



Offizieller Newsletter der Wolkenturm e.V.

# WOLKENTURM FANFARE



## Das Wort Vorab

Ein neues Jahr - eine neue Fanfare. Die letzten Weihnachtsplätzchen sind vertilgt, die Tannenbäume sind vom Straßenrand verschwunden, das Knallen von Böllern und Raketen ist schon lange verklungen, die guten Vorsätze längst vergessen und so nimmt mit dem Ende des Januars auch das Jahr 2025 so langsam an Fahrt auf. Die perfekte Zeit, um die Fanfare erschallen zu lassen und euch die neueste Ausgabe unseres geliebten Vereinsschmierblattes zu präsentieren.

In dieser Ausgabe hat es sich das Redaktionsteam um Jessi, Katha, Laura, Mario und Nico mal wieder so richtig ins Zeug gelegt, um euch von den Geschehnissen in und um den Wolkenturm aus allen Blickwinkeln zu berichten.

Nico mit seiner Spürnase und Jessi mit ihrer magischen Kristallkugel berichten euch wie gewohnt aus der Vergangenheit und Zukunft des Vereins. Unsere Kolumnistin Laura ist in die Rolle des Euphenzios geschlüpft, um euch von seinem Treffen mit den Bündnisgefährten zu berichten.

Selbstverständlich hat auch unsere lektorierende Reporterin Katha euch ihre Lieblingsfrage gestellt und unter „Hey, was ist eigentlich bei euch gerade so los?“ herausgefunden, was ihr in euren Spielrunden so treibt.

Für einen besonderen Einblick in die letzte Heldenzeit sorgt unser Berichterstatter Mario, der für euch in die Bresche springt, um hautnah von den erlebten Abenteuern und ausprobierten Regelsystemen erzählt. Für einen besonders göttlichen Moment sorgt ein Gebet aus unbekannter Quelle

Darüber hinaus geht unser Fanfaren Kunstwettbewerb in die Verlängerung und aus den Spielrunden steht der nächste Teil der Niederschrift der Sieben Gezeichneten schon in den Startlöchern.

Wir wünschen euch viel Freude beim Lesen

- Eure Redaktion

## Ein Blick zurück

Winter adé! Blicken wir doch noch einmal auf die vergangenen kalten Monate zurück, bevor wir unseren Blick dem kommenden Frühling entgegen richten.

Mit einer Halloween-Horror-Heldenzeit sind wir Anfang November in die dunkel-düstere Jahreszeit gestartet. Hierbei haben 12 Spieler\*innen ihr inneres Monster ergründet um diese im Anschluss in den Welten von Gothic und Hexxxen rauszulassen.

Da der Winter ja nicht nur dunkel ist, war für Anfang Dezember ein Vereinsausflug auf den historischen Weihnachtsmarkt geplant. Dieser konnte aus Mangel an Zeit und Teilnehmer\*innen leider nicht stattfinden. Der Lichterstimmung im Wolkenturm hat das jedoch nicht geschadet, denn durch eure gebackenen Beiträge wurde der Wolkenturm-Weihnachtsspendenbasar auch dieses Jahr wieder ein voller Erfolg. Erwähnenswert ist hierbei doch, dass die Einnahmen auf Spendenbasis fast genau so umfangreich ausgefallen sind wie bei den letztjährigen Verkäufen.

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 fördern?

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

In den Spielrunden wurden die Nominierungen für den heiß begehrten „Goldenen Würfel“ durchgeführt. Und natürlich hat sich auch der kleine Rat wie üblich monatlich getroffen um neben einigen anderen Dingen eine extravagante Preisverleihung für euch auf die Beine zu stellen.

Und natürlich hat wie immer auch die Meisterrunde zweiwöchentlich getagt, um kommende Heldenzeiten zu planen, Spielrunden zu besprechen und angehende Jungmeister\*innen bei ihrem Weg hinter den Meisterschirm zu unterstützen.

- nn



# Jessis magische Kristallkugel



Ein neues Jahr auf Dere beginnt, auf dass es friedlich und Freude ist. In meiner Kugel finden sich die neuen Heldenzeiten im Jahr. Also nehmt Euch eine Feder und ein Pergament zur Hand, dass Ihr Euch die Termine alle ins Gedächtnis schreibt. Am 15.02.2025 ist die erste Heldenzeit, die voller Liebe und Romantik ist. Da freuen sich doch all unsere Herzen darauf und fliegen unserem Wolkenturm nur zu.

Ebenfalls am 15.02. und auch noch dem 16. 02. 2025 findet die Nexus Online Con statt. So viel Spaß an einem Wochenende gibt es wohl recht selten.

Am 10.05.2025 ist dann auch gleich die nächste zweite Heldenzeit, die wir zu Ehren unserer Mütter halten werden.

Eine auf den ersten Blick normale Heidenzeit scheint am 05.07.2025 ausgerufen zu werden. Oder sehe ich da im Hintergrund etwa Brettspiele. Ach komm schon liebe Kugel, lichte deinen Nebel! Naja, manchmal haben diese Kugeln ihr eigenes Leben.

Am 01.11.2025 erscheint dann wieder unsere gruselige Heldenzeit. Auf dass wir alle nicht schlafen können.

Der wichtigste Termin nun aber zum Schluss, dass er Euch auch ja in Eure Gehirne einbrennt. Am 01.02.2025 wird wieder der Goldene Würfel verliehen. Ich bin sehr gespannt auf die ganzen Preisträger - wer wohl alles darunter sein wird? Lasst es uns herausfinden.

- jn



Rondra, göttliche Löwin, Donnernde, Siegschenkerin, wende deinen Blick auf diesen Mann, diesen Ritter, Sir Krathos Selvinger von Havena. Sieh in sein Herz und finde dort deine Aspekte: Ehre, Tapferkeit, Verantwortung und Mut. Sieh in ihm, was ich in ihm sehe: das Schwert der Gerechtigkeit, das Bollwerk gegen das Böse. Spüre seinen Glauben an dich und seine Treue zu deinen Werten.

Sieh seine heilige Aufgabe: Wie einst deine Heilige Talionmel von Neetha gegen eine Übermacht den Mut nicht verlor, so schau und sieh, dass auch er sich heute in ihrem Namen einer Übermacht des Falschen und Bösen entgegenstellt, um ihre Ehre, deine Ehre und die Sicherheit dieser Stadt und all ihrer unschuldigen Bewohner zu schützen. Und schenke ihm den Mut, deinen Donner und dein Gewitter, bringe ihm den Sieg.

