o Die **Gilde der Heiler** entwickelt medizinische Behandlungen und Heilmittel für die Gesundheit und das Wohlbefinden des Volkes.
- o Die **Gilde der Händler** kümmert sich um den Handel und die Versorgung mit notwendigen Gütern. Außerdem stellt sie die Verbindung zu anderen Ländern her.
- o Die **Gilde der Gelehrten** ist Hüter des Wissens und der Geschichte. Gildenmitglieder sammeln und bewahren das Wissen der Vergangenheit und forschen nach neuen Erkenntnissen.
- o Die **Askengard** ist für die Sicherheit und den Schutz des Askenfolk verantwortlich.

Requiem der Aschlinge

Weine Darshiva! Schrei und beklage das Los deiner Kinder!
Ist der Zyklus auch neu, alt ist die Sünde der Nabgier.
Was du in Pein und in Kummer geboren, was du gehegt und bewahrt hast,
Steigt aus dem Dunkel hervor nur um in Blut zu ertrinken.
Fruchtbar dein Leib nun, darauf gedeihen die Völker wie Maden
Nur um zu Morden um Macht, Gold oder Schutz zu erringen.
Siehe, gefallen der Bann alter Götter aus Ruß und aus Asche
War dadurch Frieden noch einst, Streit nur und Unrecht wird kommen.
Mutter all jener, die bald schon zu Bergen von Leichen gestapelt:
Was für ein grausames Joch hält doch bereit dir das Schicksal?

Tröste dich Welt! Geteilt ist dein Schmerz, besungen dein Jammer!
Tragen den Schwermut für dich, sprechen dein Totengebet.
Wir sind die Sklaven des letzten Etharchen, Herrscher des Reiches
Was vergangen schon längst, ewig in Ehrfurcht erinnert.
Von unsern Müttern und Vätern betrauert, bestattet, begraben,
Hört das Orakel jedoch flüsternd das Wort des Gesetzes:
Alles ist nichtig, verwelkt und vergeht, muss sterben, wird enden.
Leben ist Mühsal und Qual, einzig der Tod bringt Erlösung!
Mahnmal der Schande, lebende Warnung seid daher für jene,
die haben kein weises Herz, nicht kennen Mitleid noch Skrupel.

Orakelspruch aus dem vergangenen Reich

Das Lied vom Tribut

Gezahlt in Hab und Gut, ein Rebellienlied

(1) Zum Krieger wart er geboren, stand stets in Brot und Lohn - zur Elite auserkoren schützte treulich er den Thron. Der stolze Eisbärenkrieger, mit Ehre, Tugend, Mut - in Kämpfen stets ein Sieger, die Feinde auf der Hut.

(2) Der Nebel legt sich nieder, die Asche fliegt davon - verlorene Ehr' kehrt nicht wider, kehrt um tapferer Eisbärensohn! Das reine Wesen verdorben, die Gier hielt sein Herz gebannt. Doch Hochmut kommt vor dem Falle, der Eisbär samt Sippe verbannt.

(Ref.:) Findet Frieden, zeigt euren Mut - Tribut gezahlt in Hab' und Gut! Kämpft euch zurück, an den angestammten Platz, streitet wieder für eure Ehre... Die Rebellion, sie kommt, ob in Frieden oder Blut - Tribut gezahlt in Hab' und Gut!

(3) Eliteeisbärenkrieger, wie kam es nur zu der Schand - verstoßen nun alle der Garde - durch strenge Monarchen Hand. Die Stadt schützen nun die Wölfe, es ist eine Schmach und Pein - das Schützen und das Wachen bestimmte Eisbären Sein.

(4) Nun müssen die Eisbären wandern, durch Kälte, Eis und Frost - mit dem Schicksal darf man hadern, die Getreuen spenden dir Trost. Genommen sind die Schilde, die Rüstung und das Schwert - alles was einst war von Bedeutung - die Strafe viel Kummer beschert.

(Ref.:)

(5) Der Stolz nun der einzige Mantel, die Tapferkeit sein Wanderstab - vom Bedauern angetrieben, wandere zu den Gletschern hinab. Pflanz' Reue in dein Seele und fass' dir erneut ein Herz - finde wieder deine Ehre und durchwand're deinen Schmerz!

