

WOLKENTURM FANFARE

NO. 3/24

OFFIZIELLER NEWSLETTER DES WOLKENTURM E.V.

EDITION „HERBST“

DAS WORT VORAB

Der Herbst, der Herbst, die Fanfare ist da! Durch das Rauschen fallender Blätter erschallt sie, um euch von den Errungenschaften des sagenumwobenen Wolkenturms in einer neuen Ausgabe unserer geliebten Vereinsjournalie zu berichten. Also kocht euch einen Tee und nehmt in eurem Lieblingssessel beim Kamin Platz und genießt das Lesen.

Diese Ausgabe hält für euch einiges an Altbekanntem und auch vieles Neues für euch bereit. So könnt ihr wie immer auf Jessi, Nico und Katha zählen, wenn es darum geht, für euch in die Zukunft durch Jessis Kugel, die Vergangenheit durch Nicos Spürnase und die Gegenwart durch Kathas Frage „Hey! Was ist eigentlich bei euch gerade los?“ zu blicken und so alles zu erfahren, was im Verein und den Spielrunden so los war und sein wird.

Dazu konnten wir Lauras Alter-Ego für einen weiteren Beitrag in der Rubrik „Die Kolumne des Händlers“ gewinnen. Euphenzio wird von seiner Begegnung mit den Held*innen des Adlerbanners berichten, über die noch ein ausführlicher Bericht von Katha verfasst wurde.

Darüber hinaus freuen wir uns sehr darüber, euch noch zwei Neuheiten in der Fanfare vorstellen zu dürfen: Zum einen unser neuestes Redaktionsmitglied Mario, der mit einem spannenden Spielbericht von der letzten Heldenzeit sein Talent mit Tinte und Feder unter Beweis stellt und zum anderen der erste Fanfaren-Kunstwettbewerb, der euch zur kreativen Mitarbeit aufruft.

Um das alles abzurunden, gibt es natürlich auch den nächsten Teil der Niederschrift der Sieben Gezeichneten und damit es nicht zu viel zum Lesen wird, findet ihr am Ende einen Bildbericht von unserem wunderschönen Sommerfest.

Wir wünschen euch wie immer viel Freude beim Lesen.

- Eure Redaktion

Ein Blick zurück

Lassen wir gemeinsam den Sommer noch einmal Revue passieren:

Gleich zweimal hat der Wolkenturm im Sommer eine Heldenzeit ausgerufen. Hierbei konntet ihr Ende Mai und Anfang September Rollenspielklassiker wie D&D, DSA und Shadowrun ausprobieren, aber auch eine Vielfalt an anderen Spielen von 10 Candles bis Villen des Wahnsinns wurde gemeinsam erprobt. Zusammen ergab das einen Spielspaß für fast 30 Spieler*innen und ihre Spielleiter*innen.

Auch ein zweiter Vereinsausflug fand Ende Mai statt, bei dem sich ein paar unserer Mitglieder zum gemeinsamen Keramikbemalen getroffen haben.

Die Gruppe rund um das Meistern von Jugendlichen hat im vergangenen Quartal den nächsten Schritt gewagt und ein Konzept

LESERBRIEFE

Auch eure Stimme soll hier Gehör finden.

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

erarbeitet, nach dem ab September das Rollenspiel als AG in einer Schule angeboten werden kann.

Besonders gefragt war der kleine Rat im letzten Quartal: Mit zwei Ratsmitgliedern in der Babypause, haben sich die anderen vier umso mehr angestrengt, um bei den monatlichen Sitzungen für uns ein wunderschönes Sommerfest (hierzu mehr im Bildbericht) und die alljährliche Mitgliederversammlung zu planen. Beide Veranstaltungen fanden Anfang September statt. Wie immer haben natürlich auch die Meister*innen der Meisterrunde zweiwöchig

getagt, um die mittlerweile fast zehn regelmäßigen Spielrunden zu besprechen.

- nn

Ein Logo für die Fanfare



Kaum zu glauben, aber wahr: Schon mehr als zwei Jahre erscheint die Fanfare um euch von den Geschehnissen im Wolkenturm zu berichten. Wir finden, dass es Zeit wird, dass unsere wunderschöne Vereinszeitschrift mit einem eigenen Logo geehrt wird.

Dafür seid ihr gefragt! In unserem ersten Fanfaren-Kunstwettbewerb könnt ihr bis zum **31.11.2024** eurer Kreativität freien Lauf lassen und uns eure Vorstellung eines Fanfaren Logos zuschicken. Die Redaktion wird sich alle eure Beiträge anschauen und gemeinsam den auswählen, der fortan jede Ausgabe schmücken

soll. Die Gewinner*in wird in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben und mit einer besonderen Überraschung geehrt.

Möge das Malen beginnen, denn Ruhm und Ehre könnte dein sein!

- Eure Redaktion

HELDENZEIT

Meine wievielte Teilnahme war das eigentlich? Ach ja, meine vierte. Beim allerersten Mal spielte ich DSA, beim zweiten Mal DnD, beim letzten Mal Game of Thrones und dieses Mal Ten Candles.

Mein erstes DSA werde ich nie vergessen! Ich konnte wochenlang an kaum etwas anderes denken. So bekam ich auch einen Platz bei der Spielgruppe „Die Tavernas“ und bin alle zwei Wochen im besten Trance-Zustand, den man sich vorstellen kann. Und das ohne illegale Substanzen einzunehmen!

Und bei der Heldenzeit am 7.9.24 waren merkwürdigerweise nur Horrorthemen angesagt. DSA hatte Geister, es gab ein Brettspiel namens Villen des Wahnsinns und Ten Candles. Alle drei waren verlockend. Ich liebe Brettspiele, ich liebe DSA. Aber ich hatte mal Lust, ein Spiel ohne große Vorbereitung zu spielen. Da kam mir Ten Candles gerade recht. Es ist ein einzigartiges und atmosphärisches Rollenspiel, das durch seine intensiven Emotionen und sein erzählerisches Setting hervorsteht. Die Spieler wissen von Anfang an, dass die Charaktere spätestens wenn die letzte Kerze erlischt, sterben werden. Die Charaktererschaffung ging recht schnell von der Hand. Nachdem wir das Hintergrund-Setting erfuhren, ging es weiter mit Name, Alter, Beruf und Aussehen. Alles handschriftlich auf einem kleinen Zettel in der Größe einer Kreditkarte. Dazu noch eine Tugend, ein Laster und eine Hoffnung. Außerdem sollten wir anschließend eine Sprachnachricht aufnehmen, die beim Tod des Charakters abgespielt wird.