Rahja, schöne, heitere Göttin, Herrin der Morgen- und Abendröte. Ich weiß, dass ich vor dir die Balance verloren habe und in deiner Schuld stehe. Verstehe, dass ich dich anrufe, nicht für mich, sondern für diesen Mann. Diesen Mann, der hoch zu wunderschönem Ross, im Glauben an das Gute, eine Prüfung bestehen muss, bei der er und Firuna sich gegen die Hässlichkeit des Bösen erwehren muss. Gewähre ihm deine Verbindung zu den Pferden, schenke ihm deine Zuversicht, deine Liebe, lass ihn strahlen in deinem Lichte, lass Firuna und alle, die ihn ansehen spüren, was ich in seinem klaren Blick und seinen starken Händen ohnehin spüren kann: Dass er das Gute und Schöne mit zarter Sicherheit verteidigt, dass sein Herz rein ist und seine Absichten ohne Einschränkung gut.

Schenke ihm die Ausstrahlung, die sein Herz nach außen zeigt, deine Zuversicht.

Und dann: Phex, Listenreicher, Herr der Nacht, Schatten. Wir wären nicht besonders klug, wenn wir dich nicht in das Gebet einschließen würden. Du weißt, was auf dem Spiel steht. Du kennst Krathos als Händler, als Mann, der für die Freiheit kämpft. Unterstütze ihn heute dabei, die Freiheit der Menschen Neethas zu verteidigen gegen die Machenschaften, die Borbarad in die Hände spielen. Schenke ihm ein wenig deiner Intuition, auf dass er sie klug einsetzt, um zu siegen. Ich bin bereit, viel auf seinen Sieg zu wetten und den Gewinn dir zu spenden. Außerdem: 'ant taelam madha 'afeal min 'ajlik ya rabi.

Rondra, Rahja, Phex - hört unser Gebet und wendet euren Blick auf Krathos. Ich bitte euch, steht uns bei.

- Frauenstimme gehört im Zelt von Sir Krathos Selvinger von Havena am 10. Rondra 1019 BF wenige Minuten vor dem Start des Rennens um Thalionmels Rock – eine Geweihte konnte in seinem Gefolge nicht entdeckt werden, aufgezeichnet von Halmar Brillenmacher, der zufällig danebenstand -



# Ein Logo für die Fanfare

Die Suche nach dem lang ersehnten Fanfaren Logo geht weiter, über den Stress der Feiertage und den Jahreswechsel ist es leider keinem von euch gelungen, eine Version des Fanfaren-Logos fertig zu stellen.

Doch keine Sorge: Eure fast fertigen Skizzen, Zeichnungen und Designs sind nicht verloren und vergebens erstellt. In unserem Kunstwettbewerb könnt ihr bis zum 01.05.2025 eurer Kreativität freien Lauf lassen und uns eure Vorstellung eines Logos für unsere geliebte Fanfare zuschicken. Die Redaktion wird sich alle eure Beiträge anschauen und gemeinsam den auswählen, der fortan jede Ausgabe schmücken wird. Was für eine Ehre!

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

# Leserbriefe

Auch eure Stimme soll hier Gehör finden.

Verkündet's selbst mit einem Leserbrief in der nächsten Ausgabe  
der

Wolkenturm Fanfare!



# 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 Tavernas

Meister:in: Nils

Spieler\*innen: Laura, Shroomie, Nico, Robert, Jessi, Mario

Die Reise in die Salamandersteine führte die Expedition um die Spektabilität Anastasius Silberhaar in das Dörfchen Kvillquell. Hier heilte Peraylla mit Peraines Segen die Steppenelfe Ariana Einhorngruß, eine ehemalige Teilnehmerin des Donnersturmrennens. Goblins haben die Elfe angegriffen, nachdem sie nicht bereit war ihren Wagen mit der Schamanin zu tauschen. Die Helden erklärten sich bereit den Wagen zurück zu bringen. Den Goblinspuren folgend, fand die Gruppe das Hauptlager der kleinen Unruhestifter. Mehr als fünfzig der Rotpelze tranken, lachten, prügelten sich und feierten ein großes Fest. Die Schamanin fuhr den Wagen, gezogen von zwei Wildschweinen, durch das Lager und wurde bejubelt, sowie der Stammeskrieger, der für die Beschaffung verantwortlich war.

Zugang zum Goblinlager erhielten die Helden durch seltsame Prüfungen, die wohl eher der Belustigung der Goblins dienten, als einen tieferen Sinn zu haben. Razza musste aus einem Gehege voll Wildschweinen einen kleinen Beutel holen, was durch seine besonderen Feenkräfte problemlos gelang. Weiterhin erklärte sich Razza bereit ein Duell um das Gefährt zu führen, doch Elaria erläutert der Schamanin, dass der Wagen verflucht sei. Darauf begann die Oberste der Rotpelze einen Exorzismus. – Und die Helden sorgten für Chaos und Geistererscheinungen im Lager. Ob es ihnen mit dieser Methode gelingt, den Wagen der Elfin zu bekommen, wird sich zeigen.

### Balladen von der Schwertküste

Meister\*in: Larian Studios (Ehrenmodus/ 3. Versuch)

Spieler\*innen: Robert, Roxy, Björn, Nils

Vier Barden wurden während eines Auftritts in einer Taverne vor Baldurs Tor von fremden Mächten entführt und mit einer Larve infiziert. - Das führt gewöhnlich innerhalb kurzer Zeit zur Verwandlung in einen Gedankenschinder. Doch bisher blieb dies aus. Den Held:innen gelang die Flucht unter mysteriösen Umständen. Hilflos und nur auf sich gestellt machten sie sich auf ein Heilmittel zu finden.

Als Anführer der Gruppe gilt der Gnom Wolfgang (Björn). Der ehemalige Kriminelle mit dem Schnurrbart spielt die Laute und hat immer eine Kiste für seine motivierenden Ansprachen dabei.

„Vorsicht ist die Mutter der Porzellankeise!“, das ist wohl eine Weisheit, der Vival (Robert), der halborkische Geigenspieler nachgeht. Stetig sorgt er dafür, dass nichts Unheimliches angefasst wird und jeder auf der richtigen Seite der Straße läuft.