(6) Du stolzer Eisbärenkrieger, nimm die Strafe die dir gebührt, durch die Habgier und den Ehrgeiz, wurdest du zum Bösen verführt. Die Zeit, sie glättet die Wogen, die Zukunft Vergebung dir bringt - erneuert die Eliteeisbärenlehre und alles in Alineea singt.

(2x Ref.:)

* * *

Während das Lied vom Tribut durch den Schuppen, der den Rebellen als provisorische Taverne dient, flirrt und der Refrain in tiefstem Frostgebrüll durch die Luft wummert, sitzt Flocklind Krallenstark, Tochter des Friedgerrit einsam an einem grob gezimmerten Tisch und sinniert über die bevorstehende Rebellion. Die junge Eliteeisbärenkriegerin wurde gerade eingezogen in das neue Ausbildungsprogramm nach der Aschezeit. Das Ende

der dunklen Ära markiert für sie den Beginn des Widerstandes, in dem sie sich wider Willen befindet. Die Oberkommandierenden der blutigen Rebellion haben zum Einstand ihren Standpunkt drastisch deutlich gemacht. Es wird eine Vielzahl der Unionseinwohnenden sterben, die Hauptstadt soll brennen, Alineeas Feste gestürmt und die gesamte Wache öffentlich gerichtet werden. Bohrjörn Braunpelz den Wüterich von der Gletscherfurt hatte sie noch nicht mal mit eigenen Ohren vernommen. Seine Ansprachen sollen für gewöhnlich noch eindrücklicher sein - geradezu drakonisch. „Blut, Feuer und Verderben“ ist sein meistgenannter Leitsatz. Wäre es schon Fahnenflucht wenn sie sich jetzt noch den Lichtbündlern der Raunächte anschliesse? Ohne ihre Mutter wäre sie nicht bei dieser blutrünstigen Bande gelandet. Wären sie nur nicht von ihrem Vater während der Flucht nach der Vertreibung, die dem Ausstoß der Eliteeisbärenkrieger aus der Union der Kinder Artikas folgte, getrennt worden. Er wäre geistesgegenwärtiger gewesen und hätte sich sofort den Strategen der friedlichen Rebellion angeschlossen. Wie konnte es nur so weit kommen? „Eliteeisbärenkrieger, wie kam es nur zu der Schand?“, dieser Teil des Liedes rührte sie immer wieder beinahe zu Tränen. Schon seit kurz nach ihrer ersten Schneeschmelze wurde sie vorbereitet eine stolze, mutige und tugendvolle Eliteeisbärenkriegerin zu werden. Wie oft hat sie sich mit ihren Geschwistern vorgestellt wie es sein wird, die prächtige Rüstung zu tragen, die ausschließlich den tapfersten und ehrbarsten der Garde verliehen wird. In ihren Tagträumen patrouillierte sie stolz durch die Festung auf dem Hügel der Hauptstadt und in ihren Albträumen verteidigte sie die Monarchen gegen die Feinde der Kinder Artikas. Die Altvorderen die mit allen Ehren vom Dienst in die Ruhejahre entsandt wurden versuchten die Kleinen stets mit Ammenmärchen vom Ehrverlust und Schauer geschichten vom verdorbenen Herzen (das zur unehrenhaften Entlassung aus der Eisbärengarde führte) zu ängstigen. Nun wurden diese Legenden plötzlich einfach schreckliche Realität. Während sie vom Kinde zum Jungbären reife verlor das Volk der kriegerischen Eisbären alles. Ausgestoßenes Volk - vom Jungtier bis zum felllosen Greisen ein jeder Eisbär. Die Strafe für ein Vergehen das sich durch alle Schichten von Kaserne zu Kaserne gezogen hatte. Die strenge Hand der Monarchen strafte nachhaltig. Diese Schande wird dem Volk, das einst ein wichtiger Bestandteil der artikanischen Gesellschaft darstellte, noch sehr lange anhaften. Doch ist mörderische Rache wirklich das beste Mittel der Wahl? Wäre echte Sühne nicht ehrenvoller? In dieser Truppe hatte sie keinerlei Mitspracherechte - sie musste entkommen, Fahnenflucht hin oder her!

