

WOLKENTURM FANFARE

(Offizieller Newsletter des Wolkenturm e.V. – zweite Ausgabe 2023)

Heldenzeit! Hoch von den Zinnen des Wolkenturms erschallt die Fanfare, um euch braven Bürgerinnen und Bürgern zu verkünden: „Der Newsletter ist da!“

VORWORT

Ein frischer Wind weht durch den Verein und auch die Klänge der Fanfare werden davon erfrischt. In dieser Ausgabe stellen wir euch unseren neu gewählten kleinen Rat und dessen Mitglieder als Gremium des Quartals vor. Als erste Neuerung in der Fanfare macht unsere Lektorin Katha ihr journalistisches Debüt, in dem sie ab dieser Ausgabe über die aktuellen Ereignisse aus allen Spielrunden berichtet. Sie stellt die Frage: „Hey - Was ist eigentlich bei euch gerade so los?“. Außerdem wird sich die Rubrik „Aus den Spielrunden“ ein wenig verändern: Hier wird euch ab dieser Ausgabe nach und nach die Geschichte der Sieben Gezeichneten erzählt. Den Anfang macht ein andergastischer Druide. Doch keine Sorge: Auch für eure Beiträge wird es immer einen Platz in der Fanfare geben. Auf unser Recherche-Talent Alex müssen wir in diesem Quartal verzichten; an seiner Stelle wird euch Nico euch von den Geschehnissen des letzten Quartals berichten. Doch nicht alles hat sich verändert, denn wie immer wird Jessi ihre Magie wirken, um die Mysterien der Zukunft für uns zu ergründen.

Wir wünschen euch viel Freude beim Lesen.

- Eure Redaktion

RÜCKBLICK AUF DAS ZWEITE QUARTAL 2023

Der Sommer schenkt uns die letzten warmen Tage und wir blicken zurück, was in der heißen Jahreszeit so alles passiert ist. Als es langsam immer wärmer wurde, fand am 8. Juli die zweite Heldenzeit dieses Jahres statt. Besonders froh sind wir darüber, dass die Heldenzeit das erste Mal seit langem wieder am Tisch (genau genommen an drei Tischen) stattfinden konnte. Der Tag war ein voller Erfolg für alle: Es konnten mit insgesamt elf Spieler*innen drei Spielrunden abgehalten werden. Hierbei wurden die klassischen Fantasy Rollenspiele DSA und D&D, gemeistert von Nils und Jonathan, ausprobiert und Bodo hat einige Spieler*innen in das blutrünstige Leben Berliner Vampire eingeführt.

Im August haben wir uns zum Heldenrat getroffen, der alljährlichen ordentlichen Mitgliederversammlung. Es stand an, die geänderte Geschäftsordnung vorzustellen, in der es einen neuen Paragraphen zur Gleichberechtigung innerhalb des Vereins gibt. Im Anschluss galt es, einen neuen kleinen Rat samt Kassenwart zu wählen. Wie dieser, in einer äußerst aufregenden Wahl ernannte Vorstand, aussieht, erfahrt ihr später.

Trotz der Hitze haben sich die meisten Spielrunden wie gewohnt getroffen, auch wenn es hier und da zu wohlverdienten Sommerpausen gekommen ist. Besonders fleißig war die Finanzabteilung des Vereins, die sich mit einem Update der Vereinssoftware beschäftigt hat. Doch auch der alte kleine Rat hat im letzten Quartal in monatlichen Sitzungen geschwitzt, um Themen wie die Zukunftsplanung, das Erstellen von Vereinsvisitenkarten, und die Planung eines Vereinsshops voranzubringen.

- nn

LESERBRIEFE

Auch eure Stimme soll hier Gehör finden.

Verkündet's selbst mit einem Leserbrief in der nächsten Ausgabe der Wolkenturm Fanfare!



SPIELER:INNENSUCHE

Ihr sucht noch Spieler*innen für eure Spielrunde, ihr seid selbst Spieler*in und würdet gerne mehr Zeit mit dem besten Hobby der Welt verbringen oder kennt jemanden, dem Rollenspiel richtig guttun würde?

Dann schreibt doch einfach auf unserem Discordserver in die #spielerinnen-börse im öffentlichen Bereich.

WIR BILDEN AUS

Der Verein wächst und damit auch der Bedarf an neuen Meister*innen. Deshalb brauchen wir dich!

Du bist interessiert daran, die Stränge einer fantastischen Geschichte in deinen Händen zu halten? Unfassbare Welten zu erschaffen, darzustellen und zu beschreiben?