Amadyna (Roxi), die andere Gnomin, ist eine begnadete Flötenspielerin. Sie entdeckte während eines Aufenthalts in einem Druidenhain ihre Leidenschaft für die Kräfte der Natur und ließ sich von den Druiden ausbilden.

Der einzige, der keinen Namen nach einem berühmten Barden hat, ist Kevin (Nils)! Der vierte im Bunde spielt am liebsten die Harfe, doch seit einiger Zeit entdeckt er das Trommeln für sich, um seine Gefährten in Kämpfen beherzter anzuheizen.

Im besagten Druidenhain stellten sich die Musikanten einer Vielzahl von Problemen. Durch Amydinas beherztes Eingreifen wurde sie zu einer Glaubenswächterin ernannt. Um einer Goblinplage Herr zu werden, beschlossen die „Musikalischen Vier“ gegen die Anführer des Clans vorzugehen – und kehrten siegreich zurück (Diese Geschichte wird sicher bald in Liedern an der Schwertküste zu vernehmen sein). Der weitere Weg führt die Gruppe zu den Türmen des Mondaufgangs, doch erst wird ein Konzert gegeben und ausgelassen gefeiert!



### Die Bündnisgefährten

Meister\*in: Nico

Spieler\*innen: Johi, Katha, Marvin, Maurice, Olli, Robert, Roxy

Vom rauhen Norden, dem Gjalskerland, können wahrlich nur wenige Abenteurer behaupten, schon einmal dort gewesen zu sein.

Die Bündnisgefährten gehören nun dazu. Der Wagen der Avesgeweihten Ta'ira bietet Schutz vor der schonungslosen Natur, weswegen ein Umweg in Kauf genommen wurde.

Ihre Anwesenheit blieb allerdings nicht unbemerkt: Gjalsker Kämpferinnen und Kämpfer in Fellen und gekalktem Haar umzingelten die Nachtwache mitten in der Wildnis, um sie zu mehr Ruhe zu bewegen. Irgendwo zwischen gebrochenem Thorwalsch und der unbekannten Sprache der Bewohner\*innen dieses Landes, wurde eine Gemeinsamkeit gefunden: Die Freude am Kampf gegen Ghule. In der Hoffnung, die Gjalsker davon zu überzeugen, dass die Gruppe ihr Vertrauen verdient (denn der Weg zu den Schicksalsrunen führt unweigerlich in deren Hauptstadt), sprangen alle in eine finstere Felsspalte (immer eine super Idee), um dort gemeinsam gegen Ghule zu kämpfen.

Der Borongeweihte Rouxgaroux war derart in seinem Element, dass er es gar nicht erwarten konnte, dem größten von ihnen entgegenzutreten: einem Ghulkönig. Riesig und mit aufgeblähter Haut, umzingelt von kleineren, menschengroßen Ghulen, fragen sich einige in der Gruppe bereits, wieso sie behauptet haben, "gerne" gegen Ghule zu kämpfen, während die Thorwalerinnen Bera und Hjetti ihre Äxte spielen lassen würden, wenn es nicht so verdammt dunkel hier drin wäre.

Doch bisher war den Bündnisgefährten kein Gegner zu stark und kein Kampf zu herausfordernd (auch wenn einige davon nicht unbedingt nötig waren). Was tut man nicht alles, um das Schicksal des Volkes der Thorwaler zu offenbaren und Ecken Aventuriens zu bereisen, von denen bisher nur uralte Lieder singen? Achja, da waren wir ja gerade: Einen Haufen Ghule besiegen.

Das wohl!

## **Die lieben Helden**

**Meister\*in: Katha**

**Spieler\*innen: Bodo, Luisa, Nico, Patrick (und ganz demnächst auch Shroomie)**

Nachdem die Held\*innen den legendären Piraten (und Khalidas Vater) Thorkar Trollwulfssons aus den Kerkern (und dem Loch) Dolguruks, des schrecklichen Sultans von Thalusa, befreit und nach tränenreichem Abschied mit Drachenboot und Ottajasko gen Thorwal schicken konnten, hat die Gruppe selbst Khunchom ebenfalls verlassen – zunächst gen Fasar. Dort warteten seit ewigen Zeiten Handelswaren und ein Esel namens Berti – in einem kostenpflichtigen Kontor. Die horrende Rechnung wurde beglichen und der dreckigen Stadt Fasar, die den Unterschied zwischen arm und reich so deutlich macht, der Rücken gekehrt.

Denn bevor die Held\*innen endlich dem Ruf der Götter in Form von Visionen und/oder Prophezeiungen folgen können, galt es, noch einen Vater aufzusuchen. Der alternde Omar ibn Mahmut al’Kebir, Babors edelsteinschleifender Vater, dessen inzwischen zitternde Hände ihn in Wut und Einsamkeit getrieben haben, durfte eine andere Seite seines Sohnes kennen lernen: Babor, den Helden.

Jetzt endlich will die Gruppe sich dem Drängen der Götter widmen: Irgendwo im Norden ist ein großer Wald und im großen Wald ein weißer Hirsch und Ratten und eine Wildgans in Not: Also gilt es jetzt, den eigenen Vergangenheiten den Rücken zu kehren und sich der Zukunft zuzuwenden. Einer Zukunft, in der nur eins gewiss ist: Held\*innen werden gebraucht, um Schreckliches abzuwenden.

Mögen die Götter (und ein neuer Gefährte?) mit ihnen sein!

## **Die Jugendgruppe**

**Meister\*in: Nils und Patrick**

**Spieler\*innen: Elli, Eddi, Emil, Hauke und Patrick (+ neue Spieler\*in)**

Immer noch sind die Helden mit den beiden geretteten Schwestern, einem Baby und dem Sternengelehrten Braan unterwegs. Der weitere Weg führte die Gruppe in die altehrwürdige Stadt Abilacht. Vor den Mauern statteten sie dem Geburtshaus Rhys des Schnitters, einem Ingerimm- Heiligen, einen Besuch ab. Hier tat sich der zwergische Mechanikus Atrox hervor und half den Geweihten eines der Werke von Rhys zu reparieren. Als Dank wurde die Gruppe im besten Hotel der Stadt einquartiert. An diesem Abend lernten sie eine junge Frau, welche Katzenohren trug und über einen Katzenschwanz verfügte, kennen. Erfahren im Umgang mit Sonderlingen, nahmen sie sich der Fremden an. Gerade als die Gruppe sich ordentlich auf Kosten der Ingerimmkirche verwöhnen ließ, kam eine junge Mutter aufgeregt zu ihnen. Ihre Schwester Elsa sei verschwunden. Zum Glück wurde das Mädchen von der Katzenfrau gesehen und die Helden machten sich auf den Weg.