Das Spiel wird mit zehn Teelichtern gespielt, Brenndauer ist ca. 4 Stunden, daher ist ein Ende auch abzusehen. Die Geschichte ist dann auch abgeschlossen und alle sind tot. Dadurch kann sich die spielende Person besser auf die emotionale Reise konzentrieren.

Die Welt in der Ten Candles spielt ist bereits in Dunkelheit gehüllt. Und die übernatürlichen SIE jagen die letzten Überlebenden. Das Unbekannte schafft Raum für kreative und angsterfüllte Erzählungen. Der Raum ist ebenfalls dunkel, nur die Kerzen brennen und erleuchten den Raum und die Gesichter etwas. Wenn ein Würfelergebnis nicht passt, wird ein Licht gelöscht, die Szene endet, es wird noch dunkler und gruseliger. Die Spielenden erzählen gemeinsam die Geschichte weiter. Wir können nicht gewinnen,

sondern unsere Charaktere sind am Leben und sie möchten heroische oder tragische Taten vollbringen.

Das Spiel endet innerhalb der einen Sitzung, innerhalb von ca. 4 Stunden. Alles wird theoretisch vernichtet, eigentlich verbrannt (das haben wir nun nicht gemacht - aber zerknüllt und weggeschmissen). Das Spiel ist vergänglich und kann nicht fortgesetzt werden. Nur die Erinnerung an Clarissa, Victor und Michael auf ihrer letzten Reise auf einem Kreuzfahrtschiff bleibt bestehen. Besonders nach dem emotionalen Ende mit dem Tod der einzelnen Charaktere und dem Abspielen ihrer letzten Voice-Messages. Gänsehaut garantiert. Daumen hoch!
- md

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, Rollenspiel richtig gut tun würde?

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

WIR STELLEN UNS VOR

- DAS ADLERBANNER

Die Aarensteinkampagne besteht aus zwei Abenteuern: „Unter dem Adlerbanner“ und „Shafirs Schwur“, die zwischen 1019 und 1020 nach Bosparans Fall im Horasreich spielen. Nicht nur sind die Geschichten zwischen Diebstahl und Adel, Pest-ähnlicher Epidemie, untoten Riesendrachen (wenn es nicht gut läuft), Romanzen und Kaiserfamilie hoch spannend, sie sind auch eine Parallelhandlung zur Borbarad-Kampagne, auch genannt die „Sieben Gezeichneten“. Als Nils darüber gestolpert ist, konnte er nicht anders, als sich mit seinem Mann Björn (der seit Jahren die G7 meistert) abzusprechen und schließlich eine Gruppe zum Teil neu generierter Held*innen in

die Ereignisse um den Aarenstein und Borbarads Schergen im Horasreich zu schicken.

Doch welche Spieler*innen und Held*innen sind das, die im Horasreich inzwischen einer so großen Gefahr entgegenreiten, dass unklar ist, wie sie da wieder heil herauskommen können?

Björn spielt den ehrenvollen, gut betuchten, aber den Adel belächelnden Sir Krathos Selvinger von Havena. Er ist seit ewigen Zeiten mit den Held*innen der G7 verbandelt und befreundet, es gibt eine sich seit fast 10 Götterläufen entwickelnde Romanze zwischen ihm und Leyla, die aber noch immer vor allem von einseitigem Kopfkino geprägt ist (das nicht in Krathos Kopf stattfindet) und von anderen Interessentinnen erst so richtig Bridgerton-mäßig interessant gemacht wird. Krathos ist ein Andergaster Ritter und Oberhaupt eines Havenaschen Handelshauses. Fast schon hat er es sich bequem gemacht in seinem Leben – doch die Pflicht hat ihn erneut auf den Übungsplatz und in seine beste Form jemals getrieben. Mit magischem Schwert, rondrischem Gemüt und unumstößlichem Gerechtigkeitsinn wird kein Unrecht vor ihm Bestand haben, während er nun tatsächlich in die Fußstapfen seines größten Helden tritt: Geron der Einhändige.

Bodo spielt den klein gewachsenen aber umso magisch begabteren Schwarzmagier Adeptus maior Farid ibn Kasim sâl Savertin aus Mirham. Wenig Ahnung vom Umgang mit Menschen, kennt er sich umso besser mit Stofflichkeit aus – ihm folgt sein treuer und von ihm selbst erschaffener Golem Angrax auf Schritt und Tritt und beschützt ihn und den Rest der Gruppe. Farid ist ein Künstler, der seine Vorurteile Geweihten gegenüber aufräumt und sich im Kampf gegen Borbarad auch als Schwarzmagier klar positioniert hat. Sein Wissen ist mannigfaltig, seine magischen Kenntnisse zuweilen grenzwertig und sein Können in der Heilmagie unabdingbar für die Gruppe geworden.

Christian spielt den weitgereisten und vielen aus unterschiedlichen Reisegruppen bekannten Aves-Geweihten Ho-Laya Yoe – ein großer, schöner und humorvoller Mann, der spitzfindig und liebevoll jede Reisegruppe mit seiner Führung und Leichtigkeit bereichert. Yoe und Krathos verbindet eine alte Freundschaft, die sich aus gemeinsam bestandenen Abenteuern speist. Auch Yoe und Leyla kennen sich schon länger – erst kürzlich konnte er ihr Geheimnis lüften und sie damit weniger einsam machen. Yoe ist für viele eine Vertrauensperson, sein großes Herz hat Platz für viele und ist ein strahlendes Leuchtfeuer der Orientierung, wenn alle anderen Lichter ausgehen und die Hoffnung droht, vergraben zu werden.

Nico hat sich für diese Spielrunde ein ganz besonderes Juwel generiert: Darian. Der Name sollte jedem halbwegs gebildeten Menschen in Aventurien ein Begriff sein: Ein meisterlicher Maler. Von Porträt bis Landschaft, von Pferd bis Kaiserin – er fängt alles mit seinen Pinseln ein wie kein zweiter. Dabei wird er von einem

Charme begleitet, dem nur seine Arroganz Konkurrenz macht. Darian lässt nichts anbrennen – und versteht damit sehr geschickt von seiner anderen Profession abzulenken. Denn so schnell wie er Leute um seinen Finger wickelt, so schnell kann er sie auch ins Jenseits befördern. Dabei behauptet er immernoch, dass er den Rapiert nur als Stilelement trägt und Arela Weißblatt eigentlich gar nicht kennt.