Eine Gruppe von Leuten zu verzaubern und mit spannenden Abenteuern zu fordern?

Dann melde dich bei der Meisterrunde und lass dich zur Spielleiter*in im Rollenspielsystem deiner Wahl ausbilden.

GREMIUM DES QUARTALS

Um euch tiefere Einblicke in die Vereinsarbeit zu gewähren, möchten wir euch in der Rubrik „Gremium des Quartals“ in jeder Ausgabe eines unserer Vereinsgremien genauer vorstellen. In dieser Ausgabe erfahrt ihr mehr über:

DEN NEU GEWÄHLTE VORSTAND

Am 19.08.2023 fanden sich die Mitglieder des Wolkenturm e.V. zusammen, um gemeinsam den ordentlichen Heldenrat abzuhalten. Und nach zwei Jahren war es soweit: Es war Zeit, einen neuen Vorstand zu wählen und den alten aus seinen Pflichten zu entlassen. Viele Mitglieder hatten Interesse daran, sich in diesem übergeordneten Gremium für die Weiterentwicklung unseres Vereins einzusetzen, sodass die Wahl eine echte Zitterpartie wurde. Das Ergebnis: Wir danken den beiden Vorständlern Alex, Bodo und Olli für ihren unermüdlichen Einsatz im Vorstand und wir freuen uns, dass Bodo uns als Kassenwart in übergeordneter Rolle erhalten bleibt. An ihre Stellen treten drei Frauen: Laura, Jessica und Katha. Doch schauen wir uns den neuen Vorstand doch einmal in Gänze an:

- kg

BJÖRN ALT-SEIDEL

Björn ist Apotheker und seit 2009 leidenschaftlicher Rollenspieler. Zusammen mit seinem Ehemann Nils hat er schnell bemerkt, dass das Hobby Rollenspiel weit mehr ist als ein einfacher Zeitvertreib. Björn konnte selbst erfahren, wie Tischrollenspiele ihn in seiner persönlichen Entwicklung gefördert und weiterentwickelt haben. Kreatives Denken, Teamfähigkeit, freies Sprechen, Umgang mit Kritik, lösungsorientiertes Diskutieren und Entdecken neuer Fähigkeiten, um nur einige Aspekte zu nennen. Das hat über die Jahre dazu geführt, dass die beiden immer mehr Menschen für dieses Thema begeistern konnten und sie mit Spieler*innen in Kontakt kamen, die ihre Leidenschaft und Begeisterung teilen. Der nächste logische Schritt war die Gründung eines Vereins. Und hier sind wir nun. Der Wolkenturm ist entstanden und wir sind alle sehr gespannt darauf wohin uns dieses Abenteuer führt



LAURA GUIDERA



Laura ist 1995 in Berlin geboren und arbeitet als Gesundheits- und Krankenpflegerin. Nach ihrem Abi hat sie sich ein wenig überall in verschiedenen Bereichen ausprobiert und schließlich in der Gastronomie Nils und Katharina kennengelernt, über die sie dann zum Rollenspiel fand. Laura spielt nun bereits seit mehr als 6 Jahren in der Tavernas-Gruppe DSA und hat auch einige andere Gruppen und Spielsysteme ausprobiert. Laura liebt dieses Hobby und konnte vieles, was sie in den Spielrunden erlebt hat, in ihren Alltag mit einbringen, um die "Realität" lustiger zu machen. Eine Freundin hat zu Laura einmal gesagt sie glaube Rollenspiel macht uns zu besseren Menschen eine Aussage der Laura zu 100% Recht gibt!

JESSICA NAGELSCHMIDT

Jessica ist seit März 2021 Mitglied mit voller Leidenschaft. Sie liebt die Abende mit der Pen- und Paper-Rollenspielgruppe, obwohl sie damals nie gedacht hätte, dass sie darin so aufgehen kann. Da Jessica schon früher in der Schule Theater spielte, hat sie dieses Kreative in ihrem Alltag vermisst. Kaum wurde Jessica Mitglied im Verein hat sie diesen immer mit voller Kraft zu unterstützt. Und dies kann sie am besten, indem sie organisiert. Jessi organisiert gerne, was bestimmt auch einer der Gründe dafür ist, weshalb sie im normalen Berufsleben die Assistentin der Geschäftsführung geworden ist.



Jessica sucht nicht unbedingt das Rampenlicht, sondern sieht ihre Talente darin, mit anderen zusammen zu arbeiten – etwas, das sie seit der Wahl in den Vorstand noch besser tun kann. Sie freut sich darauf, den Verein noch mehr zu unterstützen, Ideen einzubringen und ab jetzt diese auch selbst umzusetzen.

