

Donnfeld

Kozelbruch

Burg Ombos

Tersten

Grenzland

No 6 - September 2025

Domain Games II

5€

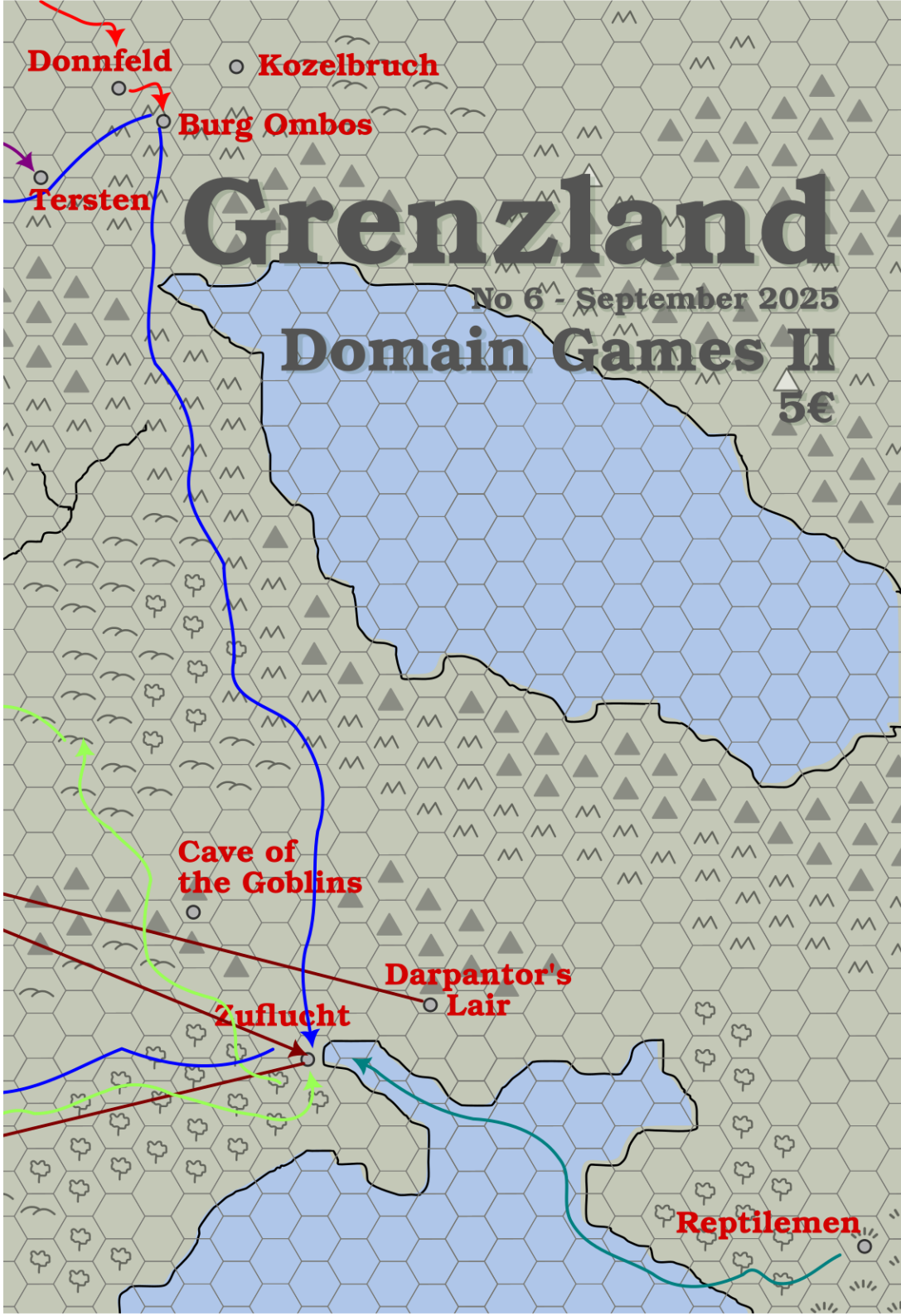
**Cave of
the Goblins**

Darpantor's

Zuflucht

Lair

Reptilemen



Grenzland

No. 6

Domain Games II

September 2025

Who is we?	1
<i>Editorial</i>	
Information and Reconnaissance in Domain Games	4
<i>Reflecting on the Grenzland Campaign</i>	
Campaign Events	7
<i>Campaign driving random tables</i>	
Notes on a ShipCrawl game	14
<i>Thoughts about procedural campaign rules</i>	
Bericht über die letzten Ereignisse in und um Akan-Lai	18
<i>Ein Experte berichtet aus erster Hand</i>	
The Grenzland Diplomacy Game	20
<i>rules and faction sheets revealed</i>	
Recently on Discord	35
<i>Talking to the bot</i>	
The Monday Games	36
<i>What's up with the monday games?</i>	
Kleinanzeigen	37
Save the Date!	38
<i>Conventions, Events etc.</i>	
Outlook	38
Imprint	38

Who is we?

After I finished refereeing *Grenzland* (the OD&D Campaign) this April, I needed to step back and take a break from gaming, and to a considerable part also from engaging in social media for a couple of weeks — which turned into a couple of months. I checked

Discord and other places we use, but didn't write much. Maybe this allowed me to get a bit of a birds eye view but maybe it was just being distanced and out of the loop for some time. It made me wonder: what even is this community? And before we consider this: is it a

Heads up!

Grenzland 7

High Level Adventures

is scheduled for **January 2026!**

Please send any submissions,
ads, classifieds, cover art(!) to:

grenzland@betola.de

Submission deadline:

15. December 2025

Order your copy until:

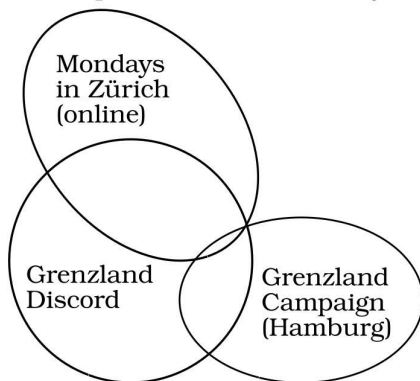
31. December 2025!

community at all? Or is it just some loose cluster of nerds meeting in some unlikely online spaces on a pretty random schedule — with not much true mutual commitment? Also, I noticed a certain disconnection: there are many users on *Grenzland* (the Discord instance) who don't seem to interact much with "the community" at all. Some use IRC to be kind of semi connected to the Discord via some software tricks, but on IRC there are also channels not bridged to Discord, and some chatting takes place on other IRC servers. Then, there's a trickle of parallel talking on netnews and there's those of us who use Mastodon or some other kind of social networking service based on ActivityPub. These users of the Fediverse again share a common virtual space with others who don't have anything to do with *Grenzland*, be it this here fanzine, the Discord instance or the fact of having played a role in the Campaign. This "Community" may well appear quite fragmented ... it's

bewildering if you think about it.

Then again, when I recently raised the issue of which language to use in this zine (english or german, or both as before, or whether we should have alternating issues in english and german), I received a comment that basically said: "Grenzland (the zine) reflects the community. Since the community is multilingual, the zine should be multilingual too". In fact Grenzland has been multilingual since issue 2. But wow — "the community" ... so apparently there is an external perception of us being a community. I'm hardly any closer to be able to describe who we really are, but I like that.

Which part is "the Community"?



The Grenzland Community as a Venn diagram

From a historical point of view I'd try and describe us like this: Grenzland are two overlapping groups, one group of gamers playing in an *in person* OD&D campaign from 2016 to 2025, based in Hamburg, Germany, and another group of gamers who play *online* in

the *Montags in Zürich* series of games. The overlap consists mostly of using the same Discord instance, but there is a tiny overlap of the groups too. Occasionally some Hamburg players have participated in "Montags" games, and on a few occasions "Montags" players have participated in games of the Grenzland game that were run online. I'm imagining this as a sort of skewed Venn diagram. I'm unsure how large the overlap between "Mondays Games" and "Grenzland Discord" should be. It may be close to 100% but ... well, I'm not sure.

Maybe it's easier to think about what I'd like the Grenzland community to be. Ready for some wishful thinking? Here goes: I'd love to see the Grenzland community as a bunch of people who read and contribute to this very zine (big smiling emoji!). And maybe we're not that far from it, as I see "the usual suspects" sending in entries. Just come to think of it: independent from Discord or any other kind of digital medium. No configuration files to wrestle with, no ensniffification, just some thoughtful very slow conversation going back and forth ...

Just one more thing: I'm changing the release schedule to January and July. The simple reason being that some regular announcements will probably fit in more sensibly. And now: enjoy *Grenzland 6 — Domain Games II!*

— lkh

IN LETZTER ZEIT SCHÄTZE AUS EINEM LABYRINTH GEHOLT?



FALLS NEIN, SPIELEN SIE
OFFENSICHTLICH ZU
WENIG

ALRIK

Tauchen Sie ein, in eine Welt der Fantasie! Seien Sie ein Elf, ein Zwerg, bezwingen Sie Drachen und bergen Sie Schätze und wundersame magische Gegenstände aus verschollenen Katakomben!

ALRIK bietet alles, von der Erschaffung von Spielfiguren über das Erkunden von Labyrinth bis hin zu Abenteuern in anderen Dimensionen und den Monstern und magischen Gegenständen, die es dort zu finden gibt.

Das Abenteuerspiel für die ganze Familie, jetzt bestellen unter:

<https://alrik.snafu.zone>



Dungeon Art:
Jason Glover

Information and Reconnaissance in Domain Games

From September 2024 to April 2025 I ran a diplomacy style game to spice up the last season of our *Grenzland OD&D Campaign*. We had twelve faction players, playing various human factions, two elven clans, one halfling clan, one dwarven clan, two orcish tribes, snake people, reptile men and a faction from outer space. There were a couple of dragons, too. At the same time we had the regular player characters moving around the campaign map and doing their usual dungeon exploring and hex crawling games. All told the diplomacy game went on for 18 weekly turns.