Patrick ist mit Braand in die Aarensteinkampagne gestartet. Ein rehblickender Druide mit seinem besten Fuchs-Freund Braun. Braand mag Ilmenkraut, die Ruhe und wenn Zwischenmenschliches nicht so kompliziert ist. Also hat er inzwischen nur noch das Ilmenkraut, um in sich selbst die Harmonie zu wahren, während die Ereignisse wie wilder Wind um ihn herum wehen. Zwischen Adligen und dicken Mauern fühlt er sich nicht wohl – umso besser, dass inzwischen alle als Nicht-Adel verkleidet sind und die Gruppe auf dem Weg zu einem Kraftlinien-Knotenpunkt sind, um ein finstere Ritual zu verhindern. Das ist dann nämlich Braands Fachgebiet – hoffentlich kann sein Wissen dazu beitragen, die Überlebenschancen der Gruppe zu erhöhen.

Katha spielt Leyla. Eine Diebin aus Khunchom, die schon früh in die Ereignisse um Borbarads Rückkehr verwickelt wurde. Auf ihrem Weg ist ihr die Moral begegnet und die absolute Überzeugung, dass sie das Richtige tun muss, auch wenn sie vielleicht nicht so viel davon hat. Mit der Moral kam der Glaube und auch wenn noch nicht alle in der Gruppe dahinter gestiegen sind, so ist sie eine überzeugte Phex-Geweihte, die ihr Leben opfern würde, um Borbarad und seine Schergen aufzuhalten. Als lebende Zeugin von Borbarads Wiedergeburt trägt sie die Verantwortung, diese grausame Wahrheit in die Welt zu tragen und überall nach Verbündeten zu suchen. Ihre Liebe zu Krathos hat sie ein ums andere Mal wieder aufstehen lassen, wenn ihre Kräfte schon längst versiegt waren. Doch wird ihre Liebe jemals Blüten tragen oder gibt es vielleicht auch andere interessante Menschen da draußen?

Antonia pausiert als Spielerin derzeit, doch soll nicht unerwähnt bleiben, dass mit ihr eine wunderschöne und genau so temperamentvolle Hexe die Gruppe einen Teil des Weges begleitet hat. Wahrscheinlich ist es ihr aus dem hohen Norden stammend im sommerlichen und südlichen Horasreich dann doch ein bisschen zu heiß geworden. Möge sie noch viele Bären jagen!

Unter dem Adlerbanner sind die Held*innen unterwegs, eine der bisher mächtigsten Borbaradiner*innen aufzuhalten, den uralten und sagenumwobenen Drachen „Wurm von Chababien“ untot wieder auferstehen zu lassen, um das ganze Horasreich ins Verderben zu stürzen. Das einzige Element, das die finstere Magierin und Paktiererin noch braucht, ist die zweite Hälfte des Aarensteines – nicht zufällig der Stein des Siegels der Kaiserfamilie. Verkleidet als arme und unwichtige Leute, sind die Held*innen gemeinsam mit dem Reichssiegelbewahrer und der Kronprinzessin,

einem Rondrageweihten und einigen Hochadeligen unterwegs, eben dieses Siegel zu Shafir, dem Kaiserdrachen, in die Eternen zu bringen. Werden die Held*innen es schaffen, den Stein vor Saya di Zeforikas Zugriff zu schützen, bis sie bei Shafir ankommen? Und wird Shafir das Siegel in seinen Hort aufnehmen, um es vor der Hure von H'Rabaal und ihren finsternen Plänen zu beschützen? Und welchen Preis verlangt er dafür? All das werden die nächsten Spielrunden zeigen, wenn es wieder heißt:

Willkommen unter dem Adlerbanner!

- kg

Ihr habt Lust auf cooles Merchandise von eurem Lieblingsverein?

Dann besucht uns auf unserem

WOLKENTURM-SPREADSHOP



Hier findet ihr eine große Auswahl an Klamotten, Accessoires und noch vielem mehr mit verschiedenen Wolkenturm Designs

Du hast auch die Möglichkeit dir dein eigenes Design zu erstellen oder dir dein Merchandise nach Belieben zu personalisieren.

Bist du interessiert, dann begib dich einfach auf

wolkenturm-ev.myspreadshop.de

oder scanne einfach diesen QR-Code



Alle Artikel werden Non-Profit angeboten.

DIE KOLUMNE DES HÄNDLERS

Mein Name ist Euphezio Columna, ich bin ein Händler hier in Aventurien. Ich bin schon in vielen Städten aber auch Dörfern gewesen, um die schönsten meiner Seiden für Schneiderinnen zu präsentieren.

Es sind dunkle Zeiten, in denen wir wandeln. Vieles geschieht und wenige wissen, warum und wie. Die Menschen im Horasreich sind nicht gut gestimmt, zumal sie von einer widerwärtigen Seuche heimgesucht werden. Drum habe ich mir gedacht, was denn die Gemüter erhellen könnte, wenn nicht die feinste aller Seiden aus ganz Aventurien?

Gerüchte über Pest und Schrecken trieben mich wieder nach Hause in das Horasreich. Und wie wir alle wissen: Da wo Leid ist, lassen Hoffnung und Licht nicht lang auf sich warten.

Auf dem bröckligen Weg in das Horasreich kam ich an eine gut befahrene Straße. Zu meiner Überraschung sah ich die Menschen von Süden in den Norden ziehen, mit der Warnung, dass im Süden der sichere Tod auf mich warten würde. So rastete ich eine Weile, um Kundinnen auf dem Weg abzufangen und plötzlich, da sah ich ihn: den Künstler Darian höchstpersönlich! Vieles hörte ich bereits von ihm aber ihn jemals zu Gesicht zu bekommen, nicht auszudenken! Oft wurde mir gesagt er würde der beste aller meiner bisherigen Kund*innen.

Darian - einer der begabtesten Maler in ganz Aventurien. Seine Gemälde sind bekannt auf dem ganzen Kontinent und ja, selbst ich pflege eines seiner Werke über meinem bescheidenen Kamin hängen zu haben. Zu schade, dass ich fast nie zu Hause bin. Und gemeinsam mit Darian reiste eine doch sehr erstaunlich zusammengewürfelte Menschenmenge

Einer dieser fiel mir ganz besonders ins Auge, denn wenn ich mich nicht täuschte, war das Sir Krathos Selvinger von Havena. Ein Andergaster Ritter und Oberhaupt eines Havenaschen Handelshauses. Ich glaube, wenn nicht diese schwarze Wolke über dem Horasreich hängen würde, könnte man durchaus mit ihm über eine mögliche Zusammenarbeit reden.

Und ach, wen sehe ich da? Ist das nicht ein Druide mit einem Fuchs? Braand ist sein Name wohl. Er scheint sichtlich unwohl, bei dieser

Menschenmenge von auch Adligen, die auf den Straßen wandeln und doch macht er einen solch entspannten Eindruck, liebevoll und herzlich.