KATHARINA GROß

Katha ist im Jahre 1989 in Kiel geboren. Die ersten 21 Jahre ihres Lebens hat sie an der Küste verbracht, bis es sie 2010 zum Leben und Studieren nach Berlin gezogen hat. Das Schicksal hat dafür gesorgt, dass sich Nils und Kathas Wege kreuzten und aus Kollegen erst Freunde und dann auch Gefährten in Aventurien wurden: Denn im Jahre 2012 hat ein Haufen wundervoller Menschen sie in ihre Rollenspielrunde aufgenommen und damit eine Leidenschaft entfacht, die soweit führte, dass Katha mit ihnen gemeinsam einen Verein gegründet haben. Über die Kreise, die der Verein zog, hat Katha Nico kennengelernt und zusammen sind sie Eltern und eine Familie geworden. Katha arbeitete schon viele Jahre als Sozialpädagogin und Sozialarbeiterin mit Schüler*innen, Kindern, Jugendlichen und Familien und ist ausgebildete systemische Einzel-, Paar- und Familientherapeutin.



Während ihre beruflichen Wege sie in den öffentlichen Dienst geführt haben, bleibt es für Katha ein Traum, Menschen dabei zu begleiten, erst die fantastischen Welten und schließlich ihre eigene zu einem besseren Ort zu machen. Katha glaubt fest daran, dass das Spielen uns auf einer Ebene verbindet, die uns wachsen lässt. Möge der Wolkenturm e.V. dabei eine Plattform und ein Sprungbrett sein.

NICO NEUBERT



Nico ist 1992 in Schwabmünchen geboren und dann in vielen kleineren und größeren Orten Bayerns aufgewachsen, bis es ihn 2015 nach Berlin gezogen hat. Hier hatte er 2017 das große Glück über einen Freund einige der Gründungsmitglieder des Wolkenturm e.V. kennenlernen zu dürfen und das Rollenspiel für sich zu entdecken. Seitdem sind für ihn in den Rollenspielrunden viele enge Freundschaften entstanden. Mit Katha hat er dann sogar eine Familie gegründet. Rollenspiel bietet Nico die Möglichkeit des Erlebens fantastischer Geschichten mit seinen Freund*innen. Deshalb spielt er mittlerweile in einigen mehr oder weniger regelmäßigen Runden in unterschiedlichen Spielsystemen und meistert selbst auch eine DSA-Runde bei deren Start ihm die Meisterrunde eine unschätzbare Hilfestellung war. Da das Spielen und die Freundschaften im

Wolkenturm e.V. ihm so viel geben, hat Nico sich im Oktober 2021 erstmals in den Vorstand des Vereins wählen lassen, um die Verbreitung und Verfeinerung kooperativer Rollenspiele zu unterstützen und anderen die Möglichkeit zu geben, dieselben schönen Erfahrungen zu sammeln.

NILS SEIDEL

Nils ist ein Gründungsmitglied des Wolkenturm e.V. Vor mehr als fünfzehn Jahren hat er mit seinem Mann begonnen sich wieder mit Rollenspielen zu beschäftigen. Nils liebt an diesem Hobby, dass man Geschichten lebendiger und viel freier erlebt als in Büchern, Filmen und Computerspielen. Man kann sich Erinnerungen schaffen, die in den Erzählungen genauso real sind, als hätte man sie mit anderen zusammen erlebt. Das erste Regelsystem, mit dem er sich beschäftigte, war Das Schwarze Auge – was immer noch sein Lieblingssystem ist. Im wahren



Leben ist Nils Psychologe und arbeitet für Familien, Jugendliche und Kinder. Es gibt zahlreiche Synergieeffekte zwischen Psychologie und Rollenspiel, so dass Nils mit seinen Mitstreiter*innen diese Effekte in sein Hobby einfließen lassen kann. Einiges, was er im Rollenspiel erlebt hat, konnte Nils gut in sein Leben übertragen und so manche Erkenntnis aus den erlebten Abenteuern brachte ihn persönlich weiter.

DIE NATUR RUFT?