For me as the referee this game was one of the most intense gaming experiences I've had so far. It took me about eight hours of paper work per week: book keeping, tracing movements on maps, estimating encounter likelihood and so forth, and then sending back the results to each player. Depending on the situation we then scheduled actual gaming sessions to resolve any possibly unfriendly encounters, clocking in at another two to four hours per session. One week needed three resolving sessions, but the average was probably a bit less than one per week.

For the first couple of weeks I also tried to diligently weave in random encounters as they occurred, but I had to skip those more than once due to time constraints. Most random encounters were resolved in play by post fashion.

Intense and very time consuming as it was, this game was also *so interesting*, sometimes baffling and eye opening. And fear not my fellow gamers, I attribute the fact, that I am still kind of recovering from running this game to the entirely unconnected coincidence of some very challenging changes in my day job, which happen to occur as our game came to it's closing weeks.

It was raining all the time!

One of the most pertinent critiques I received about the game was lack of information. Players repeatedly complained that they did not know enough about other factions and their whereabouts. In fact until the very last moves *no faction* was even aware of every other faction in the game.

At the same time I noticed this lack of information early on, as I could watch the "gaming board" with a birds eye view and see how

sometimes troops moved past each other, a single hex of six miles apart without taking notice or even knowing about each others existence. Naturally the bad visibility due to the continuous rain did not help in this respect, but I was decided early on that information gathering should be an *in game* issue. Maybe I should have communicated this more clearly.

Speaking of the continuous rain, here's the thing that puzzled me the most: literally in every single weekly update I stated that it's continuously raining over a larger part of the campaign map. However only very late in the game, a small group of adventurers decided to *finally ask the question, gather information and investigate the cause*. It took them three delves into a hitherto somewhat neglected dungeon, but what they found had the potential for a huge strategic benefit. Even when after 16 weeks of play I finally announced "It has stopped raining", hardly any questions were asked about it.

Apparently most players just took the continuously bad weather for granted, and if there were any earlier conjectures about the rain, those were wrong and never investigated in any serious manner.

Expanding the Map

One player decided to take to the sea and explore, moving away from the centre of the campaign map. While initially this was due to fear of annihilation by the chaotic forces, I'm afraid it was also due to some degree of boredom, as at that time the game was beginning to

lose some momentum. At any rate, it led to me expanding the campaign map, since I tried hard to not curb this free movement in any way. Obviously no information about other factions could be gained by moving away from them, but the player managed to come back with some extra ships and reinforcements which were useful later on, when his faction returned to the final battle ground of the campaign.

Faulty Intelligence

Another player started gathering intelligence rather systematically from the get go, monitoring the river and coastlines of his orkish lands. He also started diplomatic relations with a neighboring dwarven clan, along which information could be traded. However, paranoia from stories about terrible undead (those stories were true), mixed with a false rumor about an impending invasion of human war ships into the orkish lands, led to the wrong conclusions. When a couple of pirate ships were spotted on the horizon, the Orcs decided to flee up river and leave their meticulously trapped and fortified village behind, thus also moving away from the central area of the campaign, avoiding contact to other factions and thus making their information gathering much more difficult (the pirate ships were a random encounter. They were not headed for the orcs).

On another occasion two large factions managed to move around each other in full circle without noticing, only to find their previously

established locales deserted.

Of course in the end, a bunch of stalwart player characters had put together enough information to infiltrate the lair of their nemesis, the Evil High Cleric *Evangus Tardus* in a commando style action. This bereft the undead forces from their command and brought about the final important turn of the game. It is true, this was probably the only way to defeat the evil forces. Out in the field the lawful and neutral factions just did not have a chance against an army of Spectres. I want to point out that this decisive incursion of the *good guys* would likely have failed, had the Evil High Cleric invested more into information gathering. Maybe he was too convinced of his superiority.

What were we lacking?

Looking back I feel I should have included some important hints into the player information sheet I sent out to every one:

- ☞ Information gathering is crucial! Trying to learn what the other faction knows should be one of the most important intentions of interacting with other players in game, in fact of playing your factions roles!
- ☞ Information can be traded — for gold, other assets and alliances.
- ☞ The gaming world is large and there may be more factions than you think!
- ☞ Remember that intelligence can be faulty, remember that you and others can plant

misinformation.

- ☞ How about a faction of rumor mongers? Maybe even a news outlet?
- ☞ How about a faction running some kind of postal service?

While I now would advise to establish those latter factions with setting up the game, every player should be aware that they may well establish a postal service and an information brokering service themselves. Maybe even competing mail services and conflicting news outlets. It's all part of the game!

So are you looking forward to your next faction game? Ready to play a postal game about mail services? Ha! I sure am!

— lkh

An open table
for a podcast!
Join us.



Internet Office Hours:
Role-Playing Games!

**Check out our
Survey about
High Level
Adventures!**



Campaign Events

The inspiration for this is of course the Campaign Event table in *Oriental Adventures*, which I have to say is one of the few parts of that book that can stand on it's own without reservations. Nevertheless, while it is in general the most useful part of the book, it also is too long, too wordy, and focused on the Eastern Asia inspired setting presented in that book. This is a table more geared towards a generic fantasy setting (yes, even though I added Kaijus). The table in the book also had a Daily chart, which I found to be quite superfluous in that article. The results of the monthly table are nested in the yearly one, and both can interact with one another.

As always, don't see the results of this table as holy writ, but use it to flesh out the background of your campaign with events, stories, and rumors. In my experience you get the best results if you trust your dice, but if something just does not fit, don't make it fit by force.

Procedure

- ☞ Roll 2d6 to determine yearly event
- ☞ Roll 1d12 (or an appropriate other die, depending on how many months are in your campaign to determine when in the year this takes place.

Some events take longer, roll how many months this event takes. This influences which table to roll on to determine monthly events.

Yearly Table (2d6)

2. Good Omen
3. Birth
4. Envoy
5. Death
6. Marriage
7. Religion
8. Disaster (roll Disaster Subtable)
9. War
10. Rebellion
11. Political Plot
12. Other (Roll Other Subtable)

Disaster Subtable (1d8)

1. Volcano
2. Undead
3. Inferno
4. Famine
5. Flood
6. Earthquake
7. Kaiju
8. Eldritch Manifestation

Other Subtable (1d6)

1. Visitation
2. Incursion

3. Comet
4. Miracle
5. Strange Phenomenon
6. Dungeon!

Explanations

Birth:

a high-ranking person in the region or beyond (in a larger realm) has a child, this is cause for public celebrations and feasting (1d6 days)

Comet:

a comet appears in the sky, roll again. New yearly event will happen within 1d6 months.

Eldritch Manifestation:

Grim portents manifest of an entity men was not meant to know. It might just be their earthly acolytes but it could also be the cosmic monstrosity itself, a multi-tentacled behemoth from outer space, from another dimension or from the ninth hell ...

Death:

a high-ranking person in the region dies, either naturally (1-4/6) or by assassination (5-6/6). This involves kings, dukes, high-priests, and other personages of at least regional importance. This causes disorder in the court for 1d6 months, or with 20% likelihood a violent struggle due to an unclear inheritance situation (treat like result for War/Rebellion)

Dungeon!:

The location of a heretofore unknown dungeon full of treasure, traps, and dangerous monsters becomes known.

Earthquake:

takes only a few hours, but causes destruction in 50 mile radius. 70% causes Fire, Major. 40% causes plague. (compare Earthquake spell)

Envoy:

an envoy is sent to another country (1-3/6) or received in the local country (4-6/6). This can be an ambassador or an important other figure that will stay in the host country for 1d10 months to talk about matters. There is a 1/10 chance the envoy is from a very exotic location and a 1/20 chance the envoy is in fact a conman.

Famine:

Famine due to drought, war, or other reasons. Lasts 1d6+1 months, food prices double each passing month and will take the same amount to recover (Plague and Rebellion extend this). Marauders raid for food. 60% chance of Rebellion (see result Conflict, Internal), 20% chance of Plague following Famine. Every month of famine reduces population by 5%.

Flood:

major flooding hits region, population reduced by 1-10%, 40% of famine at harvest season, 20% of plague

Good Omen:

an omen generally seen as a good one appears, a new star in the sky, a dead tree lives again, etc. The harvest is bountiful. Population in the area grows by 5% over the next year.

Incursion:

A large number of creatures enters the region from outside, driven to migrate either peacefully or aggressively.

Inferno:

a major city is partially destroyed 2d4x10% by a huge fire. This can cause famine (20%) and plague (10%). Prices are doubled for a month, building material is 10x as expensive for 1d6 months.

Kaiju:

a giant monster (e.g. the Tarrasque) or multiple ravage the land for 1d3 months. Effect like Earthquake, but repeated each month.

Marriage:

the ruler of the land or his children are married in a political alliance. This is cause for public celebrations and feasting (1d6 days)

Miracle:

if a disaster was ongoing it is either completely undone (1/6) or significantly reduced in results. If completely undone treat results like Visitation

Political intrigue:

(5-6/6) causes tumult for 1d6 months, or assassination (5-6/6), see entry for Death. There is a 20% chance an

intrigue will develop into a rebellion per month which adds to the time it takes.

Rebellion:

A rebellion (1-4/6) or political intrigue (5-6/6) causes tumult for 1d6 months. There is a 20% chance an intrigue will develop into a rebellion per month which adds to the time it takes. There is a 5% chance per month it causes a Civil War. Treat like Conflict (external) except without foreign enemy.