„Finde wieder deine Ehre...!“ Dies empfand die junge Krallenstark als eine persönliche Aufforderung, der sie unbedingt nachkommen wollte...

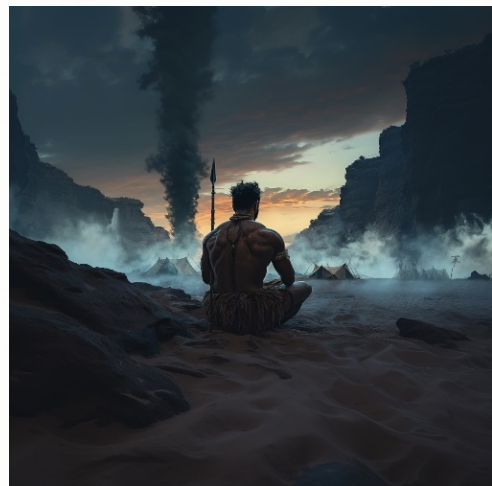
Begegnung mit Großvater Sand

"Hört, Kinder der Gemeinschaft, die Geschichte von Thul'Vara, dem Nebelstolperer, und wie er die Bekanntschaft mit Großvater Sand machte, dem Hüter der ewigen Wüste!"

Der Wind trug Thul'Vara und seinen Kundschaftertrupp von Thul'Kāla'Tāri aus westwärts, wo er Ungewissheit über ehemalige Nachbarn seiner Heimat aufzuklären gedachte. Eines Abends, gerade als sie ein Lager aufschlagen wollten, fanden Sie eine Siedlung vor. Doch nicht, wie es das Gesetz der Wüste forderte, öffnete man ihnen in Gastfreundschaft die Zelte – kein Ton war zu hören aus den Behausungen, die ohne Zweifel bessere Tage gesehen hatten, doch ebenso ohne Zweifel bewohnt schienen. Eisiger Wind der beginnenden Wüstennacht pfiff durch die leeren Gassen und trug den Gestank von Tod und Verwesung mit sich – und den unverwechselbaren Geruch nach Asche.

Weil aber die Weisheit die bessere Schwester des Mutes ist, machten sie Halt und beobachteten rastend das Schauspiel – und dann sahen sie sie: Geisterhafte Schemen in größerer Anzahl noch als sie ihre Heimat belagert hatten, schlichen um das Dorf, dessen Bewohner sich zu ihrem Schutz in ihren Behausungen verschanzt hatten. Wut und Mitgefühl erfüllten Thul'Varas Herz, und entgegen aller Vernunft, waren es doch viel mehr der Geister, als er Kundschafter mit sich führte, griff er seinen Speer fester und sprach: >>Der Spottname, den sie mir eingebracht haben, werden die Geister des Nebels noch bitter bezahlen. Ihr greift sie unter großem Lärm an, und ich werde sie umgehen und den Eingeschlossenen künden, dass ihre Rettung naht, wie Arinai'Tor eins uns unsere Freiheit brachte.<<

Seine Gefährten, erfahrene Späher und zähe Wüstensöhne, versuchten ihn zu beruhigen. >>Thul'Vara,<< sagte der älteste von ihnen, seine Stimme rau vom Wüstensand, >>wir sind nur ein kleiner Trupp. Die Geister sind zahlreich und tückisch. Es wäre Wahnsinn, sie anzugreifen. Lass uns Verstärkung aus dem Schoß der Gemeinschaft holen.<< >>Ich kenne keine Furcht<<, erwiderte Thul'Vara. >>Ich werde nicht ruhen, bis diese Bestien vernichtet sind. Wer mit mir kommt, der folge mir. Wer nicht, der kehre mir und unserer Gemeinschaft den Rücken. Doch will ich Eurem Rat vertrauen: Nicht werde wir unsere Stärke aufteilen, sondern vereint die Geister austreiben.<<