Wenn dir nach Natur ist, dann schau doch mal bei unserer Wolkenturm Outdoor-Gruppe vorbei. Hier kommen motivierte Held:innen zu gemeinsamen Wanderausflügen zusammen. Finden tust du uns auf dem Wolkenturm Discord-Server oder lass dich von Alex direkt in die Signal Gruppe einladen



JESSIS MAGISCHE KRISTALLKUGEL

Ich habe meine Kristallkugel heute mal in die Nähe des kleinen Tümpels gebracht und versuche während des Schreibens in dem gleißenden Licht der Praiosscheibe nicht zu zerfließen. Auch die Kugel halte ich zwischendurch einfach mal ins Wasser - schließlich wollen wir klare Aussagen. Als allererstes zeigte die Kugel das anstehende Sommerfest an, das wird anscheinend ein spannendes Fest. Und Ende Oktober erwartet uns auch gleich wieder eine Heldenzeit. In 12 Wochen fängt bereits der Dezember an und ratet mal, was Euch dann wieder erwartet ... Na, habt ihr es? Genau: Die Oskars läuten und Jingle Bells erklingt. Wir freuen uns, wenn ein jeder singt, auf dass das Weihnachtsfest in weichem Klang erleuchtet. Denkt schon mal scharf nach, wen ihr in euren Runden für den Oskar nominiert. Und solltet ihr davor noch Langeweile bekommen, dürft ihr gerne für den Wolkenturm backen. Denn der alljährliche Weihnachtskuchenbasar am Schust steht an und benötigt die Hilfe von jeder fleißigen Hand. Und damit ist es noch nicht vorbei: Eine große Überraschung erwartet euch alle und ich darf sie euch verkünden, zumindest sehe ich das in meiner Kugel. Ansonsten sind wir hier ja unter uns und ihr könnt doch sicherlich ein Geheimnis für Euch behalten: Der Wolkenturm-Spreadshop startet online durch. Wenn ihr mehr darüber wissen wollt, folgt dem QR-CODE am Ende der Fanfare. Aber psssst...

Oh, verdammter Mist, meiner Kristallkugel ist es zu warm. Na ja, sobald sie wieder funktioniert, hört ihr von mir. Bis dahin: Holt euch keinen Wolf beim Sommerfest. - jn

FÜTTERT DIE HOMEPAGE

Euch gefallen die Beiträge aus den Spielrunden? Gut! Uns auch! Deshalb wollen wir eine Sammlung davon auf der Wolkenturm e.V.-Website anlegen. Wenn ihr also Bilder, Zeichnungen oder Texte mit Eindrücken aus euren Rollenspielrunden habt, dann meldet euch dafür einfach bei Oli oder einem*r anderen Mitarbeiter*in der Fanfare oder schreibt uns auf Discord.

MITARBEITER*IN

GESUCHT

Die Fanfare braucht noch Unterstützung! Du zeichnest gerne und liebst es, dir mit kleinen Sketches die Zeit zu vertreiben?

Dann bist du bei uns genau richtig, denn die Fanfare sucht noch jemanden für die künstlerische Leitung. Bewirb dich jetzt!

HEY – WAS IST EIGENTLICH BEI EUCH GERADE SO LOS?

Herzlich Willkommen zu einer neuen Rubrik der Fanfare, in der wir die einfache Frage stellen: „Hey – was ist eigentlich bei euch gerade so los?“ Denn wie oft würden wir uns so gerne anhören, in welchen Schwierigkeiten und Heldentaten unsere Mit-Mitglieder so stecken – aber die Zeit reicht nicht oder die Musik ist zu laut oder irgendwie hat man sich ewig nicht gesehen.

Also habe ich mich für euch in den Kontakt begeben und die Meister*innen und Spielleiter*innen unseres Vereines gefragt: „Hey – was ist eigentlich bei euch gerade so los?“ und boy howdy, haben sie geantwortet:

- kg

„Die sieben Gezeichneten“

Meister: Björn

Spieler*innen: Olli W., Nils, Anke, Nico, Christian und Katha

Drei Zeichen sind schon erschienen. Das dritte erst kürzlich in mystischem Zweikampf. Maraskan hält die Held*innen in dem Versuch, den festen Griff der Borbaradianer zu lockern, noch weiter fest: Verstärkung vom Festland hat sich angekündigt und in Tuzak brodeln die Vorbereitungen auf einen Konflikt, der zwischen Freiheit und Knechtschaft entscheiden könnte.

„Die Bündnisgefährten“

Meister: Nico

Spieler*innen: Johi, Maurice, Nils, Olli H., Robert, Roxy und Katha

Auf der Suche nach den „Runen des Schicksals“ – sagenumwobene Artefakte der Thorwalschen Geschichte – haben die Bündnisgefährten das thorwalsche Sumablot-Fest und den Tsa-Tag einer Gefährtin gefeiert bevor es an Bord des frisch getauften Schiffes „Die Runensucher“ ging. Die Reise führt an der Küste entlang in das Gjalskerland, wo das Schicksal und die Zukunft Thorwals auf die Gefährten warten.