Religion:

A new religion appears, or a notably different sect of an established one shows itself. There is a 75% chance this causes strife with established cults/religions. Establishment of the new faith takes 1d6 months. 50% chance they convert the local ruler.

Plague:

a deadly disease scour the land for 2d6 months. Population of region decreases by 5% each month of plague. Prices of goods quadruple.

Strange Phenomenon:

Something very notable but otherwise categorizable happens

Undead:

The dead rise again, either by the hand of necromancy or just due to ill fate (50% chance of each)

Visitation:

A god, angel, demon, or other being of considerable power is encountered at a location in

the region. If seen as positive this causes a new place of worship to come in existence (20% of new religion/sect), if seen as negative this causes everyone to move away and the whole surrounding hex becomes a place of bad reputation.

Volcano:

dormant (1-3/4) or new (4/4) volcano erupts, destroying everything in 5 mile radius. Volcano stays active for 1d12 months. Every month 10% chance of new eruption.

War!:

War erupts for reasons to be determined. Either local country against other country/tribe/polity, or the other way around (50% chance). If affected causes famine in 1/3rd of cases. The war lasts 1d8 months. A war that lasts more than 4 months will not end this year, but will flame up again during the next spring.

Monthly Events

Note: There are three tracks of monthly events here that depend on the yearly event. If this event is still going on (e.g. a War) use the respective table for it (either social or disaster). If nothing currently fits use Other table.

Social (1d20)

1. Accident
- 2.-3. Bandit Activity
4. Birth

5. Death
6. Avenger
7. Inferno
8. Haunting
9. Monster
10. Incursion, Major
11. Incursion, Minor
12. Excessive Taxes
13. Injustice
14. Major Battle
15. Military Activities
16. Uprising
- 17.-20. No Event

Disaster (1d20)

1. Accident
2. Bad Harvest
- 3.-4. Bad Weather
- 5.-6. Bandit Activity
7. Birth
8. Death
9. Earthquake, Minor
10. Excessive Taxes
11. Fire
12. Flooding
13. Haunting
14. Monster
15. Injustice
16. Landslide
17. Maneater
18. Plague
19. Uprising
20. No Event

Other (1d20)

1. Accident
2. Bad Harvest
3. Bad Weather
4. Bandit Activity
- 5.-6. Birth
7. Death
8. VIP
9. Fire
10. Haunting
11. Injustice
12. Maneater
13. Marriage
- 14.-15. Criminal
16. Avenger
- 17.-20. No Event

Explanations

Accident:

a terrible accident occurs causing severe disruption of daily life, if not death. This is big enough people will talk about it for months.

Avenger:

a stranger comes to town, looking for revenge. If the PCs have wronged someone before they will look for them. If not the stranger might enlist their help to find the offending party.

Bad Harvest:

for various reasons yields are simply not as big as they normally are. 1/20 there's gonna be a Famine, food prices increase by at least 50%.

Bad Weather:

the weather is notably worse than usual for this time of year. Movement is reduced by half. During Summer treat also as Bad Harvest.

Bandit Activity:

a notable force of bandits or raiders (2d10x10) has moved into the area and established a base. At least 50% chance of attack for any caravan. If government is effective a punitive expedition will be sent (causing /rpg/wargame scenarios determined by DM). If ineffective (e.g. currently affected by social chaos) will raid local villages, treat as Bad Harvest. Bandits stay in area until defeated.

Birth:

if married PC learns of expected child. Otherwise either child of local notable (1-19/20), or miraculous birth (20/20) in peasant family

Criminal:

An notorious criminal is rumored to be in the area. There might be a reward, although the presence of the criminal might be nothing but a rumor.

Death:

a notable person of the region has died for one reason or another. A successor/heir is in place after 1d8 weeks. If government authority is weak there's a 25% chance of neighboring lords trying to usurp this position.

Earthquake:

minor earthquake strikes area in 5 mile radius, damaging buildings. Building materials double price for 1d6 months. 20% chance of inferno, 30% chance of Fire.

Excessive Taxes:

taxes levied are impossible to meet. 1-3/10 Uprising occurs, 1-5/10 impoverished populace turns to Banditry.

Fire:

large fire affects settlement, destroying 1d4*10% of a city, twice that of a town, or a complete village. Building material costs double for 1d4 months.

Flooding:

less severe than a Flood, mostly limited in scope, this still can cause severe damage, deaths, and destruction. Can make areas unpassable.

Haunting:

a specific place in the region is rumored to be haunted. This might or might not be true.

Monster:

a being of great power moves into the area or becomes apparent, and starts terrorizing the populace. Lair is hidden but generally known to populace. If not dealt with populace starts arranging itself with it, bringing sacrifices. If left unchecked might cause more to appear.

Incursion, Major:

a force has moved into the area intending to establish a home here, e.g. soldiers, refugees, monsters, or other

transients

Incursion, Minor:

a smaller force has entered the area for their own reasons, e.g. a raiding party or a group of spies.

Injustice:

Outright and open corruption in a settlement in the region. Innocent people are being oppressed, imprisoned, and murdered by people out to enrich themselves at the cost of others. There is a 1/20 chance a character is wrongfully accused of a crime. 1-10/20 if the character has enemies.

Landslide:

A major road in the region is blocked by a landslide or avalanche. Clearing it takes at least half a month, if workers are mobilized at all. Otherwise road remains blocked.

Major Battle:

important battle is fought in the region. This event can only take place during a time of social upheaval, so the GM will have to decide who is fighting and why. Battle can be resolved with appropriate wargaming rules. Prior and after battle all encounters are with troops moving/fleeing/scouring through area. After the battle losers are forced to retreat.

Maneater:

a creature with a taste for human flesh has moved into the area, striking twice a week and dragging off victims into the woods. Locals are

paralyzed by fear (no work outside is being done). Maneater remains active until dealt with (captured, killed, or driven off).

Marriage:

a PC's proposal is accepted or they receive a proposal. Otherwise VIP in region marries and PCs are invited. In any case feasting and celebration is in order.

Military Activity:

The area is gearing up for war in one way or another. Armies are openly recruiting soldiers, troops are moving, goods are levied for the war effort (maybe by force). There is a 1-5/20 chance PCs are accosted by a recruiting gang. There is a 1/10 chance any character is accused of espionage.

Plague:

see entry in yearly events.

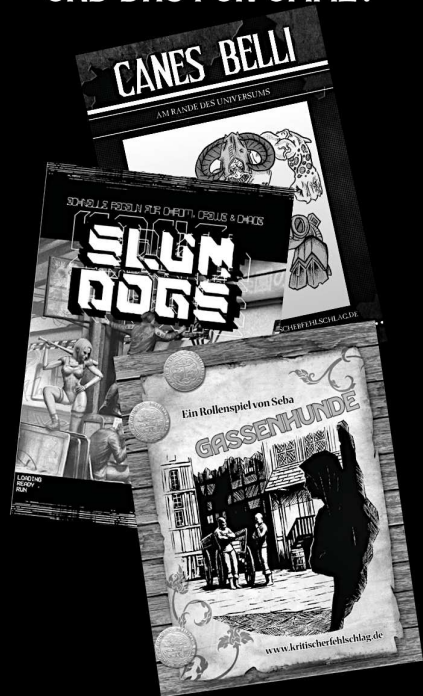
Uprising:

The peasants are revolting to protest against injustice, excessive taxes, or other appropriate reason. The Uprising lasts 1d4 months, and has a 20% chance per month to become a proper rebellion. It has a 1-7/10 chance of bandit activity after it's end as surviving rebels turn to a life of crime.

VIP: An important person has arrived on a visit to the place. This person might be in disguise to investigate a matter (33%). Otherwise the PCs might be invited to official banquets.

— *kyonshi*

**KEIN BOCK AUF
KOMPLIZIERTE REGELN?
ABER TROTZDEM MAL EIN
TRAD-GAME SPIELEN?
UND DAS FÜR UMME?**



KRITISCHERFEHLSCHLAG.DE

Hier werden Sie geholfen!

„Dog-Like“-Spiele sind skillbasiert
mit Würfelpools.

Alle Spiele können kostenlos
heruntergeladen werden.

Gassenhunde und Canes Belli
inklusive Abenteuer!

Notes on a ShipCrawl Game

This article adapted and expanded from the previously posted "Draft notes on a ShipCrawl game" from the RThorm blog on [antherwyck.com](https://www.antherwyck.com) [<https://www.antherwyck.com/2025/03/04/draft-notes-on-a-shipcrawl-game/>]

The idea of a Ship Crawl (like a hex crawl, but for a sailing ship) has been something I've been slowly working at for a number of years. The hex crawl is the more well known example of exploration and adventure, but trying to directly map that onto ocean adventure is generally unsatisfying. This attempts to address that, and to provide a set of rules as an independent framework of rules for those specific elements.

The premise that I have been working towards with this is to have a system that provides the backbone to deal with the procedures for sailing, trading, exploring, and so forth in a ship-based game. The model of the free trader starship in Traveller is the point I have started from, but with sailing ships (or maybe oared galleys, if that's your preference) going from port to port across the seas.

Lonely Fun

There's a kind of gaming that my friend Thor refers to as "lonely fun." He might not have coined the term, but he first used it when talking with me in reference to making Traveller characters. Even in those early days, going through the life-path and the choices and options to

create a character. You were using the game, you were probably telling a story as you went along, building up the character's backstory, perhaps getting ideas about some elements in their career, but all on your own.