Ein merkwürdiger kleiner Mensch, oder ein Zwerg, ich mag es nicht ganz zu unterscheiden, kam mir direkt entgegen und beugte mich und meinen Karren:

„Wer seid ihr, mein edler Herr? Was wollt ihr von mir? Meinen Namen? Nicht, dass es euch etwas angeht, aber bitte: Adeptus maior Farid ibn Kasim sal Savertin, Magier der Bruderschaft der Wissenden und Ritter des Adlerordens. Und nein, wie ich Adlerritter wurde, darf ich euch nicht sagen und werde es auch nicht und ihr braucht gar nicht so komisch gucken nur weil ein kleinwüchsiger Südländer mit Kaftan und Turban diese prestigeträchtige Position hat! Sie wollen wissen, was die Straße runter ist? Die Stadt Neetha. Ihr seht mir aber aus, als solltet ihr dort eine Zeit lang nicht hinreisen. Warum? Nun die Stadt ist derzeit noch etwas in Aufruhr. Ob der Adlerorden etwas damit zu tun hat? Das kann ich weder bestätigen noch dementieren! Was ich euch allerdings sagen kann, ist, dass dort ein paar seltsame und doch spektakuläre Morde stattfanden: Einige hohe und einige ehrenvolle EinwohnerInnen wurden zu Boron geschickt. Aber keine Sorge, 8 von 9 Tätern wurden unschädlich gemacht, der letzte hat das Weite gesucht und ich kann weder bestätigen noch dementieren, dass ich ihn gerade mit meinen Gefährten verfolge. Ob es dem Prinzen in der Stadt gut geht? Natürlich! Der Zug der Rondrianer und Bürger gegen seinen Palast hatte ja nichts mit ihm zu tun. Er dürfte jetzt allerdings ziemlich viel zu tun haben, wo doch diverse aus seinem Stadtrat nicht mehr auf ihren Posten sitzen, sondern auf der Anklagebank wegen Hochverrat und Verschwörung gegen die Horaskrone. Immerhin sind es zwei Angeklagte weniger, schließlich sind auch sie auf seltsame Art und Weise in den Tumulten ums Leben gekommen. Ob sie zu Boron gehen, wage ich allerdings zu bezweifeln. So ich muss jetzt aber dringend weiter, schöne Reise euch noch.“

Ich verstand und doch beunruhigten mich diese Worte, aber dann sah ich nach rechts und eine gewisse Ruhe breitete sich in mir aus: Sein Name war Ho-Laya-Yoe, ein Aves-Geweihter wie mir schien. Sein Lächeln füllte mich mit Leichtigkeit. Ich hoffe, dass dieses Strahlen in seinem Gesicht, dem hiesigen Elend ein Ende bereiten kann und ein Licht am Ende des Tunnels für die Menschen hier sein wird. Und dann sah ich sie, diese bezaubernde Frau, ihr Name war Leyla und etwas Diebisches machte sich in ihrem Blick breit, ich wollte ihr einfach das rotgoldene Stück geben, ach was, ich schenkte allen ein gutes Stück verarbeitetes Seiden-Baumwolltuch. Möge es euch warm halten ihr Gefährten, die ihr reist unter dem Adlerbanner.

Rettet uns alle, ich und alle HorasierInnen glauben an euch!
-lg mit cb



JESSIS

MAGISCHE KRISTALLKUGEL

Die Blätter fallen, die ersten kalten regnerischen Tage kommen. Zeit, die Kuscheldecken aus dem Schrank zu holen und die Kuschelsocken anzuziehen. In der Küche zieht ein Tee und die Kerzen leuchten den Abend aus. Am liebsten lasse ich mich dann noch von einem Buch in eine andere Welt entführen.

Na gut, ich werde mal aus meiner Kuschelphase austreten und euch sagen was die Zukunft bringt. So, was sagt denn die Kugel?

Meine magische Kugel zeigt mir zuallererst einen Yoga-Kurs, der regelmäßig am Sonntag wahrscheinlich immer um 10:30 Uhr auf dem Wolkenturm-Discord-Server stattfindet. Dann geht es gleich weiter mit einem Vereinsausflug am 05. Oktober 2024 zum Gauklerfest in der Zitadelle Spandau. Treffpunkt scheint dort um 10.00 Uhr zu sein. Am 09. November wird es eine spuktastische Heldenzeit geben - freut euch schonmal auf die genaueren Informationen. Damit ihr dann auch schon an Weihnachten denkt, wird es eine erneute Möglichkeit zum gemeinsamen Keramikbemalen geben – behaltet Anfang Oktober dazu eure Email-Postfächer im Auge, damit genug Plätze reserviert werden können! Noch weiter in der Zukunft ist auch wieder der Weihnachtsbasar, aber vielleicht habe ich bis dahin schon eine genauere Prognose für Euch.

Reicht jetzt auch, ich gehe mir jetzt meinen hoffentlich noch warmen Tee holen, mich einkuscheln und in meine Fantasiewelt vertiefen.

Kommt Gut durch den Herbst!

-jn

Lust auf

YOGA?

Dann schließt euch doch Jessi an, die (fast) jeden Sonntag ab 22.09.24 um 10:30 Uhr einen kleinen Yoga-Kurs mit Meditation für alle Mitglieder und Freunde des Wolkenturms anbietet.

Auch absolute Anfänger*innen sind herzlich Willkommen!

Ihr findet sie auf Discord!

~

„(...) hast du mich wieder einmal gefragt, wieso ich das hier eigentlich alles mache. Doch die Antwort ist wie immer so leicht – ich wünschte, sie wäre komplexer oder tiefergehend:

Wie könnte ich nicht? Wie könnte ich der Möglichkeit, Leben zu retten, Gutes zu tun, das Richtige zu tun, jemals den Rücken zukehren?

Du denkst, wer Phex folgt, denkt nur an sich. Doch das ist viel zu kurz gedacht. Denn womit ist einem denn mehr geholfen, als damit, Aventurien stabil zu halten? Wo lässt es sich besser leben, als in einer wohlhabenden Gesellschaft, einem Land, in dem kein Krieg die Ressourcen bindet? Was gibt es Klügeres, als nach Frieden und Freiheit zu streben?

Die lockersten Geldkatzen gibt es, wenn die Menschen sich sicher fühlen. Den meisten Handel gibt es, wenn die Straßen nicht von Wegelagerern verpestet sind. Die üppigsten Früchte gibt es, wenn Zeit ist, sich um Aussaat und Ernte zu kümmern.