"Jahr des Feuers"

Meister: Arvid

Spieler*innen: Alex, Tim, Johi, Basti, Bodo, und Robert

Als Teil der Spezialeinheit "Rabekralle" der Al'Anfanischen Armee ist die Gruppe beauftragt worden die "Speerspitze Kaiman" zu begleiten. Nach ersten Erfolgen und der erfolgreichen Einnahme erster Städte der Kemi, zeichneten sich Differenzen mit der Commandanta ab. Dies fand seinen Höhepunkt in der ungerechtfertigten Beschuldigung der Helden den Feldzug zu sabotieren und der daraus folgenden Schuldigsprechung wegen Hochverrats. Um ihren Namen wieder rein zu waschen ergriff die Gruppe die Flucht quer durch den Dschungel und ist auf dem Weg zur Heeresführung um die Commandanta an der Fortsetzung ihres brachialen und gnadenlosen Führungsstils zu hindern bzw. ihren Kameraden durch Intervention beim Schwarzen General beizustehen.

„Zauberschüler“

Meister: Nico und Katha

Spieler*innen: Nils, Björn, Luisa und Antonia

Die neuen Elev*innen von Punin haben ihre erste Feuerprobe bestanden und starten nun endlich mit randvollen Stundenplänen in das erste Schuljahr. Mögen Hesinde und Nandus mit ihnen sein.

„Unter dem Adlerbanner“

Meister: Nils

Spieler*innen: Björn, Antonia, Bodo, Nico, Patrick, Christian und Katha

Auch im Horasreich ist das Erstarken der Borbaradianer 1017 BF allgegenwärtig: Eine dämonische Krankheit rollt aus dem Süden heran und stürzt etliche Gebiete in Chaos und Not. Während die Held*innen sich darauf vorbereiten, ein uraltes und wahrhaft mächtiges Artefakt vor dem Zugriff der Borbaradianer zu schützen, versuchen sie die Quelle des roten Todes ausfindig zu machen, um das Land zu stabilisieren. Erschwert werden all diese Unternehmungen durch das Spiel der Adligen, den Unglauben der Mächtigen im Angesicht der Gefahr und die Versuche des Bösen, die Wahrheit zu verschleiern.

In Thegun bereiten sich die Gefährt*innen auf eine Expedition in die Hohen Eternen vor. Denn es scheint, als sei ein Kaiserdrache Dreh- und Angelpunkt der Geschehnisse.

"Vampire"

Erzähler: David

Spieler*innen: Martin, Bodo, Sophie, Stephan und Crille

Unsere Gruppe von Jungvampiren ist bekannt als der "Klüngel des Prinzen von Berlin" also die persönlichen Handlanger des Herrschers der Vampire der Hauptstadt. Nach dessen Entführung, Rettung durch die Gruppe und Machtübernahme durch den Rat der Ältesten von Berlin versuchen wir uns nun mit der neuen politischen Situation zu arrangieren. Den Prinzen wieder ins Amt zu heben, Offenlegung der wahren Feinde und der Kampf gegen Vampirjäger bestimmen dabei unsere Nächte.

„Die Tavernas“

Meister: Nils

Spieler*innen: Robert, Shroomie, Laura, Sonja, Jessica und Marcel

Ein Halbfischer Bote aus dem fernen Gerasim erreichte die Tavernas – er überbrachte ein Schreiben, was Elaria und ihre Gefährten als Gastdozenten an die Schule des direkten Weges, eine Magierakademie, erbat. Ein neues großes Abenteuer wartet auf die Tavernas – für Albine und Delgardo neigt sich das Abenteuerleben zu einer Pause, da es in einigen Monden soweit ist, dass ein neuer Aventurier das Licht der Welt erblickt.

„Die lieben Helden“

Meisterin: Katha

Spieler*innen: Luisa, Patrick, Bodo, Nico und Felix

Auf dem Weg in die „Simyala Kampagne“ sind die Gefährt*innen in Khunchom auf der Suche nach Khalidas Vater, einem berühmten thorswalschen Pirat, der scheinbar spurlos verschwunden ist. Begleitet werden sie von vielen Pferden, drei Affen und einem alternden Skalden aus Thorwal.

Deine Gruppe

Meister: DU

Spieler*innen: deine (zukünftigen)
Freund*innen

Du willst in dieser Rubrik auch so einen wunderschönen Kasten mit deiner Geschichte besetzen?

Gerne!

Komm in die Meisterrunde, lass dich beraten und beginne deine eigene Karriere als Spielleriter*in. Vielleicht gehört dieser Kasten in der nächsten Ausgabe schon dir!