I had a couple sessions where I took a character (but the stats and anything about the character was entirely irrelevant) who headed out into unexplored wilderness to begin setting up a new barony. Using the charts and tables in the Judges Guild Ready Ref Sheets (https://en.wikipedia.org/wiki/Ready_Ref_Sheets) I went through a hex crawl kind of exercise, with an empty hex grid map, plotting out the locations of streams, noted ruins, woods, and a few hexes of apple trees, among other things. Once my character moved in and built their stronghold, they'd be able to go back out and explore the interesting parts and bring in some peasants to tend and harvest the natural resources in the land. Going through the tables, making exploration checks, finding what was in the next hex (or block of hexes) and charting it all out kept me engrossed and entertained for a good amount of time.

I think that solo RPGs offer a similar kind of guided activity that helps to generate enough feedback to lead to the development of an emergent story. (I haven't played more than a couple solo RPGs, and I'm sure the field is much broader than just that, but that's a core facet of many of them, I feel)

Merchant Ship as a Small Domain

Fundamentally, ship travel is boring in most ttrpgs because there is very little to do if you are just a passenger. If you treat it like getting on a bus or a plane, there's not much to do until you reach your destination, unless something rare and fairly catastrophic occurs (but that's not especially good for games). The pointcrawl model is perhaps better for that kind of setting, where the ports and islands are interesting, but the time in between is not interesting, but that tends to gloss over any of the sailing and ship operation, and focus more just on activities in port or on land.

However, if you are the free trader captain, or a group of shareholders together operating the ship, then there are active questions about what you do during the travel that can become more engaging.

The ship itself is a complex system that must be operated by a team. It is a small domain unto itself, not unlike a castle or stronghold or even like a village. There are many functions that need to be attended to, and there is also guiding leadership in making strategic decisions about operations, as well as the more immediate responses to

obstacles and crisis situations. The numerous points of engagement and complexity of the system should provide for a dynamic setting that serves as a framework for interesting games.

Deciding what cargo to buy in Port X to take to Port Y (or considering heading to Port Z instead) can be ship-level activities. There can be choices about sailing in storms, and whether to try to make good time getting to the next destination, or trying to be more careful and avoiding damage to the ship. Even matters of how to manage crew and how to work with the stress of sea travel on the ship are relevant matters. What tasks of operation or repair the crew takes on (and whether the crew are fundamentally cooperative or not, let alone whether they are competent or not) all sets up a lot of material to engage with.

The Shipping Forecast

The working title for this set of rules, "The Shipping Forecast" references the BBC's long running maritime program of weather forecasting information for ship travel. Up to this point, I have been working towards a set of weather rules that are dynamic enough to be interesting to track and log, and where the course of weather depends to some extent on previous information, rather than being solely the next random result from the same table. This sets the basis for the turn (currently each turn is a 3 day period) and the map (hexes are 100 miles across, which is a reasonable scale for ocean-scale distances and travel, and corresponds with an

average day's travel rate for sea-going ships).

The original idea for the Shipping Forecast was to have some regular rules for an exploration game. Like the Ready Ref Sheets, the Shipping Forecast provides a set of tables and procedures to use for resolving the travels of a sailing ship. Weather events, shipboard incidents, and activities in port are the key elements the system should provide. The initial premise for the Shipping Forecast was to have a regular armature for this information that could be used in a campaign.

The intent with the weather system is not to build a meteorological model, but rather to have enough complexity to be interesting, to have a feeling of different systems interacting to create the weather effects, and to have a system where there is not a simulation of captaining a sailing ship, but where some sense of verisimilitude is created by maintaining a ship's log to track the weather and the events that occur with the ship. Sailing ships in history kept logs with hour-by-hour entries about the conditions and their speed and direction. This was vital for navigation, and for understanding where you were, where you were going (if it was a known destination), and how to get back.

Likewise, the trading system is not intended to be a functional model of a world economy, but presents a system where trade and commerce present opportunities and challenges that make the process interesting and help drive a story forward. Maintaining the

ship's log can allow the information to be built up in the narrative over time. If Port X has paid a premium for commodity A when the ship has tried to sell it there in the past, then perhaps there is a regular demand for that commodity there, and that becomes part of the story of that ship's world.

(The game is unconcerned with tactical sailing; but if that's what you are looking for, there is a set of rules for that [Salt'n'Tar] in Grenzland #3)

So the intent was to have a framework around which a campaign can be run, and the player characters in the game are the crew of the ship (presumably the officers). There might be some points where translation of character skill might come into play, but the sailing of the ship is largely its own thing.

The ship itself is also a means to other adventures. The trope of the travel adventure is as old as Odysseus, at least. Encounters ashore can punctuate the journey, much like thousands of Traveller campaigns have done.

The Pilot's Logbook

My formulating idea was that I wanted to have a trade-oriented (buying and selling spec cargoes as the ship travels from island to island) campaign for a ship in an archipelago, or a nautically-oriented setting where ships are the principal mode for travel and trade. There would be landfall adventures, intrigues and plots and dungeon crawls, at the various ports of call. But I also wanted a set of rules to

regularize the time and travel going from one island to another. Travel between ports should be meaningful, rather than featureless interstitial space between ports. Having things to do, and thinking about the operation of the ship as an ongoing process that requires constant attention, makes it more meaningful and an actual set of systems to be played, rather than just the time spent between destinations.

But, the other thing that came to mind as I have been working on this, is that it could be very well suited to be a solo game. The idea of tracking the winds and weather, making for a captain's log that records the progress of the ship from port to port, and a similar system for dealing with the markets in individual ports, and the commodities available for trade; all of this could make for a system that produces a set of data that is game content, worked out through tables and dice. But the story that is told around that could be larger and more fleshed out, as much as the player may like.

Keeping the journal builds a narrative over time. The random information in the weather tracking, and the course of the ship lays out the prompts to build a story around. Events that have to be responded to make the travel something more engaging and interesting than just being a passenger. It also provides an activity that is reminiscent of the tracking done by sailors, but at a more manageable scale (one entry every 3 days, rather than an hourly log). The log

also tracks the ship's accounts, and the cargoes bought at one location, and the markets and prices paid for those goods at another place. Even as a solo journaling game, the operation of a ship, tracked with a logbook to record weather, conditions, activities, and cargoes and accounts can be played. That ongoing sequence is a story that can be interesting on its own. — *RThorm*

Free Ads!

Solange Platz ist, gelten
Anzeigen und Inserate bis
auf Widerruf.

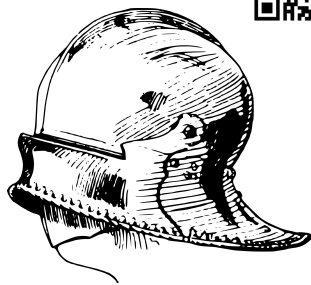
Sie erscheinen also auch
in den kommenden
Ausgaben.

(Diese Anzeige hat das
Format 64 x 60 mm)

A podcast for
my house-rules



Alex Schroeder



Halberds & Helmets

Bericht über die letzten Ereignisse in und um Akan-Lai

von Mellen Darg

Tja, wer hätte gedacht, was so ein fliegender Turm so an Liegegebühren kosten würde? Vermutlich haben Scharlach, Qeb und Pirol keinen Gedanken daran verschwendet, als sie den Turm dem grünen Hochstapler-Drachen aus den Krallen gerissen haben. Wusstet ihr, dass man aus grünem Drachenfleisch ein wunderbares Mainz-Gulasch zubereiten kann? Jedenfalls sind die Liegegebühren ganz schön happig, wie wir feststellen mussten, als uns Lady Zena-Lien bei einer Gala zur Seite nahm. Auf der anderen Seite ist dieser Turm schon verdammt praktisch, einerseits gut geeignet für Übersichtsflüge in der näheren und weiteren Umgebung, andererseits um schnell abzuhaufen wenn es brenzlig wird.

So wie damals, als wir bei einem Erkundungsflug interessante Ruinen entdeckt haben, die Kultisten darin dann aber entweder beunruhigende Hautunreinheiten hatten oder schon aus allen Körperöffnungen bluteten. Als mein Leibwächter Ondor dann auch noch in der Nähe eines seltsam blau leuchtenden Bachlaufes kollabierte, sind wir schnell den Rückzug angetreten.

Oder als wir zur Grube geflogen sind, die ein halbes Jahr zuvor noch wie ein Tagebau aussah und nun von wucherndem Dschungel bewachsen war. Zu Fuß hätten wir

Wochen, vielleicht gar Monate gebraucht, um zu der Pyramide zu kommen, die wir damals entdeckt hatten. So konnten wir uns einen großen Teil der Anreise sparen und mussten nur eine Übernachtung im Dschungel einlegen. Und ach, was wir dort entdeckt haben, war nicht weniger als eine Offenbarung! Die Göttin Dendra hat mir eine Eingebung geschenkt, und nur mir! Elyn, Pirol und Lira, die auch mit dabei waren, haben mich an dieser Stelle schwer enttäuscht. Ich meine, wer kann denn bitte nicht die Glorie von Dendra erkennen?! Wenigstens Ondor versteht mich, den anderen bin ich immer noch etwas bitter darüber, dass wir schließlich den Tempel Dendras zerstören mussten, weil der Kult durch seine Lebendopfer und einen gewissen Eifer eine Gefahr für die Region darstellte. Es bleibt mein Trost, dass Dendra in meinem Glauben an sie weiterlebt.