Also bitte, denke noch einmal nach, wann und wo es dir am einfachsten fällt, dem Herrn Phex zu huldigen.

Und dann beantworte du mir die Frage: Warum bist du noch kein Held geworden? (...)

- gehört im Südviertel Vinsalts 1019 BF, aber die dunkelgraue Kapuze war zu tief im Gesicht der Sprechenden, um sie zu erkennen.

~

HEY!

WAS IST EIGENTLICH BEI EUCH GERADE SO LOS?

Ich habe mich für euch mal wieder 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 BUENDNISGEFAHRTEN

Meister:

Nico, Babypausenvertretung Nils

Spieler*innen:

Johi, Maurice, Marvin, Olli H., Robert, Roxy und Katha

An Bord der Runensucher segelten die Held:innen weiter in den kalten Norden. Das Schiff trieb mit seinem Nachbarschiff der Fiskdrakkar in ein Nebelfeld. In der Stille des Nebels hörten sie irgendwann ein monströses Geräusch. Eine Seeschlange von riesigem Ausmaß quetschte die Fiskdrakker zusammen. Ein Kampf, um das Monstrum vom Schiff abzulenken, wurde von der Mannschaft der Runensucher provoziert. Es gelang, doch dann griff dieses Hangargezücht die Runensucher an. Durch die Magie der Hexe Annie konnte das Ungeheuer vertrieben werden, doch beide Schiffe waren beschädigt. Man schleppte sich zu einer nahen Küste und begann mit den Arbeiten. Der Borongeweihte Rouxgaroux sah einen weißen Raben, welcher weiter in Richtung Osten flog. – Ein Zeichen der Götter? – Nachdem die Seetauglichkeit wieder hergestellt war, ging es weiter in Richtung des Gjalskerlandes. Endlich erhob sich eine ertümliche Ruine aus wuchtigem Stein auf den Klippen der nahenden Küste. Das war der gesuchte Ort: Ammanma Rudh. Von hier aus werden sie weiter der Spur der Runen des Schicksals folgen. Hier trennen sich die Wege von der Besatzung der Runensucher und die Held:innen werden sich erneut den Runjas gegenüber beweisen müssen – um eines der bedeutendsten Artefakte der Thorwalischen Kultur zu finden.

ZAUBERSCHUELER

Meister:

Katha und Nico in der Babypause

Spieler*innen:

Nils, Björn, Luisa, Nicole

Unsere Eleven haben erkannt, dass nur astrale Meditation zum Erfolg bei der Magieanwendung führt. Jetzt gilt es, sich neues Wissen und vielversprechende Fähigkeiten nutzbar zu machen, um dem umfangreichen Lehrplan in Punin zu folgen. Erste Konflikte und Freundschaften im ersten Schuljahr lenken vom Bosparano ab und allererste Zauberversuche sorgen für Gänsehaut. Und dann gibt es da auch noch das Versprechen an die Rattenfängerin... Kann man sich mehr Zeit zaubern?

VAMPIRE

Meister:

David

Spieler*innen:

Martin, Bodo, Stephan und Crille

Endlich! Was unseren Vampiren wie eine Ewigkeit vorkam hat nun ein Ende gefunden: Ihr Prinz wurde nach zähen Verhandlungen im Amt bestätigt.

Immer wieder dabei: diese verdammte Organisation. Da wird das Sicherheitspersonal des Bundestages infiltriert um die Vampire zu schnappen, es werden diverse Autos auf der Straße des 17. Juni mit Totalschaden zurück gelassen um an den Klüngel heran zu kommen und das Bodemuseum wird zum Schauplatz einer Schießerei mit der Polizei. Doch all das konnte sie nicht aufhalten und der Prinz ist wieder da wo er hingehört - auf den "Thron" von Berlin.

Nun wo das erledigt ist können sich die Vampirblut klauenden Mitarbeiter der Organisation auf die volle Aufmerksamkeit von Roland, Richard, Indy und Nadir freuen...

DIE SIEBEN GEZEICHNETEN

Meister:

Björn

Spieler*innen:

Olli W., Nils, Anke, Nico, Christian und Katha

Was passiert eigentlich, wenn man den Zeitfrevler eines Borbaradianers mit einem uralten Artefakt nachmacht? Vor allem verliert man seine Ausrüstung im Limbus und findet sich nackt in der Dunkelheit wieder – anscheinend.

DIE JUGENDGRUPPE

Meister:

Nils und Patrick

Spieler*innen:

Emil, Hauke, Eddi, Kim und Patrick

Nach dem Entkommen aus einer Feenglobule mit dem schmerzhaften Verlust ihres Gefährten Ragulan, machte die Gruppe Bekanntschaft mit dem Zwerg Atox, Sohn des Afernux. Dieser stellte sich als Mechanikus heraus, welcher für seine Liebste auf der Suche nach einem Stern war. Damit war er genau bei den richtigen gelandet und gemeinsam machten sie sich auf den Weg. Im Seenland der Muhrsape kamen sie in ein seltsames kleines Dorf, in welchem ein Verbündeter der Nachtschwarzen Fee Kinder an dieses Wesen weihte. Gerade als die Gefährten ankamen, war eine Frau in den Wehen. Albion eilte so schnell er konnte in das ärmliche Haus und brachte das Kind auf die Welt, einen Knaben. – Aus Dankbarkeit wurde ihm der Name Albion junjor gegeben. Am nächsten Morgen beobachteten die Abenteurer, wie das Kind von dem Obersten des Dorfes mit mehreren anderen Bürgern in die Nebel getragen wurde. Sie gingen hinterher und retteten das Kind vor dem Zugriff der Nachtschwarzen und richteten den Obersten. Der jungen Mutter, ihrer Schwester und Albion junjor versprachen sie sicheres Geleit in die nächste Stadt und ein Startguthaben für ein neues Leben. Die Reise ging weiter und der Abagund, eine Region Alberbias, wurde erreicht.

THEATERRITTER

Meister:

Tim

Spieler*innen:

Arvid, Basti, Bodo, Jessi und Robert

Mittlerweile ist die Gruppe in den Sprenkeln mitten im Bornland angekommen. Eine weitere Weggefährtin namens Malanja wurde in der Runde willkommen geheißen - die Abneigung gegen den Leiter der Stadtwache Timski scheint zu einen. Die Runde rund um den Bronnjarenssohn Rowin ist nun offiziell Vermittler zwischen der Gruppe rund um den verhassten Timski und den Sippen der Norbadan. Letztere wollen die Trommel allerdings nur verkaufen, wenn alle Mumen einverstanden sind und die haben natürlich Bedingungen... Ein beruhigter Klabautermann, ein gefundenes Erbstück und ein paar Gespräche später scheint dem friedlichen Handel nichts mehr im Weg zu stehen. Ob alles ohne ein Blutvergießen stattfindet, wird vom weiteren Vermittlungsgeschick und Vorgehen der HeldInnen abhängen..