Elsa wurde wohl beim Stehlen erwischt! Die hiesigen Wachen sind auf Grund von einer Diebesbande, die in dem Gebiet ihre Raubzüge durchführt, besonders gründlich. Die Kleine sollte verurteilt werden, um an den Dieben dort draußen ein Exempel zu statuieren. Das konnten die Helden nicht zulassen und ein Kampf mit den Gardisten entbrannte. – Die Helden siegten, doch sollten sie in Erwägung ziehen nicht länger in Abilacht zu bleiben!

## **Wenn Katzen kratzen**

**Meister\*in: Björn**

**Spieler\*innen: Franzi, Karin, Lea, Luisa, Nicole, Nils, Patrick**

**Abenteurer: Die Drachen von Wolldorf**

**Spielsystem: Die schwarze Katze (DSK)**

Die frisch erwachten Katzen konnten sich nur kurz in ihre Heimatstadt Havena einfühlen, da ereilte sie auch schon der Ruf nach Abenteuern und unermesslichen Reichtum. Und so zogen die Straßen- und Stubentiger Yoko, Kasimir, Ira, Ada, Talisa, Moritz und Dupont ganz katzenuntypisch in Richtung Wolldorf aus, um einen alten Drachenhort zu finden. Wolldorf war leider nicht das versprochene Eldorado für abgebrannte Abenteuerkatzen - wer hätte es gedacht.

Nach vier kurzen Abenteuern um, in und unter dem verschlafenen Wolldorf ist eines glasperlenklar: einen Drachenhort samt Schatz gibt es nicht, dafür sind sie einem jahrtausendealten Geheimnis auf die Spur gekommen und haben die wohl mächtigste, lebende Zauberin kennengelernt. Wenn schon nicht um Mondglöckchen, sind sie wenigstens um Erfahrungen reicher geworden und sobald sie wieder zurück in Havena sind, werden die erlebten Abenteuer geschichten bestimmt den geneigten Zuhörer das ein oder andere Getränk gratis entlocken

## **Seattle erleben und überleben:**

**Meister\*in: Robert**

**Spieler\*innen: Tim, Arvid, Basti, Johi, Bodo**

Der Run auf das Krankenhaus ist erfolgreich abgeschlossen, die Daten sind extrahiert und abgegeben. Es wurden noch ein paar Ansätze durchdacht, wie dem Leiter der Forschungsabteilung das Gedächtnis neu zu ordnen oder wie Ethan Hunt von oben durch die Belüftung einzudringen. Stattdessen hat sich das Team auf die Neue in ihrer Runde, Steel, verlassen – winzig kleine Drohnen in den Lüftungsschacht eindringen lassen und als Antenne zum Hacken benutzen. Ein paar bleihaltige Minuten später saßen alle in einem wegfahrenden Auto und eine Woche war kaum vergangen, da hatte jeder sein Geld.

Doch nun kommen die JapanoKons nach Seattle und das Team hat Aufträge angenommen um ihre Macht einzudämmen. Wie man das macht? Mitarbeiter entführen – Verzeihung, extrahieren! Der Assistent eines ihrer Anwälte hat schon einen vermeintlich wichtigen Aktenkoffer „verloren“, der Anwalt selbst ist längst getrackt und einer ihrer Ingenieure weiß noch gar nicht, dass seine ach so geheime Einreiseroute nach Seattle gar nicht so geheim ist.

## **Theaterritter**

**Meister\*in: Tim**

**Spieler\*innen: Arvid, Basti, Bodo, Robert, Jessi**

Verhandlungen haben so ihre Tücken. Diese Verhandlung zwischen den Festumern und den Norbadern war vor allem zäh und recht einseitig, was die Sieger angeht. Dennoch waren alle zufrieden mit dem Handel und Rowin überzeugte sogar eine Rondrageweihete, den Handel unter Phexens Segen zu stellen. Für einen kurzen Moment schien alles in Ordnung und die Gruppe ließ kurz die Aufmerksamkeit fallen, als ein rot bepelzter Blitz die Versammlung am Ufer der Sprekel stürmte. Ein Wimpernschlag und der Goblin war wieder weg. Nein, sie! Doch die Goblins waren doch zu zweit?

Bumm

Bumm bumm

Jemand spielt diese Trommel... und alles wurde rot – rot vor Hass. Alle. Müssen. Fallen!

Niemand weiß genau, wie lange es dauerte. Einige lagen bewusstlos am Boden. Die Forderung der Gruppe, die Waffen abzulegen, hat vermutlich Leben gerettet, denn was dort passierte war ein magisch verursachter Massenbluttausch. Aber dennoch: Der Handel galt. Und nun, übersät von blauen Flecken und Wunden, geht es den Goblins hinterher, um sie zur Rechenschaft zu ziehen. Wie das aussehen wird, da ist man sich uneins. Aber das wird man sehen, wenn man sie in der Roten Sichel findet.

## **Vampire**

**Erzähler\*in: David**

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

Manchmal hat der Wahnsinn von Nadir doch seine guten Seiten. Wenn man schon das Haus des Anführers findet, dann sollte man auch bei nächster Gelegenheit eindringen. Und welche großartige Funde man da macht: Das Kassenbuch der Organisation und eine Kundenliste mit Telefonnummern!

Ok, der Plan noch einmal einzubrechen in der Hoffnung, den Mann auch entführen zu können, war eine Schnapsidee, aber diesen Kugelhagel und Feuerattacken können ein bisschen Blut schon richten.

Und nun kommt es zu dem Teil, den die beiden Tremer hätten kommen sehen können – Recherche, langweilige Recherche. Also ging es ab in die Bibliothek, um die Codenamen im Telefonbuch zu knacken und da dort alles aufgehoben wird, gab es auch Telefonbücher von anno dazumal und darin die Adresse eines der ältesten Kunden.

Ein kurzer Besuch der Adresse zeigte, dass es sich seltsamerweise nicht um einen Kunden handelte, sondern um einen weiteren Kopf der Organisation – einem Bestatter. Und in seinem Besitz – ein weiterer Kainit in Starre.