Während ich diesen Schmerz erstmal verarbeiten musste, sind Elyn, Pirol und Scharlach schon bald wieder ausgezogen, ähm, ausgeflogen. Das Ziel war ein wüstenartiges Aratu, was sich als überraschend kalt herausgestellt hat. Dort wohnten Jigekida; Parasiten, die Säugetiere befallen und ihr Bewusstsein in sie einnisten. Es fanden noch mehrere Expeditionen in das große Gebiet statt, denen sich auch Qeb und auch ich zu späteren

Zeitpunkten beteiligten. Hier kommt Lady Zena-Lien wieder ins Spiel, die uns unsere Parkgebühren im Gegenzug für eine gründliche Erkundung des Aratu zu erlassen versprach. Sie vermutete dort gar Outsider! Wir jedenfalls entdeckten dort eine metallene Pyramide voll mit Jigekida und ihren Hundeartigen Haustieren. Eine nähere Erkundung offenbarte eine Art Brutkammer der Jigekida, die wir umgehend unschädlich machten. Lady Zena-Lien belohnte diese Taten standesgemäß.

Kürzlich hatten wir einen Neuzugang in unserer Wohngemeinschaft und/oder Abenteurer*innenkompanie zu verzeichnen, Blitz. Blitz kann, nunja, Blitze aus den Fingern sprühen lassen. Pirol und Scharlach sind gemeinsam mit Blitz einem neuen Trend in Akan-Lai nachgegangen: Hand-Taschenwärmer! Dahinter standen drei Leute und die schienen in Schwierigkeiten zu sein. Die Spur führte zu einem Höhlensystem im Norden, in dem ein "Wissenschaftler" an toten Automaten arbeitete, dabei jedoch unethischen Praktiken nachging, denen die drei ein Ende setzen mussten.

Blitz' zweiter Ausflug gemeinsam mit Pirol und zwei angeheuereten Kräften führte zu einem Dorf, in dessen Namen ein Aushang in Akan-Lai angeschlagen war. In der Nähe des Dorfes befindet sich ein Turm und als Turm-Fahrer*innen dürfen wir es natürlich nicht zulassen, dass unser wunderschönes Vehikel durch schlechte Erlebnisse mit anderen Türmen in Verruf gerät. Die drei flogen also los ins Dorf

und erfuhren, dass zwei Knaben verschwunden waren. Im Turm selbst hauste ein Zwerg, der sich dort mit seinem Affen-Gefährten zur Ruhe setzen wollte. Um diese auch zu haben, hatte er begonnen, magische Stirges-Vögel zu züchten, die als Abschreckung dienen sollten. Die Population hatte sich jedoch schnell zu einer unkontrollierbaren Plage entwickelt. Als die drei gerade dabei waren, sich um das Problem zu kümmern, fiel ihnen der undankbare Zwerg auch noch in den Rücken! Die beiden Jungen konnten sie leider nur noch tot bergen, Dendra hab sie selig.

Ihr merkt, es ist einiges passiert in letzter Zeit und so ein fliegender Turm ist wirklich praktisch. Ich bin gespannt, wo es uns als nächstes hin verschlägt. Im Norden von Akan-Lai haben wir etwas entdeckt, was wie die Hausdächer einer versunkenen Stadt anmutet.

Mellen Darg ist mein Charakter aus Worlds Without Number mit der Klasse Expert. Mit einer Gruppe von Leuten, die sich über Mastodon zusammengefunden haben, spielen wir unregelmäßig zwischen null und dreimal im Monat. Die Runden finden online über Discord und Foundry statt und sind im Stil einer West Marches-Kampagne organisiert. Wer mehr darüber wissen möchte, kann mich unter chaos.social/@Kiki kontaktieren.

— kiki

The Grenzland Diplomacy Game

This game was played as an extra layer during the final season of our Grenzland OD&D campaign, starting in September 2024 and ending in April 2025. While the weekly diplomacy turns were going on, we still had regular sessions at the table about once a month and a couple of on-line sessions in between, with information and consequences flowing back and forth between the regular sessions and the diplomacy game. In Grenzland 5 *Science Fantasy* I published the single faction sheet of *The Droyne*, a faction from outer space, because I thought it fitting. Since some of you have asked, I here reveal the rules and more faction sheets of the game. I'll put notes that I'm adding now in italics. Be puzzled, copy, modify, rant, and enjoy at your leisure!

Note that this article is English and German in a wild mix. That's because the players had varying language preferences.

Domain Game Rules

Turns

1. **Turn Update** Turns start on Saturdays with the referee (@lkh) privately communicating the current situation to each faction.
2. **Written Orders** After the current situation has been digested, each faction sends back their actions and movements for the week (=turn).

Movement is probably the most important aspect of your written orders, since any encounters and your options of whom you'll be able to talk to during diplomacy phase depend on it. Orders regarding movement should be given in a terse format similar to chess notation:

<unit>, <future location>, <optional comments>

- 2a. **Movement Resolution** After all written orders are in, the referee resolves movement across the map, checks for faction encounters, random encounters, possibly surprise and encounter distance and communicates any potential encounters back to each faction.

3. Each turn lasts one week real time and covers one week of in game action. During each turn, time runs at an undefined pace. I call this "relaxed 1:1 time". A conversation that takes a couple of days in real time, with email send back and forth, might only take a few minutes in game. Traveling for a couple of days in game, might be resolved in half an hour real time. But whatever happens during a turn, at the end of the turn: one week has past.

Actions

4. Actions for the upcoming week should be stated clearly and with recognizable intent. Questions, unclear statements or hesitating will not trigger anything consequential.

"Bilbo, Gandalf ride their ponys eastward to get to Rivendell" is a good example. The following would be perfectly fine, too: *"Bilbo/Gandalf/Dwarves: east: Rivendell."*

"Bilbo thinks about joining the Dwarves on their journey" however would lead to Gandalf and the Dwarves riding alone. Bilbo would be left behind, brooding over how to find a different adventure.

Diplomacy

During each turn *parties who are in the same locale* are encouraged to communicate freely with each other. If you *want* others to see who's communicating (this might be intentional) use the respective play by post channels (like #pgp_in_blaufahr if you're meeting in Blaufahr). It might however be more useful to communicate in secrecy! Use a private channel: direct messages, email, phone calls, meeting in real life, whatever works best for you.

It *may* be possible to communicate across larger in game distances, if technical or magical means are applied.

Remember to describe who you are, when you're talking to another faction who hasn't met you yet.

Conflict

Whenever at least two factions are in the same locale and at least one of those factions choses to attack, the situation must be resolved in usual role playing manner. The game may move to the virtual or actual table top or be played out via voice or video chat, or - almost in real time - text chat.

The same applies for dungeon crawls, should they be called for. You may also hand a task or quest to our Hamburg based player group.

Conflict resolution does not need to happen on the exact in game date, but should be resolved some time during the turn / week it's supposed to happen (see relaxed 1:1 time above).

The Forces of Chaos:

Darpantor

Clearly we have to start with Darpantor. This dragon started out rather as a plot device in Grenzland's second season in 2017, when he layed waste to the eponymous Keep on the Borderlands. Later Darpantor turned into maybe the most important NPC in the campaign, and then into one of the mightiest player characters. And then, finally, in the very last session, Darpantor — now reincarnated as Warlock Darida — spiritually and physically merged with Tiberius (the mightiest Fighting Man of the game, Str 18/97!), to become the five headed Queen of Chromatic Dragons!

Du bist der mächtigste Drache weit und breit. Niemand kann daran zweifeln. Durch eine geschickte Wette ist es Dir vor einigen Jahren gelungen, einen der beiden Monde, Maro den Mond der Rechtschaffenheit, aus dem Himmel zu heben. Dienstbeflissene, rechtschaffene Menschen haben Dir im blinden Eifer dabei geholfen. Jetzt scheint nur noch Daro, der Mond des Chaos auf die Welt herab.

Den Kataklysmus, der durch den Mondfall ausgelöst wurde, Erdbeben, Schnee und Eis, Vulkanausbrüche und Überflutungen hast Du als Dein großes Werk genossen. Thyatis, das alte Menschenimperium, die zwergische Felsenheimat, und der riesige Elfenwald Alfheim sind zerstört. Alles Dein Werk Darpantor, alles Dein Werk ... allein, *Heoda*, Deine platonische Liebe, eine talentierte Seherin voller Faszination für die erneuernde Kraft der Entropie kam dabei ums Leben. Den Menschen die Heoda niedergemetzelt haben wirst Du nie verzeihen.

Eladir, Dein alter Rivale, ein rechtschaffener goldener Drache hatte damals die Wette verloren. Seit dem Kataklysmus hast Du ihn nicht mehr gesehen. Entweder er ist tot, oder er hat sich verkrochen, der feige Wurm.

Spielwerte AC 2, 9"/24", HD 11, Hp 66, fliegend über Land: 120 Meilen/20 Hexfelder/Tag, Spells (jeweils einmal am Tag): Charm Person, Sleep, Detect Magic, Read Languages, Invisibility, Phantasmal Forces, Slow Spell, Water Breathing

Lager: Ehemalige Gnomen-Höhle in den Bergen in N46AD12

Kontakte:

Evangus Tardus: gespielt von @ky0nshi, ein chaotischer Hohepriester des Set, der seine Burg in N46E05 hat. Darpantor weiß, dass Evangus Einfluss auf die Sumpfburger Orks (N46L15, gespielt von @kensanata) hat, und alles und jeden zum Set-Glauben konvertieren will. Mit seinem Fanatismus ist er Dir bislang nützlich, um das Land an der Alfenbucht zu destabilisieren.

General Xachaz: gespielt von @agroschim, Anführer der Schlangemenschen. Sie haben eine Burg in M46AL13 und lagern mit zwei Galeeren in M46AK12. Die Schlangemenschen verehren Dich als Gottheit, als Manifestation Sets. Du weißt, dass die Schlangemenschen mit den Gelbklaunorks (M46AD19, bislang NPC) und den Echsenmenschen kollaborieren, und bereits einmal versucht haben, die Menschenburg Blaufahr (M46AA15) einzunehmen. Auf Deinen weiten Erkundungsflügen, hast Du gesehen, dass weit weg, an der Ostküste des Kontinents und auf den tropischen Inseln im Süden ebenfalls Schlangemenschen eingefallen sind.