Die Jugendgruppe

Meister: Nils und Patrick

Spieler*innen: Emil, Hauke, Eddi, Kim und Patrick

Nach einem großen Fest und einigen Tagen, in denen sie die Ehrengäste der Siedlung Krähenfels waren, gingen die Helden wieder an Bord des Postschiffes „Admiral Sanin“ und um nach bestandem Abenteuer zurück nach Havena zu segeln.

Ein Lotse kam an Bord, um die Sandbänke, Ruinen und Schiffswracks vor Havena zu umfahren, doch plötzlich brach er zusammen und ohne Führung trieb das Schiff Richtung Sandbänke und Schiffswracks ab. Der Zusammenstoß mit einem Wrack führte zum Zerschellen des Postschiffes. Gerade noch im rechten Moment retteten sich die Abenteurer ins Wasser. Evan half dabei die anderen an Bord zu ziehen und gemeinsam kamen sie durch die Nebel im Hafen von Havena an.

Und zu guter Letzt wurde Nils eingeladen, diesen Kasten zu füllen, nachdem am 20.08.2023 nach dreizehn echten Welt-Jahren eine der ganz großen Kampagnen zu Ende gespielt wurde:

„Die Phileasson Saga“

Meister: Nils

Spieler*innen: Irmgard, Björn A.-S., Franzi, Björn S., Patrick, Karin, Lea und DJane Betty

Ich werde hier leider nichts von den erlebten Sachen wiedergeben, denn gerade wird die Saga wieder populär! Wer es noch nicht mitbekommen hat: Bernhard Hennen, aus dessen Feder dieses wundervolle Epos stammte, hat alle Abenteuer als Romane herausgebracht. Wenn es eine Geschichte gibt, die einmal das Zeug zu einer großen Serie hat, dann diese! – Dem kann ich nur zustimmen.

Die Phileasson-Saga war auch mein Meisterstück!

Am 20.08.2023 haben wir eine dreizehnjährige gemeinsame Spielerfahrung zu einem würdigen Ende gebracht! – Und was für eins! Es war emotional, schockierend, befreiend, überraschend, episch und hatte alles, was ein gutes Serienfinale brauchte.

Ich danke meinen Spieler*innen für diese gemeinsam erlebte Geschichte, für all die Höhen und Tiefen und das loyale Dranbleiben an der Geschichte. Auch wenn die Bücher von Bernhard Hennen sehr gut sind, so sind sie im Vergleich zu dem mit euch Erlebten langweilig.

Und dann natürlich noch Betty als DJane. Vielen Dank für deine treue Begleitung. Ohne dich hätten wir das nie so gut hinbekommen! Ich hoffe und wünsche der gesamten Crew, dass sie die Erlebnisse nie vergessen, denn ihr habt mit euren Charakteren diese Geschichte so wundervoll und einzigartig erzählt.

Allen anderen kann ich nur raten diese Saga zu spielen! Es lohnt sich!

AUS DEN SPIELRUNDEN

Es ist soweit: In dieser Ausgabe findet ihr den ersten Teil der Niederschrift der

SIEBEN GEZEICHNETEN

Das Werk wächst stetig, während die Held*innen sich der Bedrohung durch Borbarad und seine Schergen entgegenstellen.

Die Aufzeichnung der Ereignisse, die ihren Anfang im Peraine 1015 nach Bosparans Fall nahmen, soll stumm Zeuge der Schrecklichkeiten sein, die Aventurien erteilten.

Doch lassen wir Gandor, den Druiden aus Andergast, zu Wort kommen:

~ Im Monat Peraine des Jahres 1015 BF starteten wir unsere Reise auf der Suche nach seltsamen Phänomenen, welche die Natur und die Elemente in Ungleichgewicht bringen. Durch die Erfahrungen bei Ni'Uhan hatte ich zwar eine Vorstellung, um welche Phänomene es sich handelt, aber irgendwie fühlte es sich an, als suchen wir eine Knochennadel in einem Heuhaufen. Zumindest hoffen wir in Richtung Osten etwas zu finden, denn dorthin fließt die Energie.