In der Folge wurden beide Köpfe der Organisation auf brutale Weise abgeholt und verhört, die Geschichte der Organisation beleuchtet und sämtliche bekannten in Starre befindlichen Kainiten in Berlin eingesammelt. Ein Bericht von unseren Tremeren wurde verfasst und an alle Ahnen verteilt und nun wird das Klüngel sehen, wie man die Organisation weltweit den Gar ausmachen kann.

## Adlerbanner

Meister\*in: Nils

Spieler\*innen: Björn, Bodo, Christian, Katha, Nico, Patrick

In einer Explosion aus Feuer, verstärkt durch das rote elementare Prisma (gehalten von einem Feuerfuchs), entstanden durch einen Zorn der Elemente in einem traditionsübergreifenden Unitatio auf einem Knotenpunkt der Kraftlinien, entstand ein Phönix, dessen Macht die Buhlin Borbarads und ihren untoten dreiköpfigen Drachen endlich stoppen konnte. Aber genau das war auch nötig, um das Horasreich vor einer Katastrophe epischen Ausmaßes zu retten und Borbarads Erstarren zumindest hier im Westen zu verhindern.

Der Aarenstein ist wieder vereint und im Hort des Kaiserdrachen (und neuerdings Gemahl der Kronprinzessin des Horasreiches) Shafir, des überaus Prächtigen, hoffentlich für immer in Sicherheit. Festgehalten ist dieser Moment in einem Gemälde Darians, das er dem Kaiserdrachen verkauft hat. Die Gruppe ist nun befreundet mit der Kaiserfamilie des Horasreiches - eine Allianz, die in dem Krieg, der erst begonnen hat, sicherlich noch unendlich bedeutsam sein wird.

Doch jetzt heißt es erst einmal Durchatmen und Sortieren: Saya di Zeforika konnte entkommen - ob Borbarad ihr die Schmach des Scheiterns verzeihen wird? Eine Scharlachkraut mischt noch immer die unterwanderte KGIA auf und nutzt das alte Netzwerk für Borbarads Agenda und die rote Keuche hat viel Leid im südlichen Horasreich hinterlassen. Wo könnte man besser an nötige Informationen kommen, als in einem versteckten, uralten Druidenhain mitten im Andergastischen Steineichenwald?

Richtig: Überall. Doch bis auf den Künstler Darian, dessen "geheime" Loyalitäten ihn nach Vinsalt genötigt haben, hat der Rest der Gruppe entschieden, Braand dabei zu unterstützen, den alten Druiden den Kopf für die Zukunft zu waschen. Den Luxus von Zurück- und Geheimhaltung kann sich keiner in Aventurien erlauben, der Anstand hat und an das Gute glaubt. Macht muss genutzt werden, statt versteckt, wenn die Freiheit aller bedroht wird.

Nur schade, dass der Wintereinbruch überraschend wie jedes Jahr zum Winterbeginn kam und die Gruppe nun im Hain festsetzt, bis es taut. Werden Krathos und Leyla sich bei so viel glitzerweißer Idylle ganz am Ende ihres gemeinsamen Abenteuers doch noch näherkommen? Kann der Geheimdienst des Horasreiches und Arelas Agentennetzwerk herausfinden, wo die Gruppe um die Gezeichneten sich befindet, um die Kräfte gegen Borbarad erneut

zu bündeln? Kann Darian die Zivilisation genießen oder genießt es der Rest der Held\*innen mehr, gestapelt in einer Holzhütte mitten im Winterwald zu schlafen?

Der Epilog des Adlerbanners wird es zeigen - unglaublich aber wahr, denn die Geschehnisse um den Aarenstein neigen sich ihrem Ende entgegen.

# Die Kolumne des Händlers

## -Die Bündnisgefährten

Mein Name ist Euphezio Columna, ich bin Händler hier in Aventurien. Ich bin schon in vielen Städten aber auch Dörfern gewesen, um die schönsten aller Seiden für Schneider\*innen zu präsentieren.

Es war ein kühler Tag im Gjalskerland, hoch im Norden Thorwals. Ich wollte mich auf die Suche machen nach besonderen Fellen und Seiden für die kalten Monde, sodass ich diese in ganz Aventurien vertreiben kann.

Da traf es mich wie ein Pfeil. Heute war der Jahrestag meiner verstorbenen Cousine. Also machte ich mich auf den Weg zu dem nächsten Boronsanger. Es hat etwas Melancholisches auf diesem entlang zu spazieren, etwas Angst macht es mir auch, um ehrlich zu sein. Man weiß ja nie, ob sich etwas Lebloses regen wird.

Da sah ich ihn: Eine von einem Mantel umhüllte Gestalt, fast schon fliegend über die Gräber der Gefallenen.

Hier im Gjarskerland redeten viele in der Taverne über eine Gruppe Reisender, die zusammen mit einem Borongeweihten wandelt.

Ich lief zu ihm und fragte voller Neugier, wer er sei, denn ich habe noch nie zuvor einen Borongeweihten gesehen, bisher mied ich sie. Er war ein Borongeweihter mit der blassesten Haut, die ich je gesehen habe. Fast schon verstörend.

“Boron zum Gruße mein Kind!

Mein Name ist Roxgaroux Alp al Alam ibn Bonareth (Robert), wandernder Priester und Geweihter der Boronkirche aus Rashdul. Mit meinem Hund Gorgo, ein ausgebildeter Kriegshund, ziehe ich durch das Land, gebe abtretenden Menschen die letzte Salbung und Sorge dafür, dass Totes tot bleibt. Nun ziehe weiter mein Kind und bleibe auf dem rechten Pfad, dass Boron deiner Seele gnädig sein wird.”

Ich fragte ihn, ob er Teil der Bündnisgefährten sei und ob seine Gefährt\*innen auch hier seien. Er antwortete nicht, er zeigte nur.

Dass in Thorwal Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau selbstverständlich ist, merkt man sicherlich an den beiden nordischen Begleiterinnen Hjetti und Bera, die geradewegs auf uns zukamen.

Hjetti (Johanna) weist nur zu gerne jeden in die Schranken, der oder die ihr nicht passt. Das gestaltet sich selbstverständlich entspannter, wenn das ein oder andere Horn schon geleert wurde. Dann ist für sie das Überleben in der Wildnis auch gar kein Problem. Andere zurechtweisen oder einen trockenen Lagerplatz im Wald zu finden ist für einen Muskelberg von Thorwalerin, wie sie es ist, Alltagsgeschäft und als Weggefährtin ist sie dadurch Gold wert - auch weil sie wohl eine durchaus nette Seite an sich hat.