Aufbau der Fraktion: 88 Goblins, 16 Hobgoblins in ihrer Höhle in den Bergen (N46Y06) nordwestlich von Zuflucht, 60 Peasants in Zuflucht (N46AD09)

Chainmail-Punkte: 302

Jährliches Einkommen: 164 gp

Anzahl kontrollierter Dörfer 2
(Zuflucht und die Goblins)

Gesinnung, Ziel und Motiv Chaotisch, und ganz klar: die alleinige Weltherrschaft! Sobald Deine Verbündeten nicht mehr nützlich sind, räumst Du sie am besten aus dem Weg.

Sonstige Ressourcen: Schatz der Gnome: 2-Fibel (8.000 GM, 1.000 GM), 1-Brosche (900 GM), 1-Kette (6.000 GM)

Weit im Osten in einer versteckten Höhle findet sich Darpantors eigentlicher, viel größerer Drachenhort. Dieser wird von einem Stamm Kobolde gehütet, die Darpantor unerschütterlich und treu ergeben sind.

Evangus Tardus, the devine Leader of Set

Aktueller Aufenthaltsort: Burg in N46E05

Aktuelle Situation: Vor drei Jahren hat der Kataklysmus die Epoche des Chaos eingeläutet. Die schleichende Invasion von Schlangemenschen, die aus dem Osten (von Atlantis aus) über das Meer gekommen sind zeigt Dir: die Zeit ist gekommen. Du gehst mit Bedacht vor, die Sumpfburger Orks (gespielt von @kensanata) haben Angst vor Deinen Untoten, genauso die Gelbklaunen (bislang NPCs). Du kannst die Orks einfach zwingen Unruhe und Chaos zu stiften.

Nur gut, denn dann kann sich niemand gegen die Schlangemenschen und alle anderen getreuen Sets wehren. Die Schlangemenschen, gespielt von @agroschim, haben in M46AL13 ein festes Lager errichtet und haben ihre Schiffe an der Küste liegen. Du weißt, dass weit weg, an der Ostküste des Kontinents, sowie im Süden, auf den tropischen Inseln weitere Einheiten von Schlangemenschen gelandet sind. Das Land aus dem die Schlangen ursprünglich kommen heißt Thuria und liegt auf der anderen Seite der Welt. Atlantis, eine erst vor wenigen Jahren im östlichen Ozean aufgetauchte Insel, haben die Schlangen als Brückenkopf genutzt, um den Kontinent zu erreichen.

Der Drache Darpantor (gespielt von @tacojr) hat den Kataklysmus und den Fall des recht-schaffenden Mondes Maro bewirkt. Sein Verdienst sei ihm zuerkannt. Jetzt soll Darpantor sehen, wie Du die Führung übernimmst. Du weißt, dass Darpantors eigentlicher Hort weit im Osten und hoch in den Bergen ist, aber jüngst hat er sich scheinbar ganz in der Nähe niedergelassen, um den Ereignissen an der Alfenbucht näher zu sein.

Die Echsenmenschen, die Orks und Schlangemenschen gelegentlich zur Seite stehen, werden von einer ambitionierten Hexenmeisterin, *Wanda Warloganska* kontrolliert (bislang NPC). Ihr Aufenthaltsort ist Dir bislang nicht bekannt, aber Sie hat Dein Spiel bisher klaglos mitgespielt.

Daro, der Mond des Chaos scheint herab und weist den Weg! Du wirst Set alle Ehre machen!

Aufbau der Fraktion: Evangus Tardus, Evil High Cleric Level 17 (180 pts) fights as Superhero+1, Spell slots: Lvl 1: 7, Lvl 2: 7, Lvl 3: 7, Lvl 4: 6, Lvl 5: 6, Lvl 6: 3, Lvl 7: 1, Plate+1, Shield+1

2 Evil Lamas (Level 7 Clerics) (90 pts) fight as Hero, Spell slots: Lvl 1: 2, Lvl 2: 2, Lvl 3: 2, Lvl 4: 1, Lvl 5: 1, one has a Warhammer+2

1 Evil Lamas (Level 7 Clerics) (90 pts) fight as Hero, Spell slots: Lvl 1: 2, Lvl 2: 2, Lvl 3: 2, Lvl 4: 1, Lvl 5: 1

3 Evil Bishops (Level 6 Clerics) (240 pts) fight as Hero-1, Spell slots: Lvl 1: 2, Lvl 2: 2, Lvl 3: 1, Lvl 4: 1, one has a Shield+1

1 Evil Priest (Level 4 Cleric) (50 pts) fights as 3 Men, Spell slots: Lvl 1: 2, Lvl 2: 1

10 Spectres, AC 2, 15"/30", 6 HD, fight as 6 AF or as Balrog in Fantastic Combat, incorporeal (750 pts) can travel 150 miles/25 Hexes per day

60 Heavy Horse (300 pts), 20 Horsed Crossbowmen (110 pts), 130 Heavy Foot (260 pts), Village in N46E02: 100 Peasants (50 pts), Village in N46D04: 200 Peasants (100 pts), Village in N46E07: 200 Peasants (100 pts)

Chainmail-Punkte: 2320

Anzahl kontrollierter Dörfer: 3

Jährliches Einkommen: 5.000 gp

Gesinnung, Ziel und Motiv: Chaotic Evil! Dein Ziel, die Welt dem Set-Glauben zu unterwerfen. Angefangen mit allen Ork-Stämmen. Dem Drachen Darpantor, aus Deiner Sicht eine Verkörperung Sets, möchtest Du imponieren. Solange der Deinen Zielen nützlich ist, arbeitest Du gerne mit Darpantor zusammen.

Ressourcen: 3-Fibeln (2.000 GM, 7.000 GM, 1.000 GM), 3-Zierdolche (5.000 GM, 2.000 GM, 6.000 GM), 6-Kronen (5.000 GM, 1.700 GM, 5.000 GM, 1.000 GM, 5.000 GM, 900 GM), 1-Gürtel (1.400 GM), 3-Broschen (7.000 GM, 4.000 GM, 6.000 GM), 1-Kette (1.000 GM), 1-Amulett (1.000 GM), Neutral Sword+1 (Int 10, Ego 7, Detect Gems, Detect Traps, Detect Meal and what kind), Helm of Chaos

PS: in case you didn't notice, you're the nemesis of this campaign. You're friggin' overpowered. I'm prepared for anything!

Sumpfburger

Aktueller Aufenthaltsort: Sumpfburg, M46L15

Aktuelle Situation: Es gibt kein Einkommen und keine regelmäßige Beute. Vor einigen Wochen ist ein 10-köpfiger Wachtrupp spurlos verschwunden. Später wurde die Leiche des Ogers der die Gruppe begleitete im Sumpf östlich von Sumpfburg gefunden. Der Anführer des Wachtrupps *Grimchack* ist vor wenigen Tagen völlig zerzaust nach Sumpfburg zurück gekehrt. Er sei

von Menschen überfallen und verschleppt worden. Den Rest des Wachtrupps und den Oger hätten die Menschen im Sumpf versenkt. In Blaufahr habe Grimchack dann wochenlang im Kerker gesessen und sei schließlich auf eine Expedition zur Insel der Eisengeister mitgenommen worden. Da wo die widerlichen Gelbklaugen-Orks ihr Unwesen treiben. Schließlich hätten die Menschen ihn mitten in der Wildnis alleine laufen lassen. Nur mit Glück habe er es zurück nach Sumpfburg geschafft. Grimchack glaubt, dass die Menschen von Blaufahr Sumpfburg überfallen wollen, nur wann?

Ihr werdet von *Evangus Tardus* (gespielt von @kyOnshi) unter Druck gesetzt, der über furchtbare Untote gebietet, und verlangt, dass alle guten Orks den Schlangengott Set anbeten sollen. Überhaupt kommen von überall Schlangeng- und Echtenmenschen. *Evangus Tardus* hat seine Burg irgendwo im Osten. In den östlichen Bergen sind auch Zwerge (M46M21, bislang NPC). Diese zu überfallen würde sicherlich viel Gold bringen.

Aufbau der Fraktion: Groch, der Anführer der Sumpfburger, kämpft wie 3 Orks. 200 Orks, 3 Oger 3 kleine Katakulte zur Verteidigung Sumpfburgs

Chainmail-Punkte: 511

Jährliches Einkommen: keins, das ist ja das Problem

Anzahl kontrollierter Dörfer: auch keine, das ist ja auch das Problem

Gesinnung, Ziel und Motiv: Chaotisch wie es im Buche steht: Sumpfburg groß machen, Sumpfburger sind die Besten, viel zu essen, viel zu saufen, viel Gold und mindestens drei Schiffe!

Sonstige Ressourcen: Die Kriegskasse enthält 11.000 sp, 1.000 gp. Mit den anderen Ork-Stämmen im Norden, den Steinkeulen, Schwarzhauern und Blutbeissern gibt es immer Streit, jeder versucht am meisten Beute für sich zu bekommen. Aber wenn es sein muss, können alle drei Stämme zu Hilfe gerufen werden, und kommen dann in 1W6+8 Tagen mit jeweils 30-300 Orks. Kann aber sein, dass die anderen Sumpfburg lieber überfallen, wenn sie sehen, dass sie in der Überzahl sind.

Gelbklaugen

Aktueller Aufenthaltsort: Gelbklaugenburg, M46L15, mit einer Holzpallisade gesichert.