ADLERBANNER

Meister:

Nils

Spieler*innen:

Christian B., Bodo, Björn, Katha, Nico, Patrick

Unter dem Adlerbanner sind die Held*innen unterwegs, eine der bisher mächtigsten Borbaradiner*innen aufzuhalten, den uralten und sagenumwobenen Drachen „Wurm von Chababien“ untot wieder auferstehen zu lassen, um das ganze Horasreich ins Verderben zu stürzen. Das einzige Element, das die finstere Magierin und Paktiererin noch braucht, ist die zweite Hälfte des Aarensteines – nicht zufällig der Stein des Siegels der Kaiserfamilie. Verkleidet als arme und unwichtige Leute, sind die Held*innen gemeinsam mit dem Reichssiegelbewahrer und der Kronprinzessin, einem Rondrageweihten und einigen Hochadeligen unterwegs, eben dieses Siegel zu Shafir, dem Kaiserdrachen, in die Eternen zu bringen. Werden die Held*innen es schaffen, den Stein vor Saya di Zeforikas Zugriff zu schützen, bis sie bei Shafir ankommen? Und wird Shafir das Siegel in seinen Hort aufnehmen, um es vor der Hure von H'Rabaal und ihren finsternen Plänen zu beschützen? Und welchen Preis verlangt er dafür?

TAVERNAS

Meister:

Nils

Spieler*innen:

Robert, Shroomie, Laura, Nico, Jessica und Mario

Als Belohnung für ihre Lehrtätigkeit in Gerasim führte man die Tavernas in das Vermächtnis der Völker (isd. Salanur tala'a'feya), einem magischen Ort an dem man jeden verstehen kann. Geschaffen wurde es durch das Seelenlied der ehemaligen Leiterin der Akademie und Mutter von Mondglanz Eichenfeld – Calaya Nebellied und dem elfischen Maler Golodion Seemond. Dieser Ort ist verbunden mit Mandayas Träumen und entfaltet eine starke Magie. Hier war es möglich den Seelengefährten Liriodendrons zu kontaktieren. Doch dann öffneten sich magische Risse und ein Schatten zog auf. Durch die Risse war eine Melodie zu hören, die wie ein Hilferuf klang. Eine Reise durch verschiedene Realitäten und Orte folgte, ein Schatten wurde bekämpft und eine Kochshow abgehalten. Auf Grund der Berichte der Tavernas wurde eine Expedition zusammengestellt unter der sich auch die sehr alte menschliche Spektabilität Anastasius Silberhaar befindet. Nun folgen sie den erkannten Orten hinein in die Salamandersteine - dem Hilferuf zu folgen, Lebensziele zu erreichen und verlorene Seelengefährten wiederzufinden.

SEATTLE ERLEBEN UND ÜBERLEBEN

Meister:

Robert

Spieler*innen:

Tim, Arvid, Basti, Johi, Bodo

Seattle, die pulsierende Metropole an der Westküste des Nordamerikanischen Kontinents, im Jahre 2074. Fernab der Slums am Stadtrand haben sich in der Innenstadt, im legendären Dantes, eine Gruppe von Metamenschen zusammengefunden um für einen Ork und einen Elf ein paar Patientendaten aus einem Krankenhaus zu stehlen. Eigentlich warten der elfische Magier namens Saint (Arvid), der voll vercyberte, orkische Straßenkrieger namens Tusk (Tim), der elfische Waffenakrobat namens Adrenalin (Bodo) und der orkische, vercyberte Schläger namens Honeybadger (Basti) nur noch auf eine Gelegenheit oder auf ihre Verstärkung um die Daten zu klauen, denn das Krankenhaus wurde bereits eingehend ausgekundschaftet.

DIE LIEBEN HELDEN

Meister:

Katha

Spieler*innen:

Luisa, Patrick, Bodo, Nico

Nach der Babypause ging es spannend weiter:

Die Held*innen haben Thalusa erfolgreich verlassen. Nicht, ohne vorher noch in größter Eile von einer Geweihten des Namenlosen aufgehalten zu werden. Als Teil des Kultes des verstümmelten Gottes schickte sie einige Schergen gegen die Gruppe und rief selbst einen Dämon ihres namenlosen Gottes. Doch nichts konnte die Held*innen aufhalten. Mit Khalidas Vater im Schlepptau konnten sie ihre Verfolger abhängen und samt Drachenboot nach Khunchom zurück reisen.

Nach Erleichterung kommt Trauer und die Frage: Was tut man mit seinem geretteten Leben, wenn das Zuhause keines mehr ist?

DEINE GRUPPE

Meister:

Du

Spieler*innen:

Deine (zukünftigen) Freund*innen

Du willst in der Rubrik „Hey – Was ist eigentlich bei euch gerade so los?“ auch so einen wunderschönen Kasten mit deiner Geschichte besetzen? Melde dich bei Katha und berichte von den Erlebnissen aus deiner/eurer Spielrunde und vielleicht gehört dieser Kasten in der nächsten Ausgabe schon dir!

Du brauchst dafür erst noch Spieler*innen oder eine Spielleitung? Besuch uns auf discord!

AUS DEN SPIELRUNDEN

Es folgt der vierte Teil der Niederschrift der

SIEBEN GEZEICHNETEN

Aus der Feder des halbelfischen Meisterkletterers und Gauklers Flink, der einmal der zweite Gezeichnete werden sollte

22. Ingerimm 1015 BF

Es ist der Abend des 22. Ingerimm.

Ich bin so froh, dass wir noch in Baliho sind und Niams große Tanzaufführung im Nordstern sehen können. Es wird auch unser Abschiedsabend, morgen früh geht's weiter.

Die Atmosphäre ist so feierlich, dass niemand von uns groß protestiert, als wir unsere Langwaffen an der Garderobe des Nordsterns abgeben müssen. Dieser Ort ist faszinierend, wie ein Theater aufgebaut, mit Bühne und Emporen, dann Spieltischen am Rand, einem Zwergenpaar als Gastwirte, natürlich selbstgebrautes Bier und Bedienungen aus allen Ecken Aventuriens; eine Moha und eine Nivesin bedienen uns, oder vielmehr Mutter Linai, die uns drängt, ihr und ihren Akoluthen Gesellschaft zu leisten. Und das alles in einem alten Efferdtempel: kommt mir eher phexisch vor.