Ich sah eine große Frau etwa 1,90 Schritt hoch mit rotem Haar und stählernem Körperbau, schwer zu übersehen. Dies musste Bera Frenjadottir (Roxy) sein. Sie ist wohl in Thorwal aufgewachsen. Bei ihr ist Vorsicht geboten, denn meisten ist sie wohl mies gelaunt, aufheitern lässt sie sich nur durch ein Saufgelage, Seemannslieder oder einem guten Kampf, nur ich kann ihr davon nichts bieten im Moment, also halte ich mich bedeckt. Bei sich hat sie zwei Äxte und ihr Geld verdiente sie mit Söldnerarbeit. Man munkelt man habe sie nach einem Todesfall durch einen ihrer Wutausbrüche an der Kriegerakademie zu Thorwal rausgeworfen. Sie hofft wohl durch das Finden der Schicksalsrunen in Thorwal wieder einen Platz zu finden. Der Gruppe habe sie sich lediglich angeschlossen, da ihr Schiff ohne sie abgelegt hat. Aber wie so oft, wachsen einem Gefährten nach Wochen auch ans Herz...

Hinter den beiden Thorwalerinnen lief ein Mann gefolgt von einem Kastenwagen und weiteren Personen. Der Mann lief gleich auf mich zu. “Mein Name ist Marwamir Ibn (Marvin) - ibn was eigentlich? Von einem Vater der nicht der meinige ist. Von einer Mutter die alles für mich war. Aufgezogen von den Gassen in Elbrum. Veredelt von der Aufmerksamkeit der Menschen. Geschult von den Zaubertänzern der Majunas. Verehrt von den Massen und den Liebhaberinnen als Tänzer, Entertainer und Eskorte. Verfolgt wegen Liaisons mit der Obrigkeit. Verschwunden wie ein erloschener Stern. Auferstanden aus einer Kiste. Finder einer neuen

Familie?" Darauf war ich nicht vorbereitet, ein Poet! Er lief an mir vorbei zu dem Borongeweihten und beäugte die Gräber.

Ein kleiner Junge, man könnte meinen er sei 12 Götterläufe jung. Recht zierlich, ich schätze Tulamidischer Herkunft. Mit einem dicken Buch in der Hand, hebt er seine Hand und stellt sich mir mit dem Namen Nareb (Olli) vor. Er redet nicht und schaut auch irgendwie durch mich durch, danach läuft er zu den anderen.

Neben Nareb fährt mit einem Kastenwagen eine wunderschöne Geweihte, Ta'ira Pelagatos (Katha). Sie ist eine Avesgeweihte. Wollte mir sofort die Karten legen, doch ich halte davon nichts. Ich verkaufe lieber Stoffe. Neugierig schien sie, mit ihrer Pfeife im Mund und der Flöte, die aus der Tasche schaute. Übermannt von dieser Eleganz, schenkte ich ihr ein seidenes Tuch, in der Hoffnung, dass sie als Avesgeweihte meinen Namen weiter trägt.

Neben Ta'ira fast schon hinter dem Kastenwagen, lief eine Katze. Die Katze beäugte mich beim näher kommen und plötzlich aus dem nichts stupste mich ein Mädchen an. Sie fragte wer ich sei.

"Ich bin Euphezio Columna und von mir kannst du jeden Stoff aus ganz Aventurien kaufen.", sagte ich ihr voller Inbrunst und Stolz, aber das schien sie nicht weiter zu begeistern.

Ihr Name war Annie Leonhardt, sie wirkte ruhig und charmant. Sie hatte so ein Blitzen in den Augen, was mich an diese Katze erinnerte, apropos - wo ist sie überhaupt hin?

Das sind die glorreichen Bündnisgefährten, auf der Suche nach den Schicksalsrunen in Thorwal. Ich hoffe sehr, dass sie alle finden, wonach sie suchen.

- lg

Ihr habt Lust auf cooles Merchandise von eurem Lieblingsverein?

Dann besucht uns auf unserem

## Wolkenurm-Spreadhop



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

[wolkenurm-ev.myspreadshop.de](http://wolkenurm-ev.myspreadshop.de)

oder scanne einfach diesen QR-Code



Alle Artikel werden Non-Profit angeboten

## Heldenzeit

Zum 9.11.2024 lud der Verein wieder zu einem aufregenden Nachmittag und Abend voll Spiel, Spaß und Abenteuer ein. Thema war dieses Mal Halloween. Es erschien sogar eine Person verkleidet/geschminkt und brachte Glasscherbenmuffins mit. Sehr gefährlich... und lecker. Aufgetischt wurde wieder reichlich, Kaffee kam am laufenden Band, toll.

Bei der Icebreaker-Runde gab es dieses Mal Bilder von düsteren Gestalten wie z.B. Dämon, Hexe, Werwolf. Zu letzterem gesellte ich mich und in meiner kleinen Gruppe erzählte jeder über ihre Vorliebe zu Werwölfen. Einig waren wir uns darin anzuerkennen, dass in der Brust eines Werwolfs zwei Herzen schlagen und wir uns schon vorstellen konnten, wie es wohl wäre, wenn wir selber auch unsere animalische Seite für einen von vornherein begrenzten Zeitraum ausleben könnten. Im Gegensatz zu einem Dämonen, der immer böse und schlecht gelaunt, brutal und hässlich ist, könnte ein Werwolf ein einigermaßen friedliches Leben als Mensch führen. Und wir stellten uns sogar vor, wie es wohl wäre mit einem Werwolf befreundet zu sein. Es war sehr amüsant für mich, mal über etwas völlig anderes nachzudenken.

Nachdem alle Gruppen ihre Ergebnisse amüsant präsentierten, ging es auch schon an die Vorstellung der diesmaligen Spielrunden. Zwei Spielleiter boten jeweils eine Runde für 4-5 Teilnehmende an. Zum einen „Gothic Tales“, aus der Welt des CRPG Gothic und zum anderen „Hexxen - Die Hölle über Köln“. Da ich weder an Köln noch an Hexen interessiert bin, entschied ich mich für Gothic, auch wenn ich über das PC-Spiel nur gelesen und Videos geschaut habe. Stephan war unser Spielleiter, er führte uns vier unterschiedlichen Charaktere durch die Minen von Khorinis. Ich spielte Nixus der Nervöse, einen Sumpfkrautgenießer. Wir wissen alle, was das bedeutet. Immer wenn Nixus nervös wurde, genoss er besonders viel Sumpfkraut.