Aktuelle Situation: Der Versuch Blaufahr einzunehmen ist gescheitert. Rund acht Wochen ist das her. Der Kleriker Lemaftus, ein Getreuer des mächtigen *Evangus Tardus* wurde dabei getötet. Die Menschen von Blaufahr, angeführt von ihren drei Magiern, sind stärker als gedacht. Lemaftus hatte gesagt, dass wir uns alle *Evangus* und dem Schlangengott Set unterwerfen sollten. Sonst würden wir in Zombies verwandelt. Was *Evangus* nun

unternehmen wird? Er ist sicher unzufrieden, weil Blaufahr immer noch den Menschen gehört. Ob er erneut jemanden schickt um uns herumzukommandieren? Oder seine schrecklichen Untoten, von denen Lemaftus erzählt hat?

Die Schlangenmenschen (gespielt von @agroschim), mit denen wir zusammen versucht hatten Blaufahr anzugreifen haben sich unter ihrem General Xachaz erstmal in ihre eigene Burg zurück gezogen. Wir wissen, wo die ist: im Hügelland an der Küste, südlich von hier (M46AL13). Vielleicht sollten wir uns erneut mit den Schlangenmenschen zusammen tun, und einen Raubzug gegen die Waldelfen versuchen, die in M46AM20 leben. Oder wie ziehen zusammen gegen Evangus? der hat bestimmt viel Gold. Wir müssten nur herausfinden, wo dieser seine Burg hat.

Bei unserem Angriff waren auch Echtenmenschen dabei. Niemand hat sie seit dem gesehen, und wir wissen nicht genau, wo die überhaupt ihr Lager haben. "Im Sumpf im Osten" hatte Lemaftus gesagt, aber wo genau? Wir können ihn ja nicht mehr fragen.

Seit dem der Mond vom Himmel fiel vor drei Jahren ist alles nur schwieriger geworden. Schon gut, dass es Maro, den Mond der Recht schaffenheit erwischt hat. Jetzt leuchtet uns nachts Daro den Weg. Der Blutmond das Chaos! Das ist was für uns! Manche sagen, ein Drache hätte den Mond aus dem Himmel gehoben.

Aufbau der Fraktion: 1 Ork-Hero (kämpft wie vier Orks) 3 Oger, 60 Orks, 60 Orks/Shortbows

Chainmail-Punkte: 515

Jährliches Einkommen: keins, und das ist nicht gut

Anzahl kontrollierter Dörfer: keine, und das ist auch nicht gut

Gesinnung, Ziel und Motiv: chaotisch, nicht von Evangus in Zombies verwandelt werden, die Gelbklaue sind groß, die Gelbklaue sind die Besten! Gelbklaueburg zur besten Burg weit und breit ausbauen. Wir paktieren mit jedem, der unserer Sache dienlich ist! Alle anderen kriegen unsere Keulen zu spüren.

Ressourcen: 5000 GM, Wand of Metal Detection, Potion of White Dragon Control, Scroll: 7 Spells

Schlangenmenschen

Aktueller Aufenthaltsort: mit einer Holzpallisade gesicherte Siedlung in M46AL13. An der Alfenbucht in M46AK12 liegen unsere zwei Galeeren.

Die Situation: Der Versuch Blaufahr (M46AA15) einzunehmen ist kürzlich gescheitert, und einer unserer Anführer ist dabei getötet worden. Dabei standen uns die Gelbklaue-Orks und die Echtenmenschen zur Seite. Die drei Magier von Blaufahr sind nicht zu unterschätzen. Doch wir wissen, unsere Zeit ist gekommen. Wir, die Schlangen von Thuria und Atlantis

haben den Ozean überquert um uns diesen Kontinent zu eigen zu machen.

Draußen im Fjord auf der Insel haben wir Elfen gesehen, die mindestens ein Langschiff haben (M46AG04, gespielt von @pehaef). Kontakt gab es bis jetzt nicht.

Unsere Verbündeten sind: *Evangus Tardus* der mächtige chaotische Kleriker (gespielt von @ky0nshi), der fanatisch unseren Gott Set verehrt. Er hat seine Burg in den nordöstlichen Bergen in N46E05 und hilft uns, indem er uns Armeen von Orks zur Seite stellt.

Darpantor der große rote Drache (gespielt von @tacojr). Er ist die Inkarnation Sets auf diesem Kontinent. Sein göttlichen Höhlen und unermesslichen Schätze müssen an einem heiligen Ort hoch in den Bergen sein. *Die Gelbklaue-Orks* (bislang NPC). Sie haben ihre Burg in M46AD19.

Die Echsenmenschen (bislang NPC) die in einem Sumpf irgendwo im Osten leben. Wir glauben, dass sie auch von *Evangus Tardus* kontrolliert werden.

Aufbau der Fraktion:

Schlangenburg (M46AL13): 1 Schlangemenschen-Superhero "General Xachaz", (kämpft wie 8 Heavy Foot, Kompositbogen), 30 Schlangemenschen (kämpfen jeweils wie 2 Heavy Foot, Kurzbögen)

Galeere 1: 1 Schlangemenschen-Hero (4 HF, Kurzbogen), 5 Schlangen-Seeleute (kämpfen jeweils wie zwei Light Foot), 10 Schlangen-Marines (2 HF, Kurzbögen), 50 menschliche Ruderer, Sklaven

von den südlichen Inseln, 1 kleines Katapult

Galeere 2: 1 Schlangemenschen-Hero (4 HF, Kurzbogen), 5 Schlangen-Seeleute (2 LF), 10 Schlangen-Marines (2 HF, Kurzbögen), 50 menschliche Ruderer, Sklaven von den südlichen Inseln, 1 kleines Katapult

Dorf (M46AM15): 29 Peasants

Chainmail-Punkte: 551

Jährliches Einkommen: 290 gp

Anzahl kontrollierter Dörfer: 1

Gesinnung, Ziel und Motiv: Chaotisch, paktieren, unterminieren, angreifen, um die Kontrolle über den Kontinent zu übernehmen. Die Zeit der Schlangen ist gekommen.

Ressourcen: 6000 gp

Bei den Inseln im tropischen Süden liegen 4 Galeeren der Schlangemenschen. Die Schiffsreise dorthin dauert 2 bis 3 Wochen. In 4 bis 6 Wochen könnten alle vier Galeeren hier sein, um zu unterstützen.

Das Hauptquartier der atlantischen Schlangeninvasion befindet sich mit 6 hochseetauglichen Schiffen weit im Osten des Kontinents. Die dortige Führung will Ergebnisse sehen, duldet keine Niederlagen, und hasst Stümperei und Untauglichkeit. Die Schiffsreise zum Hauptquartier dauert 6 bis 8 Wochen.

Lawful Forces:

Fort Gronde

Aktueller Aufenthaltsort: Fort Gronde, M46W12

Aktuelle Situation: Gronde Retorius und seine Leute stammen aus Thyatis. Einstmals ein stolzes Kaiserreich im Osten des Kontinents. Doch dann kam der Kataklysmus: der Mond der Rechtschaffenheit fiel vom Himmel, der Legende nach weil Drachen darum gewettet hätten. Die Erde sprang auf, Vulkane brachen aus, und weite Teile des Kontinents wurden unter Schnee und Geröll verschüttet. Aus klaffenden Erdspalten in den Äckern Thyatis' kletterten widerliche Echsenmenschen empor, verwüsteten und vereinnahmten das Land.

Nach lange Flucht erreichte Gronde die Küste der Alfenbucht. Der Versuch die Festung Blaufahr von ihrem früheren Gebieter, einem üblen Dämonenbeschwörer zu befreien, misslang jedoch, denn das "Magische Triumvirat" ein Zusammenschluss dreier Magier kam Gronde zu vor. Gronde geriet gar in Gefangenschaft auf Blaufahr. Das magische Triumvirat besteht aus Meister Samo, Liskolf, und Sinta.

Während einer verheerenden Dürre wurde Gronde frei gelassen und konnte schließlich mit seinen Gefolgsleuten weiter ziehen. In einer von Bergen gut geschützten Bucht gründete er Fort Gronde. Inzwischen hat sich das Dörfchen Mundstein Gronde angeschlossen, sowie auch ein großer Clan von Gnomen, die im Gebirge, welches

zu Grondes Einflussbereich zählt eine neue Heimat fanden, und Gronde die Treue schwören.

Während Gronde von der Zukunft eines neuen Reiches, Neu-Thyatis träumt, droht Gefahr. Die ersten Echsenmenschen standen bereits vor Blaufahr, und Schlangemenschen sind über das Meer gekommen. Die Mächte des Chaos scheinen sich mehr denn je zusammen zu brauen.

Gronde weiß, dass im Norden des Fjords Orks leben, und dass auf den Inseln und am Westufer Elfen siedeln. Schließlich war der ganze Fjord, die Alfenbucht, früher ein endloser Elfenwald. Nachdem sich Mundstein angeschlossen hat, hofft Gronde, dass sich das magische Triumvirat von Blaufahr ihm bald auch anschließen wird.

Aufbau der Fraktion:

Fort Gronde M46W12: 1 Superhero **Gronde Retorius**, 4 Heroes, 26 Medium Horse, 30 Light Horse, 20 Armored Foot/Light Crossbows

Mundstein M46AA13: 1 Superhero "Sabin Superia", 40 Heavy Foot/Short Bows, 100 Peasants (Mundstein)

Gnomen-Höhle in M46X13: 100 Gnomes (fight as dwarves)

Chainmail-Punkte: 755

Jährliches Einkommen: 2400 gp

Anzahl kontrollierter Dörfer: 2

Gesinnung, Ziel und Motiv: Rechtschaffen, Neu-Thyatis zu einem stabilen Staat entwickeln und ein Garant für Frieden, Recht und

Ordnung an der Alfenbucht zu sein.