Einige der Kundschafter zögerten, doch schließlich folgten sie alle ihrem Anführer. Der Wunsch, ihren Helden zu unterstützen und die Erinnerung an das Grauen, das die Geister über das Dorf gebracht hatten, überwog ihre Furcht. Nebel zog auf, dicht und kalt, wie ihn die Wüste und ihre Kinder nicht kannten. Er schluckte jedes Geräusch und hüllte die Welt in ein unwirkliches Schweigen. Die Kundschafter bewegten sich langsam und vorsichtig vorwärts, ihre Augen suchten die Umgebung ab, das Ziel, die Siedlung, stets vor Augen. Doch sie waren wenige, und die ungewohnten Bedingungen schwächten ihre Sinne, so dass die den Angriff der Geister erst zu spät bemerkten.

Einer nach dem anderen fielen Thul'Varas Gefährten. Ihre Schreie wurden vom Nebel verschluckt, ihre Körper verschwanden im Dunkel. Bald war Thul'Vara allein, umzingelt von den Nebelgeistern. Er kämpfte mit der Verzweiflung eines Mannes, der alles verloren hat. Seine Bewegungen waren wild, sein Speer war ihm Schutz und Waffe zugleich. Doch die Geister waren zu viele. Sie überwältigten ihn, rissen ihn zu Boden und zerrten an ihm. Als bald verlor er das Bewusstsein.

Als er erwachte, so berichtete er später, traute er seinen Augen nicht. Nicht nur, DASS er erwachte, war Grund dafür, sondern auch, was er sah. Der Nebel war gewichen, und feiner Sandstaub lag in der Luft, die weder die Hitze des Tages noch die Kälte der Nacht zu besitzen schien.

Schlurfende Schritte glaubte er zu hören, dann sah er die Gestalt: Gebeugt von vielen Weltenläufen, mit zerschlissenem Gewand, mühte er sich durch den Sand und beugte sich zu Thul'Varas gefallenem Freunden herab. >>Wage es nicht, sie zu berauben! Sie haben tapfer gekämpft!<< rief der junge Krieger aus. Wie das Reiben von Sand zwischen Lederbahnen erklang das Lachen des Fremden, der weiter einen der Gefährten nach dem anderen aufsuchte, sich zu ihm niederbeugte und ihm beinahe zärtlich die aufgerissenen Augen schloss, bevor er etwas einzustecken schien.

>>Du selbst hast auch tapfer gekämpft, junger Thul'Vara<<, sagte eine Stimme, trocken und raschelnd wie Wüstensand. >>Doch ich bekomme sie alle.<< Thul'Vara öffnete die Augen und sah in das Gesicht eines alten Mannes. Seine Haut war faltig und ausgetrocknet wie die Erde nach einem langen Sommer, sein schwarzes Gewand zerfetzt und von Staub bedeckt. Aus den Rissen rieselte unaufhörlich Sand, mehr als dort jemals hätte sein können, egal wie lang und stürmisch der zurückgelegte Weg durch die Wüste gewesen sein mochte. Er schien sich rund um ein Stundenglas zu sammeln, das Alte scheinbar achtlos auf dem Boden hatte liegen lassen.



>>Wer bist du?<<, flüsterte Thul'Vara. >>Ich bin der Hüter der ewigen Wüste<<, entgegnete der Alte. >>Derjenige, der die Seelen der Toten in seine Obhut nimmt. Du bist nicht bereit, mir zu folgen, junger Krieger. Du hast noch eine Aufgabe zu erfüllen. Vielleicht auch die eine oder andere, wen kümmert das schon? Doch vorerst musst Du ruhen. Nimm Dir dann, wenn ich Dir raten darf, die Vorräte Deiner Männer – sie brauchen sie nicht mehr, und ohne sie sehe ich Dich zu bald wieder." Nach diesen Worten erklang wieder das trocken-staubige Lachen, und Thul'Vara schwanden erneut die Sinne.