Unsere Gruppe bestand außerdem aus einer älteren Dame, ihrem freundlichen Unterstützer, der immer alle Streits beschwichtigen konnte, einem aggressiven Muskelprotz, der „uns immer alles auch vorher hätte sagen können“ und einem Besserwisser, dem alle zu blöd waren. Wir waren auf der Suche nach einer Musikband. Kenner des PC-Spiels wissen anscheinend, welche Band gemeint ist. Für mich war das aber egal, da ich ja trotzdem meinen Spaß haben konnte. Unser Abenteuer führte uns an einige Standorte, wo wir nicht nur die Band, sondern auch deren Musikinstrumente finden mussten. Sogar bis in eine Höhle, in der Monster gespawnt wurden, immer wieder und wieder. Ein endloser Kampf entsponn sich, wo wir immer mehr Verluste erlitten. Glücklicherweise gab uns der Spielleiter einen Tipp, womit wir aus dieser aussichtslosen

Situation entkommen konnten. Wir fanden die Band und lösten das Zusatzquest, womit wir das Abenteuer erfolgreich abschließen konnten.

Und obwohl ich mit dem PC-Spiel nichts anfangen konnte und nun auch immer noch nichts damit anfangen möchte, genoss ich die Zeit mit meinen temporären Kameraden. Was immer wieder faszinierend für mich ist, wie alle gemeinsam einen schönen Abend haben wollen und ihn somit auch ohne Zwist verbringen. In jeder Heldenzeit ein neues Abenteuer zu erleben, übt einen besonderen Reiz aus. Diese regelmäßigen Treffen sind jedes Mal eine Oase in meinem stürmischen Leben, and I wouldn't miss it for the world. Bis zum nächsten Mal!

- md

# Aus den Spielrunden

Es folgt der vierte Teil der Niederschrift der

## Sieben Gezeichneten

Aus dem Tagebuch von Leyla einer tulamidischen Diebin und geheimen Phexgeweihten - Eintrag vom 24. Ingerimm 1015 BF

Wir schreiben den 24. Ingerimm 1015 nach Bosparans Fall.

Das Gefühl, dass die Prophezeiungen Maraskans stimmen, dass die Druiden von Anfang an Recht hatten und dass der letzte Winter, den wir in Frieden verbracht haben, vielleicht wirklich die Ruhe vor einem unvorstellbar betäubenden Sturm gewesen sein könnte, verhärtet sich.

Das Gespräch mit dem Perainegeweihten Bruder Kernhill Kornhold während unserer Mittagspause in Braunsfurth hat mich etwas Wichtiges gelehrt: Die Dinge, die für uns einen so klaren Zusammenhang ergeben – also die magisch-pervertierte Kraftströmung von Nordosten einhergehend mit einem unnatürlich verfrühten und intensiven Sommer, die Spaltung der Praioskirche, das Sterben der Totenkopffische auf Maraskan, die Hinrichtung der Tsageweihten und ihre verzweifelte Botschaft an Mutter Linai, Gerüchte über eine dunkle Gestalt, in deren Umfeld Menschen verschwinden sollen, die Vision oder Besessenheit der Rondrageweihten Aila von Schattengrund und schließlich die uralte Prophezeiung der Maraskaner gepaart mit den Riesenkartoffeln – sie ergeben für Außenstehende keinen Sinn. Schlimmer noch: Wir klingen vollkommen wahnsinnig und besessen.

Also in Zukunft: Mehr Fragen stellen, weniger Aussagen machen. Und vor allen Dingen: einend sprechen und keine Spaltungen erzeugen. Wenn Gandor Recht hat und sich die Rückkehr Borbarads nicht verhindern lässt, dann brauchen wir so viele Verbündete und Vertraute, wie nur irgend möglich.

Aber kommen wir zu den Geschehnissen des 24. Ingerimms: Nach dem Gespräch mit Bruder Kornhold über seine Kartoffeln und

einem stärkenden Mittagmahl, brachen wir Richtung Osten auf die tobrische Straße auf. Die Landschaft blieb recht gleich eintönig: Die Straße vor und hinter uns, Weiden voller Rind und Getreidefelder – auch diese stehen schon kurz vor ihrer Ernte. Wir überquerten eine sehr steil gebaute Brücke. An dem Punkt dachte ich, wir hätten das aufregendste dieses Reisetages schon erlebt. Aber es kam noch anders.

Im Nordosten konnten wir Burgtürme Mutter Linai erklärte uns, dass sie zu der Feste Eichenau gehören, dem Sitz des Voigtes vom herzoglichen Nortendorf. Oder was weiß ich – irgendwie klingt alles ähnlich.

Viel wichtiger war für mich Mutter Linais Bemerkung, dass Gandor sie an Bruder Sarkassus erinnert und meine Beobachtung, dass er das offenkundig nicht als Kompliment aufgefasst hat. Ich bin gespannt, wann Gandor der Krage platzt und er sich vor der ehrwürdigen Mutter auf einen Tisch stellt und ihr mit druidisch-dröhnender Stimme die Meinung sagt.

In dem Örtchen Dreybirken musste ich dann all meine Beherrschung zusammennehmen, als wir feststellten, dass wir unwillkommen sind. **AUFGRUND UNSERER HAUTFARBE.** Diese Benim hinterwäldlerischer Sonim sind allen Ernstes der Meinung, dass es etwas über den Charakter aussagt, aus welchem Volk man ist. Dass man **KRIMINELL** ist und ihre **ARZIN** Kühe stiehlt, wenn die Haut dunkler ist, als von den blasshäutigen Menschen, die seit Generationen die Sonne zu selten sehen. Auch hier hörten wir Gerüchte über eine dunkle Gestalt mit Augenklappe. Mich wundert gar nichts mehr. Einer der rassistischen Benim Kalb, ein gewisser Gero von Hohlbrink, hat hier auch einen Schwarzen an einem Baum aufgeknüpft. Weil er sich sicher war, dass er Rinder stehlen wollte. Dabei war der Mann unschuldig. „Wilder Osten“ nennt Mutter Linai das und ich bin mir nicht sicher, ob es hier sogar noch schlimmer ist als in Andergast.