Mir fallen auch die Vollstrecker der Rinderbarone auf, die sich in der Nähe der Spieltische aufhalten, wohl um Gewonnenes sofort kassieren zu können, auch die Wucherer selber sind heute hier: Jokdan Bockwitz und die dicke Frau.

Mutter Linai redet ununterbrochen, fragt uns aus, betont Rondras Hilfe bei Rotenburg und Weidens Probleme beim Wiederaufbau, erklärt lächelnd, wie Prinz Brin der neue Graf von Baliho wurde und lädt uns zum Nachtisch zu einer Pfeife Ilmenblatt ein. Ich weiß noch, dass sie und Sarothan über Magie diskutieren, aber das ist mir so angenehm egal durch das Rauschkraut. Ich merke mir nur, dass „Travia und Rahja wohl zwei unterschiedliche Paar Brüste sind“.

Dann betritt endlich der Zwerg die Bühne und kündigt blumig und irgendwie essenslastig Niams Auftritt an. Die Musik ertönt, der Vorhang öffnet sich und Niam verzaubert alle. Niemand, der nicht gebannt auf die wunderschöne Bühne und ihre Tänzerin starrt. Doch plötzlich fällt Mutter Linai in ihren Stuhl zurück, stöhnt, wird erst ganz weiß, dann wird ihre Haut unnatürlich rot, es sieht aus, als bilden sich dort Brandblasen. Die Akoluthen halten uns zurück, als wir helfen wollen, sie sagen etwas von einer Vision und dass wir sie nicht anrühren sollen. Mutter L. röchelt, dann murmelt sie über das Feuer, wie es zehrt und zieht; eine Menschenmenge, die zusieht; alle sind da, sie haben es getan; Eidechse; Scheiterhaufen..

Dann sackt sie zusammen, die Menge beobachtet immer noch gebannt Niams Darbietung, wir bringen die langsam wieder zu sich kommende Mutter raus. Sie wirkt verzweifelt und sieht nicht gut aus, aber beruhigt sich langsam. Sie sagt, sie habe die letzten Momente des Lebens einer Dienerin der jungen Göttin miterlebt. In diesem Moment wurde in Dragenfeld Schwester Palindis von ihrer Dorfgemeinschaft

verbrannt. Palindis Gebet hat ihre „Gabe“ geweckt und sie diesen grausamen Moment miterleben lassen. Mit Erschrecken stellen wir fest, dass wir Palindis kannten, ihr 1008 in Nostria auf ihrem Weg nach Weiden begegnet sind. Wir gehen verwirrt wieder rein, während die Akoluthen Mutter Linai nach Hause bringen. Dass wir untersuchen müssen, was mit Palindis und ihrem Tsa-Tempel in den Sichellanden geschehen ist, steht außer Frage.

Wieder drinnen kann Aris am Boltantisch von Alkaios überzeugt werden, sein Glück nicht noch mehr zu strapazieren. Er gibt mir 5Dukaten für die Herrin Leyla und als Dank für Phex (sie wird schon wissen, was damit gemeint ist).

Zurück im Lager reden wir noch lange über Linais Vision, keiner von uns kann schlafen: Wie kann ein Dorf seine eigene Geweihte verbrennen? Ist das Beeinflussung? Warum? Ein Ritual? Um etwas Dämonisches zu stärken? Brennt absichtlich eine Tsa-Geweihte, oder nur irgendeine Geweihte?

Gandor erwähnt Legenden über die Erzdämonin Kalinar, eine Gegenspielerin Tsas, sie wird Herzogin des wimmelnden Chaos genannt, kann Monstrositäten aus dem Nichts erschaffen, sie hat Tentakel, erschafft Chimären, wie das Vieh in Steingard oder Liskoms Schlangendiener, die Herrin des widernatürlichen Lebens, fast so mächtig, wie der Dämonensultan. Also sind es Paktierer? Was ist mit dem Einhorn? Nandus Zeichen? Anti-Nandus?

Doch irgendwann schlafen wir über all den Fragen ein und wachen am 23. Ingerimm von Abbaugeräuschen um uns herum wieder auf.

Auch wir stehen auf, um zusammenzupacken:

Richtung Nordosten, Runhag, Dragenfeld, der Schatten der Tobimora, soviel weist plötzlich in diese Richtung. Ich versuche den Proviant sinnvoll im Wagen zu verstauen, das Ding gleicht auch immer mehr einer fahrenden Rumpelkammer, riecht auch irgendwie komisch. Jemand hat tatsächlich eine Mirbelsteinknolle in meinen Wagen gelegt. Ich überlege

kurz, ob Abbrennen angebracht ist, dann entsorge ich das Ding erstmal mit einem Fußtritt. Mir doch egal, wenn Gandors Winterkleidung jetzt von Motten zerfressen wird, aber bei dem Gestank konnte man es hier drin ja nicht aushalten. Während ich seinen Mottenschutz entsorge, malt Gandor den da Merinals Aves-Symbole an die Wägen und Ruwanja schenkt uns im Gegenzug Armbänder zum Schutz. Trotz dieser Vorkehrungen tut es seltsam weh, den Schutz des Gauklerlagers zu verlassen.

Am Traviatempel halten wir noch mal, um nach Linai zu sehen, doch zuerst braucht Sarkassos Hilfe bei der Morgenspeisung. Die Mutter wirkt noch immer erschöpft und hat tiefe Augenringe, doch läuft sie

Wir suchen Verstärkung!

Die Meisterrunde sucht neue

MEISTER*INNEN

Du interessierst dich dafür, Geschichten mit Worten zum Leben zu erwecken, eine Vielzahl von Personen und Kreaturen darzustellen und unfassbare Welten mit deinen Beschreibungen zu erschaffen?

Du möchtest gerne eine Gruppe von Leuten verzaubern und mit spannenden Abenteuern fordern?

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

durch ihren Raum und sucht Sachen zusammen, während sie uns sagt, dass sie diese Vision nicht grundlos hatte und uns nach Dragenfeld begleiten wird.

Sarothan will von ihr wissen, wie genau diese Gabe der Verständigung funktioniert. Es war wohl ein Gebet Palindis an ihre Göttin, welches Mutter Linai ihre Gefühle hat miterleben lassen. Sie sagt uns, sie konnte Palindis Fesseln spüren und zwei kürzlich Verstorbene aufgebahrt sehen, sowie eine Mutter mit Kind. Das Gefühl eines Gerichtes und Hass auf sie, das Gefühl, dass Palindis glaubt, diese Strafe zu verdienen, Bedauern, Frevel gegen ihre Göttin, Bereuen, das Beten um Vergebung. Frühlingsopfer? Sie selbst als Opfer um ihre Verfehlung wieder gut zu machen. Und zu guter Letzt, das Gefühl von Frieden, sie glaubt, die junge Göttin hat Palindis zu sich genommen.