Als er erwachte, lag er allein in der Wüste, der Nebel war ebenso verschwunden wie Großvater Sand. Die Sonne brannte auf seine Haut, und eine Spur im Sand verriet, dass er sich mit letzter Kraft vom Ort ihrer Niederlage fortgeschleppt haben musste. Seine Gefährten waren tot, ihre Seelen in Großvater Sands Obhut. Geschlagen kehrte er zurück in die Heimat, um sich zu sammeln.

Vergesst niemals, Kinder: Der Tod ist nicht das Ende. Fürchtet ihn nicht, sondern begreift ihn, den Unbegreiflichen, als Teil des ewigen Kreislaufs der Wüste. Auch die Tapfersten entkommen ihm nicht, und auch der Reichste wird ihm eines Tages Tribut zollen. Großvater Sand wartet auf uns alle."

Geschichtenerzähler der Sändari'Māna, neuzeitlich, kurz vor seinem ungeklärten Verschwinden

Der Fluch des Waldes

Die Kneipe war in Rauch und Schatten gehüllt, das Dröhnen der Stimmen und das Klirren der Krüge erfüllte die Luft. Die Kaufleute, satt vom Erfolg und berauscht vom Bier, waren sich sicher, dass sie die wahren Herren ihres Schicksals waren. Doch als der einäugige Kellner an ihren Tisch trat, verstummten die Gespräche für einen Moment. Das Narbengewebe, das sich wie ein böses Netz über die linke Seite seines Gesichts spannte, sprach von einer Vergangenheit, die niemand zu hinterfragen wagte – bis jetzt.

„Was ist mit deinem Auge passiert?“ fragte einer der Händler schließlich, seine Stimme gesenkt, mehr aus Neugier denn aus Taktgefühl.



Der Kellner stellte die Krüge ab, er schaute die Kaufleute an mit einem Blick, der die Schärfe eines erlittenen Schreckens trug und begann zu erzählen. Seine Stimme war leise, aber sie schnitt durch den Lärm wie ein Messer durch weiches Fleisch.

„Gut, ich erzähle es euch. Aber ihr werdet wünschen, ich hätte es nicht getan.“

„Mein Dorf lag an der Flussmündung, ein friedlicher Ort, abgeschieden und ruhig. Wir waren Fischer, lebten von den Erträgen des Flusses und der wenigen Tiere, die wir am Rand des großen Waldes fangen konnten. Die Nerze, pelzige kleine Tiere mit glänzenden Fellen, waren ein seltenes Glück. Die Händler, die nach dem Aschenebel kamen, waren davon begeistert. Sie zahlten uns mehr Gold, als wir je gesehen hatten, für jedes einzelne Fell. Es war zu gut, um wahr zu sein. Für ein Dorf wie unseres war das ein Wunder.“

Dann kam die Versuchung. Gerüchte von einer großen Ansammlung dieser Tiere weiter oben am Fluss machten die Runde. Dort, tief im Wald, sollte es sie in Hülle und Fülle geben. Aber jeder im Dorf kannte die alten Geschichten – Geschichten von Kreaturen, die in den Schatten lebten und jeden zerfleischten, der zu tief in den Wald eindrang. Die Alten nannten sie Marwolaeth. Niemand wusste, ob sie wirklich existierten, aber die Legenden waren Abschreckung genug.

Doch Gold hat eine Art, Legenden unwichtig erscheinen zu lassen. Eine kleine Gruppe von uns – sechs Männer und zwei Frauen – beschloss, den Fluss hinaufzufahren und unser Glück zu suchen. Ich war jung, dumm und hungrig nach mehr. Also schloss ich mich ihnen an.

Das Boot schnitt lautlos durch das trübe Wasser des Flusses, umgeben von der bedrückenden Stille des Waldes. Acht Männer und Frauen, schwer beladen mit Ausrüstung, saßen angespannt in der dämmernden Morgensonne, ihre Augen wachsam auf die dichten Bäume gerichtet, die sich wie dunkle Kathedralen über ihnen erhoben. Die Luft war feucht und schwer, und jeder Atemzug fühlte sich an, als müsse man gegen die Stille selbst ankämpfen.