Bevor mir selbst noch weidener Blut an den Händen kleben konnte und ich den Volltrotteln dieses Hinterlandes damit Recht geben würde, zog ich mich zurück und übte mich darin, meinen Ärger ein und auszuatmen. Die sollten hier mal Yoe kennenlernen. Diese verdammten **VOLLDSCHAMBULS**.

Glücklicherweise wollte keiner lange hierbleiben, sodass wir uns wieder auf die tobrische Straße begaben. Gegen Abend erreichten wir einen kleinen Traviatempel im Weiler Elderwald. Hier lebt und wirkt der dicke Vater Bostel, ein alter Bekannter Mutter Linais. Dieser verwies uns dann auch direkt an das Gasthaus des Wirtes Horkas.

Bevor wir schlafen gingen, erfuhren wir von ihm noch, dass auch er einen merkwürdigen Traum hatte. Dieser Spur sollten wir ebenfalls nachgehen. Möglicherweise erhöht die magische Quelle die

Frequenz der prophetischen Träume, schickt den Menschen in ihrer Nähe Visionen von dem, was passiert oder passieren könnte.

Als wir schlafen gingen, wussten wir noch nicht, dass es einen von uns als nächstes treffen würde.

Alkaios schreckte in der Nacht schreiend hoch, war kaum zu beruhigen. Nach einer Weile des guten Zuredens und göttlicher Hilfe, konnte er dann erzählen, was ihn im Traum ereilt hatte:

Er stand in der Dunkelheit und hörte eine finstere Stimme in fremd klingender Sprache. Erinnern konnte er sich danach an folgende Worte:

Du bist König, Kaiser, Gott,

Durch deine Adern fließt unermessliche Macht,

Ein Wort von dir und ganze Städte zerfallen zu Staub,

Nur ein Fingerschnippen und Menschen winden sich vor dir in Agonie,

Du hast Meere in kochendes Blut verwandelt (...)

Du hast Berge über blühende Städte gelegt,

Die ältesten der Bäume gehorchen deinem Willen – sie haben sich selbst zerfleischt.

Deine Millionen Legionen werden alles zerstören (...)

Du bist das Licht.

Dein Sieg ist hohl.

Alkaios war nicht mehr der gleiche nach diesem Traum. Er schien Angst zu haben. Ein Gefühl, dass so gar nicht zu ihm passt.

Wir versprachen uns, aufeinander zu achten. Möglicherweise wollte eine Macht all das in den Menschen, die ihr zu nahe kamen, ersticken, was sie ausmachte. Die Rondrageweihte war mutlos, Alkaios ängstlich.

Vater Bostel bat uns, auf Mutter Linai Acht zu geben. Und tatsächlich – um ehrlich zu sein, war ich mir nicht so sicher, ob es ihr gut ging. Sie überaß sich, das Tischgebet konnte sie nicht richtig sprechen. Zugeben wollte sie nur, dass sie schlecht einschlief. Auch ich versprach mir selbst, darauf zu achten, ob ich mich veränderte. Ich beschloss außerdem, jeden Abend zu Phex zu beten und den Traumring erstmal nicht mehr an meinem Finger zu drehen. Zu hoch wurde mir das Risiko.

Am nächsten Tag, dem 25. Ingerimm, verabschiedeten wir uns von dem dicken Traviageweihten und brachen auf in Richtung der

Braunklamm. Der Weg dorthin wurde immer steiniger, bis er schließlich ganz aus dem Felsen zu unserer Linken geschlagen war. Die Warnungen vor dem Räuberbaron noch im Ohr, fiel recht schnell auf, dass sich dieser Ort perfekt für einen Hinterhalt eignen würde. Wir passierten ein Mahnmal für eine Gruppe Theaterritter, die hier wohl umgebracht wurden. Ich hatte kein gutes Gefühl bei diesem glitschigen einspurigen Weg. Links von uns die hohe Felsmauer, rechts unten der reißende Fluss und die Dunkelheit, die hier schnell kam.

Wir hörten ein elendes Geschrei, als wir weiter vordrangen. Unten im Fluss hing ein verletztes Reh an einem Stein, den es immer wieder hoffnungslos versuchte, zu erklimmen. Flink und Gandor beschlossen schnell, dieses Tier zu retten, so dass wir anderen unsere Zeit damit zubringen konnten, immer sorgenvoller nach einem Hinterhalt Ausschau zu halten.

Die beiden Andergaster kletterten bis nach unten zum Fluss, wo sie das hilflose Geschöpf am Seil festbanden und dann gemeinsam mit uns nach oben beförderten. Es lebte.

Gandor schenkte dem Tier einen druidischen Heilungssegen und wir bewegten uns endlich weiter die Klamm entlang. Ich hoffte inständig, dass wir noch vor Einbruch der Nacht die enge Straße verlassen konnten, als uns ein Wagen entgegenkam.

Die letzte Einbuchtung, die wir passiert hatten, lag sicherlich 3 Meilen zurück, sodass mir alle Gründe und Beschwörungen der beiden Händler egal waren. Ich brachte sie schließlich dazu, ihren Wagen rückwärts zurückzuführen – es stellte sich übrigens raus, dass sie tatsächlich gelogen hatten. Eine Warnung über Lügen und Konsequenzen bekamen sie noch mit auf ihren Weg, als wir uns endlich dem Ende der Klamm nähern konnte.

Über irgendwas gab es während einer Essenspause auch noch Streit mit Mutter Linai. Erinnern, worum es genau ging, kann ich mich jetzt aber nicht mehr, da ich hinter einer Hängebrücke endlich Lichter eines Dorfes erblicke und klar ist, dass wir die Klamm ohne Hinterhalt und mit lebendem Reh auf dem Wagen hinter uns lassen können.

Was die nächste Nacht bringt, wissen nur die Götter. Mögen wir stark genug sein, die kommenden Prüfungen zu bestehen. Und möge Phex mit uns sein.

- kg

# Impressum

Chefredaktion:

Nico Neubert -nn

Radakteur\*innen:

Jessica Nagelschmidt - jn

Katharina Groß - kg

Laura Guidera - lg

Mario Dammann - md

Lektorat:

Katharina Groß

# Euer Verein

Wolkenturm e.V.

Eberswalder Straße 33

10437 Berlin

[info@wolkenturm-berlin.de](mailto:info@wolkenturm-berlin.de)

Vereinsregister: Amtsgericht Charlottenburg VR 36384 B