Das muss eine enge Verbindung gewesen sein, um all das mit Palindis zu empfinden. Als sie fertig mit Packen ist, trägt sie einen wattierten Rock, Wetterumhang und Wanderstecken, einen Streitkolben und hat außer ihrem riesigen Traloper Ross zwei Maultiere für Proviant dabei. Das nenne ich vorbereitet. Es ist noch frisch, als wir mit dem Glockenschlag aus dem Traloper Tor nach Norden reiten. Viele Menschen sind mit uns auf der Fürstenstraße unterwegs. Es sollen so vier Stunden bis Anderath sein. Und tatsächlich sehen wir nach vier Stunden immer am rechten Ufer des Palandriel entlang eine Stadt mit der einzigen Brücke über den Fluss Richtung Rodenstein. Alles ist hier auf Pfähle gebaut, zwei Mal im Jahr sind die Weiden hier wohl Sumpfland. Anderath hat einen protzigen Rondratempel und irgendwo hier soll laut Mutter Linai auch das Praioskonvent sein. Tatsächlich sehen wir einige Bannstrahler am zugenagelten Praiostempel, der wohl im Frühjahr überfallen wurde. Es staut sich, da alle Reisenden von vier Bannstrahlern kontrolliert und befragt werden.

Also erfahren wir, während wir warten, dass dieser 700-Seelen-Ort an einem Reiseknotenpunkt liegt und ganze sieben Gasthäuser hat. Dann werden wir befragt, nach unserer Herkunft und unserem Ziel. Überraschenderweise zieht Mutter Linai einen Geleitbrief und erklärt, wir seien im Auftrag ihrer Kirche unterwegs. Nachdem wir Dragenfeld als Ziel genannt haben, werden wir gebeten ihnen zu folgen und auf einen Gasthof im Norden gebracht. Es ist ein richtiger Wehrhof und voller Sonnenlegionäre, es gibt Zelte für mindestens 100 Leute, wir sehen zwei Kutschen von Magierakademien (die Wappen zeigen Magische Rüstung zu Gareth/Austreibung zu Perricum).

Wir haben wohl dieses Konvent gefunden oder es uns. Jedenfalls werden wir ins Innere eskortiert, in den größten Raum mit circa einem Dutzend weiß-goldener Gestalten. Ich sehe einen Hochgeweihten, eine weiße Magierin, einen dicken Zauberer mit Buch, einen Mann auf einer Art Thron, er ist circa 60 Jahre alt, vielleicht Tobrier, er hat silbergraue Haare und Bart und trägt das rot-goldene Ornat eines Inquisitors. Er stellt sich uns als Amando Laconda da Vanya vor und fordert uns auf zu erklären, was wir in Dragenfeld wollen. Das tun wir und Linai natürlich. Die ganze Zeit über herrscht ein gewisser Aufruhr, es wird viel getuschelt, besonders als wir Tsa erwähnen; irgendwas mit Eidechse, Tempel nach Frevel durchsuchen, Regenbogen, Greifenei? Sechs bewaffnete Bannstrahler stürmen rein, ihr Anführer Erwählter Ukurian Jago drängt auf Handlungen (erinnert mich ein bisschen an Blautann). Der Hochgeweihte ist Bruno Bauken aus Baliho, flüstert Mutter Linai, bevor sie ihn begrüßt. Wir erfahren, dass Mutter Linais Vision nicht die erste war. Vor drei Wochen, bei Gebeten am Altar, hatte Bruno Bauken eine Vision von einem Greifenei, daraus schlüpfte eine Eidechse, verwandelte sich in eine schwarze Schlange und fraß ihre Eltern, im Hintergrund der Naigar Kurach, der höchste Berg der roten Sichel.

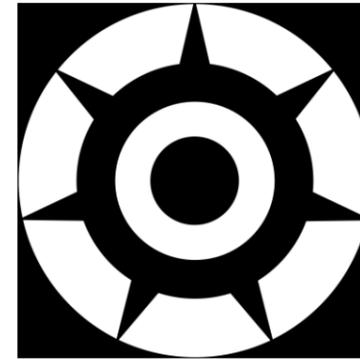
Magistra Moriani aus Selura (Austreibung zu Perricum) berichtet Beunruhigendes über einen Magus aus Festum, der nach einem Besuch in Selem nicht mehr er selber sei und nicht mehr ganz bei Verstand, er hat vorhergesehen: An den namenlosen Tagen 1015 wird unter dem Regenbogen ein mächtiger Magier

geboren zwischen roter und schwarzer Sichel, der seine Feinde mit roter und schwarzer Sichel niederstrecken wird.

Wir warten einige Diskussionen ab, und dann sagt der Inquisitor, er ist zu einer Entscheidung gekommen: Es soll alles untersucht werden und alle sollen bis zum 15. Rahja wieder zurück sein und berichten. Danach würde jeder Tsa-Tempel durchsucht. Sarothan bespricht sich noch mal mit der Magistra und berichtet ihr von seinen Prophezeiungen und rät ihr, sich gegen Dämonologie zu wappnen. Das Gespräch wird kurz politisch, aber Sarothan bleibt sehr souverän. Gandor spricht währenddessen mit Tyrion von Ückelbrück von der magischen Rüstung über Raiella und warnt auch ihn vor Dämonen. Auch das scheint nicht so fruchtbar, aber wir haben zumindest versucht, alle zu warnen. Und niemand hält uns bei unseren Nachforschungen auf, im Gegenteil, es sieht so aus, als wären wir wieder im Auftrag der Stadt des Lichtes unterwegs...

Möge der Greif mit uns sein

-an



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 einem*r der Redakteur*innen der Fanfare oder schreibt uns auf Discord und

FÜETTERE DIE HOMEPAGE!

DAS SOMMERFEST IN BILDERN



IMPRESSUM:

Chefredaktion:

Nico Neubert -nn

Radakteurinnen:

Jessica Nagelschmidt -jn
Katharina Groß -kg
Laura Guidera -lg
Mario Dammann -md

Gastautor:

Anke Nörenberg -an
Christian Boßdorf -cb

Lektorat:

Katharina Groß

FUER VEREIN

Wolkenturm e.V.
Eberswalder Straße 33
10437 Berlin

info@wolkenturm-berlin.de

Vereinsregister: Amtsgericht Charlottenburg VR 36384 B

FINDET UNS AUF