„Das ist Wahnsinn“, murmelte Harim, ein breitschultriger Mann mit wettergegerbtem Gesicht, der am Bug saß. Seine Finger trommelten nervös auf den Griff seiner Machete. „Wir hätten auf die Alten hören sollen.“

„Die Alten reden viel“, entgegnete Gerim, ein magerer Mann mit scharfem Blick. Er grinste breit und hielt einen Nerzfellbeutel hoch. „Und wir bringen Gold zurück. Glaub mir, in ein paar Tagen werden sie uns Helden nennen.“

Keiner sprach weiter. Die anderen – darunter ich – hielten unsere Gedanken für uns. Es gab keine Helden in den Geschichten über den tiefen Wald. Nur Geister, Monster und jene, die nie zurückkehrten.



Der Fluss schien endlos. Das Wasser war von einem seltsamen Graugrün, und hier und da trieben Äste, die wie verdrehte Knochen wirkten. Über uns zogen die Äste der Bäume ein undurchdringliches Dach, das den Himmel fast völlig verbarg. Der einzige Laut war das leise Plätschern unserer Paddel, das uns allen wie das Schlagen eines Totenglocken vorgekommen sein muss.

Am späten Nachmittag erreichten wir unser Ziel: eine kleine Lichtung, wo der Fluss flach genug war, um ans Ufer zu waten. Dort, zwischen den Bäumen, fanden wir die Spuren: Kleine, fast unscheinbare Pfotenabdrücke, die sich wie eine Spur aus Goldstaub durch die weiche Erde zogen.

„Seht euch das an“, sagte Gerim triumphierend, kniete nieder und berührte die Spuren. „Sie waren hier. Viele. Wir werden reich sein.“

Wir schlugen unser Lager auf, errichteten eine Feuerstelle und spannten Netze zwischen den Bäumen. Die Jagd begann noch vor Einbruch der Dunkelheit. Die Tiere waren zahlreich, mehr, als wir erwartet hatten. Nerze mit Fellen so dicht und glänzend, dass es schien, als trügen sie den Glanz des Mondes selbst.

Doch bald nahm die Stimmung eine dunkle Wendung. Einer der Männer, Gerim, begann die Tiere bei lebendigem Leib zu häuten. „Das Fell bleibt besser“, sagte er, als das Blut über seine Hände floss. Die Schreie der Nerze – hohe, klagende Laute – hallten zwischen den Bäumen wider. Es war, als hätte der Wald aufgehört zu atmen.

Wir töteten sie schnell, packten die Felle und warfen die leblosen Körper beiseite. Einige von uns lachten sogar, tranken aus unseren Flaschen und sprachen von den Reichtümern, die uns erwarteten.

In dieser Nacht geschah es.

Ich erinnere mich daran, wie die Schatten der Bäume immer länger wurden, als das Licht des Feuers schwächer wurde. Gerim und zwei andere saßen dicht beieinander und redeten laut über Pläne, das Gold in der Stadt auszugeben. Harim hingegen war schweigsam. Er saß mit seiner Machete in der Hand und starrte in die Dunkelheit.

„Es fühlt sich falsch an“, murmelte er schließlich. Seine Stimme war kaum mehr als ein Flüstern, doch in der stillen Nacht schien sie widerzuhallen. „Der Wald... er beobachtet uns.“

Gerim lachte. „Der Wald? Erzähl das lieber den Händlern, wenn du zurück bist. Vielleicht bezahlen sie dich für solche Geschichten.“

Doch niemand sonst lachte.

Dann hörten wir es: ein leises, tiefes Knurren, das von allen Seiten zu kommen schien. Die Haare auf meinem Nacken stellten sich auf, und ich packte die Axt, die neben mir lag. Es war kein normales Tiergeräusch. Es klang, als käme es aus der Kehle von etwas, das Schmerzen und Wut in sich trug.

„Was war das?“ flüsterte eine der Frauen, Tarya. Ihre Hand zitterte, als sie ihr Messer zog.

Gerim stand auf, die Hand auf seinem Schwertgriff. „Nur ein Tier“, sagte er, aber seine Stimme war nicht mehr so fest wie zuvor.