Während Alkaios und Sarothan auf Pferden ritten, fuhren wir anderen mit dem grünen Kastenwagen und den roten Verzierungen. Rauchend machte ich es mir mit baumelnden Beinen an der Hintertür des Wagens gemütlich und betrachtete meine Heimat, welche ich im Staub der Reichstraße wieder einmal hinter mir ließ. Vorbei am Finsterkamm und dem Kosch zogen wir weiter in die Mark Greifenfurt. Es war merkwürdig hier unterwegs zu sein, waren wir doch erst letztes Jahr in diesen vom Krieg gebeutelten Landstrichen unterwegs. Umso schöner war es, dass die Energie des Frühlings auch hier Einzug gefunden hat. Doch nicht nur die Natur erwachte wieder zum Leben, auch die Bürger der Mark bauten Häuser auf, errichteten Äcker und schufen sich wieder ein Zuhause. Hier kann wieder ein Alltag einkehren, der vielleicht ähnlich wird, wie vor den Angriffen der Orks. Wo wir schon einmal hier unterwegs sind, konnten wir es uns nicht entgehen lassen, unsere Freunde und Bekannten in Greifenfurt zu besuchen. Kurz feierten wir unser Wiedersehen und zogen anschließend weiter nach Wehrheim. Wie gewohnt zeigte sich die Stadt militärisch. Zahlreiche Menschen versammelten sich an diesem Knotenpunkt der Kreuzungen des Mittelreichs. Wir schnappten Gerüchte über seltsame Wetterphänomene in Weiden auf. Es wurde von Stürmen berichtet, die schnell wieder verschwanden. Sicher, es konnte sich um zahlreiche Arten der Verursachung handeln, doch dies war unsere erste Spur und wir beschlossen ihr nachzugehen. Im Ingerimm reisten wir gen Norden durch das ordentliche und saubere Darpatien nach Weiden. Voll von grünen Wiesen und fruchtbaren Äckern wirkte Weiden so friedlich und satt, doch als wir uns die Vegetation genauer anschauten, stellten wir fest, dass diese viel zu früh schon Früchte trug. Sie waren zwar noch nicht reif, doch würde es nicht mehr lange dauern und sie könnten geerntet werden. Ebenso untypisch war es, dass der Weizen schon gelb

war - Gut, es könnte sich immer noch um einen Zufall handeln, denn ab und an kommen gute Jahre in der Vegetation vor und vielleicht ist dies solch ein Jahr.

Das Erklingen einer wunderschönen melancholischen Flötenmelodie lockte uns etwas abseits der Straße zu einem Baum, in dessen Zweigen ein Elf saß, welcher diese wundervollen Töne hervorbrachte. Wir setzten uns nieder und warteten, bis er zu Ende gespielt hatte. Wir bedankten uns bei ihm. Da es die Angehörigen seines Volkes sind, welchen man ein Leben im Einklang mit der Natur nachsagt, wird vielleicht er Änderungen in diesem Gefüge wahrgenommen haben. Ich möchte nicht wiedergeben, was er alles erzählt hat. Es war schwer, ihm zu folgen und mehrmals zweifelte ich an seinem Geisteszustand, doch zusammenfassend lässt sich sagen, dass er solch eine Veränderung wahrnahm und sie wie ein Kunstwerk versteht. Was auch immer dies bedeuten soll, wir waren möglicherweise auf der richtigen Spur.

Vorbei an fruchtbaren und grünen Ebenen, erreichten wir die Stadt Menzheim. Begrüßt wurden wir an dem Stadttor, über welchem eine Monstrosität aus Metall thronte, eine Art übergroßes Signalhorn. Von der netten Stadtwache erfuhren wir, dass mit diesem metallischen Ungeheuer, was sie „Augrimms Schlund“ nennen, das ganze umliegende Gebiet gewarnt werden kann. Als wir nach einem Gasthaus fragten, empfahl er uns die Taverne „Angrimms Trutz“, dessen Betreiber ein Verwandter von ihm sei. Zum Schlafen sollten wir in „Menzels Stube“ gehen, wo Himtrude sicher noch ein Bett für uns hat.

Die Häuser von Menzheim wirkten sehr zurechtgemacht, die Wege gereinigt, die Blumenkästen bunt. Am zentralen Platz befand sich die Statue des Kaisers Menzel. Ich selbst habe noch nie von ihm gehört, doch wenn sie Stein bearbeiteten, um ihm ein Bildnis zu schaffen, so muss er eine große Bedeutung für diese Region haben. Gleich hier am Platz befand sich das kleine Gästehaus „Menzels Stube“. Es wirkte sehr ordentlich, fast schon ein wenig praiotisch. Die Wirtin zeigte uns die Zimmer und sagte, dass Mitternachts die Tür verschlossen wird und dass dann nur noch eine kleine Hintertür geöffnet ist. Wir verstauten unsere Sachen und machten uns auf in die Schenke „Augrimms Trutz“. Die Taverne war prall gefüllt, vor allem mit zahlreichen breiten Lederhüten, die hier wohl Mode sind. Es gab noch einen freien Tisch. Wir stürzten auf ihn zu, doch der Wirt meinte, dass dieser reserviert sei. Es war wohl eine Art Stammtisch, an welchem sich der Rinderbaron einfindet. Er wird immer freigehalten, da dieser Baron jederzeit kommen könnte. Wir stellten uns an die Theke und tranken eine Runde Bier und Schnaps. Wir erfuhren, dass es eine Warenschau in Bahlio gibt. Diese Festivität ist wohl sehr populär, da es die erste Warenschau ist, welche Bahlio ausrichtet und damit direkt in Konkurrenz zur Hauptstadt Trallop geht. Es wird wohl ein großes Spektakel geben mit viel Musik und Gaukelei, kein Wunder, dass die Taverne so voll war. Im Laufe des Abends kam eine Gruppe um einen älteren Mann mit schwerem Mantel und breitem Hut in die Taverne und setzte sich an den freien Tisch. Dies war wohl der Rinderbaron. Bald sammelte sich ringförmig die Menge um den Rinderbaron und sein Gefolge mit breiten Hüten. Es wurde ein Spiel gespielt, etwas regionales, mit dem seltsamen Namen Deut-Schnuckeln.

Sie zogen ihre Peitschen und knallten eine Münze in Richtung eines Bechers. Die Gäste der Taverne feuerten die Teilnehmer an und das Peitschen-Knallen durchdrang den Gastraum. Leyla und Flink schienen davon sehr fasziniert zu sein und wollten das Gebaren wohl von Nahem erleben. Sarothan, Alkaios und ich tranken weiter an der Bar und ich glaube der Abend war ziemlich verschwommen ausgegangen. Ich erinnere mich, dass ich mit der Frau am Tresen noch getrunken habe. Alkaios dachte wohl irgendwann, dass wir gehen sollten. Wie ich ins Bett gekommen bin, weiß ich gar nicht mehr.

Leyla und Flink haben am Tavernenabend einen Pelzhändler namens Elveran kennen gelernt, der auf dem Weg nach Bahlio ist. Am Morgen des 19. Ingerimm stellten sie uns den Herrn vor. Am Anfang dachte ich, dass ich einen Pelzhändler verachten müsste, doch bei näherem Betrachten war er ein ganz freundlicher Mann. In Menzheim erfuhren wir einige interessante Dinge. In der Nähe soll sich die „Burg Rodenstein“ befinden, Leyla kam der Name bekannt vor, hier fand während des Orkensturms ein Wunder der Rondra statt. Mich interessierte, ob es hier alte heilige Orte gab: Steinkreise, Haine oder ähnliches. Überrascht war ich, als ich hörte, dass in Bahlio, dort wo sich die beiden Flüsse Rotwasser und Pandlaril, kreuzten, eine heilige Eiche stand. Sie ist in der Südstadt und die Einwohner nennen sie die 1000-jährige Eiche. Sie ist ein Wahrzeichen der Stadt. Wenn es so ähnlich ist wie bei Ni'Uhan, dann könnten alte magische Orte wie eine Art Knotenpunkt wirken und es könnte zu ähnlichen Veränderungen der Umgebung kommen. Ein weiterer sagenumwobener Ort ist der Neunaugensee. Hier sprechen die Einheimischen gar von einem magischen Gewässer. Wenn dieser Sage ein wahrer Kern zu Grunde liegt, kann es sich dabei ebenfalls um einen Ort magischer Kraft handeln. So haben wir schon zwei Zeichen, die uns tiefer nach Weiden führen. Baliho ist unser nächstes Ziel und wir zogen gemeinsam mit dem Händler Elveran weiter. Am Abend erreichten wir Alt-Norden, eine Art Vorort zu Baliho. Hier wirkt alles sehr ländlich mit Höfen und Felden. Ich vertraue dem Land, dass es uns führt und Aves, der uns an unser Ziel bringt, wo auch immer dies sein möge. ~

IMPRESSUM

EUERE REDAKTION

Chefredaktion:

Nico Neubert – nn

Redakteur*innen:

Jessica Nagelschmidt – jn

Alexander Walberg – aw

Oliver Wusk – ow

Katharina Groß – kg

Gastautor:

Nils Seidel – ns

Lektorat:

Katharina Groß

EUER VEREIN

Wolkenturm e.V.
Eberswalder Straße 33
10437 Berlin

info@wolkenturm-berlin.de

Vereinsregister: Amtsgericht Charlottenburg VR 36384 B



FINDE UNS AUF