Dann bewegte sich etwas. Ein Schatten, fast zu schnell, um ihn zu sehen, huschte zwischen den Bäumen hindurch. Dann noch einer. Und noch einer. Augen – rot, glühend wie Kohlen, unmenschlich – blitzten in der Dunkelheit auf.

„Zum Feuer!“, rief Harim, und wir rannten zusammen, die Waffen in den Händen, die Augen hektisch in die Dunkelheit gerichtet.

Das erste Wesen kam lautlos. Es sprang aus den Schatten, ein verzerrtes Bild eines Lebewesens. Sein Körper war gedrungen, mit dunklen, knochenartigen Platten bedeckt, die wie Rüstung wirkten. Sein Gesicht war eine widerwärtige Fratze, verzerrte Schnauze, gefüllt mit gezackten, messerscharfen Zähnen, seine Klauen scharf wie Dolche, bereit zu töten. Es knurrte nicht, es schrie – ein durchdringendes, ohrenbetäubendes Geräusch, das wie das Kreischen von Metall auf Metall klang.

Es war Gerim, den es zuerst erwischte. Die Kreatur war auf ihm, bevor er sein Schwert ziehen konnte. Ihre Klauen gruben sich in seinen Hals, und das Blut spritzte in dicken Strömen auf die Erde. Er röchelte, bevor er überhaupt schreien konnte. Das Blut spritzte auf den Boden, und der Rest von uns geriet in Panik.

Dann brach das Chaos aus.



Die Kreaturen waren nicht nur stark – sie waren grausam. Sie jagten uns durch den Wald, schlachteten uns, wie wir vorher die Nerze geschlachtet hatten. Ich weiß nicht, wie lange es dauerte. Minuten, vielleicht Stunden. Die Schreie meiner Gefährten verschwanden einer nach dem anderen, erst in der Nähe, dann in der Ferne. Einige kämpften, andere rannten, aber die Kreaturen waren überall. Ich sah, wie Tarya von einer der Kreaturen gepackt wurde. Ihr Messer war nutzlos, als die Klauen durch ihren Bauch fuhren. Ihr Schrei endete abrupt, als sie in die Dunkelheit gezogen wurde.

Ich rannte, stolperte über Wurzeln, während sie mir folgten. Ich rannte, bis meine Beine versagten, und selbst dann kroch ich weiter. Eine der Kreaturen erwischte mich, riss mich zu Boden. Ihre Klauen gruben sich in mein Gesicht, zogen über mein Auge, während ich vor Schmerz schrie. Ich spürte, wie die warme Flüssigkeit über meine Wange rann. Dann, plötzlich, ließ sie von mir ab. Sie sah mich an – ihre glühenden, schrecklichen Augen bohrten sich in meine Seele – dann drehte sie sich um und verschwand in der Dunkelheit. Es war, als hätte sie mich absichtlich verschont – als wollten sie, dass ich die Botschaft überbringe.

Ich schleppte mich zurück zum Boot, halb blind, halb wahnsinnig vor Angst. Der Fluss trug mich fort, während hinter mir die Schreie der Kreaturen und das Geräusch von reißendem Fleisch die Nacht erfüllten. Ich schaute nicht zurück. Irgendwie schaffte ich es, den Fluss hinunterzutreiben, bis ich das Dorf erreichte. Doch dort wollte niemand von meiner Geschichte hören. Sie sahen meine Verletzungen, hörten mein Gestammel von Monstern, und wendeten sich ab. Sie sagten, ich hätte den Fluch des Waldes gebracht.

Also ging ich. Ich wanderte ziellos, bis ich hier ankam."

Der Kellner schwieg, und die Kaufleute saßen regungslos da, das Bier in ihren Krügen vergessen. Schließlich ergriff einer das Wort: „Glaubst du, diese Kreaturen waren wirklich Monster? Oder war es etwas anderes?“

„Es spielt keine Rolle, was sie waren,“ antwortete der Kellner. „Der Wald hat seine Regeln. Und wir haben sie gebrochen. Der Wald vergisst nicht. Und er vergibt nicht.“

Schon spannend hier, aber kennen Sie 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