Ressourcen: Zwei kleine Handelsschiffe (eins davon noch im Bau), 6000 GM, 1-Muschelperle (100 GM), 3-Hyazinth (100 GM, 500 GM, 50 GM), 1-Granat (100 GM), 1-Lapislazuli (50 GM), 1-Opal (100 GM), 1-Spinell (50 GM), 1-Alexandrit (50 GM), 1-Labradorit (10 GM), 1-Smaragd (100 GM), 1-Topas (100 GM), 1-Bergkristall (10 GM), 1-Zitrin (100 GM), 1-Turmalin (100 GM), 1-Katzenauge (10 GM), 1-Goldberyll (50 GM), 1-Amazonenstein (10 GM), 1-Rubin (100 GM), 1-Diamant (500 GM), 1-Chrysopras (100 GM), 1-Fibel (1.000 GM), 1-Zierdolch (1.000 GM), 4-Krone (4.000 GM, 1.000 GM, 2.000 GM, 3.000 GM), 1-Gürtel (1.400 GM), 6-Brosche (1.200 GM, 2.000 GM, 1.300 GM, 7.000 GM, 1.000 GM, 4.000 GM), 5-Diadem (5.000 GM, 6.000 GM, 6.000 GM, 5.000 GM, 6.000 GM), 1-Kette (4.000 GM), 2-Amulett (4.000 GM, 500 GM),

Eladir und die Halblinge

Aktueller Aufenthaltsort: das Halblingsdorf in M46G03

Aktuelle Situation: Die Halblinge wurden vor drei Jahren von dem Kataklysmus überrascht. Sie siedelten irgendwo an der Küste südlich des Alfenwaldes, aber dann stürzte eines Nachts der rechtschaffene Mond Maro vom Himmel. Das Wasser kam und verschlang das Land, der ganze Alfenwald versank. Irgendwann erreichten Sie einen höher gelegenen Wald und fanden hier ihre neue Heimat.

Unheimlich scheint in den Vollmondnächten der übrig gebliebene Mond, der Mond des Chaos: Daro.

Eines Tages kam der einsame Wanderer Eladir daher, den Halblingen fielen seine golden schimmernden Augen auf. Bald lernten die Halblinge von Eladirs wahrer Gestalt. Er gestand ihnen, dass er selbst Schuld am Kataklysmus sei. Er habe vor vielen Jahren mit dem großen Darpantor gewettet, dass dieser niemals den Mond aus dem Himmel heben könnte. Leider irrte Eladir sich, und gelobte nun gemeinsam mit den Halblingen ein Leben in Demut zu führen.

Eladir hat vier Söhne (gespielt von @preuk), die in einer Höhle in den Bergen in M46N21 leben. Aber Eladir hat seit dem Kataklysmus nicht gewagt, Kontakt mit diesen aufzunehmen, weil er denkt, dass sie sein Vergehen für unverzeihlich halten.

Das Leben war friedlich hier, die Orks von Sumpfburg (gespielt von @kensanata) wurden nur gelegentlich am Horizont erspäht, aber sie kamen niemals zu dicht. Doch in den letzten Wochen mehren sich die Gerüchte, dass die Mächte des Chaos immer näher kämen und das Land überfallen würden - Schlangemenschen gar, von einem Land auf der anderen Seite der Welt. Sogar Darpantor der alte Rote Drache, Eladirs ärgster Feind (gespielt von @tacojr) soll in den Bergen im Osten gesichtet worden sein. Niemand weiß allerdings, wo sich Darpantor aufhält.

Eladir weiß, daß auf der Inseln in M46AF04 Hochelfen (gespielt von @pehaef) leben, und im Wald in M46AM20 zurück gezogenen Waldelfen. Sie gehören zu den wenigen Überlebenden von Alfheim. Seit Langem hat es keinen Kontakt zu diesen Elfen gegeben, doch jetzt ist es vielleicht an der Zeit.

Aufbau der Fraktion: Eladir Golden Dragon, Very Old, HD 10, Hp 60 Spells: Protection/Evil, Charm Person, Sleep, Invisibility 10'r, Water Breathing, Remove Curse, Contact Higher Plane, Geas, Reincarnation, Control Weather, Flying movement: 120 miles/20 hexes per day

2 Halfling Heroes (Heavy Foot, Shortbows)

60 Halflings (30 Light Foot, 30 Light Foot with Short Bows)

Chainmail-Punkte: 296

Jährliches Einkommen: keins

Anzahl kontrollierter Dörfer: keins (das eigene zählt nicht für Steuereinnahmen)

Gesinnung, Ziel und Motiv: Recht schaffen, die Sicherheit und den Frieden im Halblingswald erhalten, Eladirs Schuld sühnen, den Schaden den der Kataklysmus für die Welt angerichtet hat lindern wo es geht.

Ressourcen 7.000 KM, 40.000 GM, Lawful Sword +1, Scroll of Protection from Undead, Ring of Magic Detection, Potion of Longevity, Neutral Sword +1, +2 vs. Magic-Users and Enchanted Monsters, Shield +1,

The Four Siblings

Current Location: Cave complex at M46N21

Current Situation: The four golden Dragons have been living in their Cave for as long as they can think, about 20 years. They hatched from eggs, their Father Eladir (played by @momo_otl) carefully placed in their secret home. There is a faint telepathic connection between the four and their father. And so, some day they learned, that it was their father who brought about the Cataclysm of three years ago. Eladir had lost a wager against Darpantor: the ancient red dragon had indeed managed to let one of the two moons, the lawful moon known as Maro, come crashing down on the earth and devastate the continent. Earthquakes destroyed the dwarven lands of Rockhome, sunk the elven woods below the sea and let the earth of the old empire break open, so that evil monsters came to the surface. Nothing was ever as before since that darkest of nights.

Months later a clan of dwarves arrived. The golden siblings allowed them to settle in a cave nearby and the dwarves swore fealty to the dragons. It felt good to have lawful company as the moon of chaos, Daro, now cast it's evil light on the mountain sides.

Recently rumors have reached the four, that chaos is coming closer. An incursion of Snake People and Lizard Men, has reached the shores of the Fjord. The dwarves fear that the Orcs of Sumpfburg (played by @kensanata) might soon

come to raid their mines.

Lineup: Golden Dragon one (*Saelrun-tu*): sub-adult, 10 HD, 30 Hp, Spells: Protection/Evil, Light, Charm Person, Wizard Lock, Sleep, Detect Magic, Clairaudience, Hold Person, Knock, Detect Evil

Golden Dragon two (*Frazirros*): sub-adult, 11 HD, 33 Hp, Spells: Water Breathing, Hold Person, Haste Spell, Hold Portal, Clairvoyance, Locate Object, Detect Evil, Wizard Lock Fly, Invisibility 10'r, Continual Light

Golden Dragon three (*Mullyraen*): sub-adult, 10 HD, 30 Hp, Spells: Knock, Protection/Normal Missiles, Charm Person, Hold Person, Read Languages, Slow Spell, Protection/Evil, Read Magic, Lightning Bolt, Locate Object

Golden Dragon four (*Zekionaerth*): sub-adult, 11 HD, 33 Hp, Spells: Charm Person, Sleep, Protection/Evil, Invisibility, Slow Spell Hold Person, Detect Magic, ESP, Detect Invisible, Read Magic, Phantasmal Forces

all golden Dragons can shape change into human form, and can travel flying in dragon form: 120 miles / 20 hexes per day

Dwarven settlement in M46M21: 1 Dwarven Hero (4 Heavy Foot), 60 Dwarves (Heavy Foot), 40 Dwarves (Heavy Foot/Crossbow), 4 trained Grizzly Bears

Chainmail Army points: 660

Yearly Income: 1.000 gp

Villages under Control: 1

Alignment and Goals: Lawful, keep the peace and safe the land from evil and chaotic incursions. Right what our Father has done wrong!

The Dwarves want to mine and trade. Good for them ... and for us.

Resources: The Dwarves have: 40.000 gp, 15 gems (2 x 10 gp, 5 x 50 gp, 6 x 100 gp, 1 x 500 gp, 1 x 1.000 gp). The Dragons have: 2.000 sp, 30.000 gp, 4 gems (1 x 10 gp, 3 x 50 gp).

Once per month there's 20% chance, that the Dwarves strike a vein (you may roll now). On a crit it might be a mother lode. The referee will tell you the yield.

Meister Samo und Blaufahr

Aktueller Aufenthaltsort: Blaufahr

Aktuelle Situation: Blaufahr hat bessere Tage gesehen. Nach der Befreiung von der Dämonenherrschaft *Baron Gondricks* im Wasmar 989, folgte die lange Trockenheit und nun seit Wochen der dauernde Regen. Gerüchte von Drachen, Orks und einem Nekromanten machen die Runde. Einen Angriff von Orks, Echsen- und Schlangenmenschen am 11. Ermar diesen Jahres (990) konnte das Magische Trimuvirat abwehren, doch was ist, wenn mehr Ungeheuer kommen? Die Menschen sind demoralisiert, Mundstein ist bereits zu Gronde Retorius übergelaufen, der nordwestlich der Berge *Fort Gronde* (*gespielt von @Valez*) gegründet, und



das Reich *Neu-Thyatis* ausgerufen hat. *Liskolf* Samo's alter Weggefährte hatte zwischenzeitig Kontakt zu den Inselelfen von *Jardór* (gespielt von @pehaef). @Valez dürfte der beste Kontakt sein, um sich anhand der Informationen die in Fort Gronde bekannt sind, ein Bild von der Situation zu machen.

Aufbau der Fraktion: Meister Samo, Magician, fights as 3 Men+1, Light Foot Ogden Cavenmark, Lawful Lama of Sarenrae, fights as Hero, Light Foot, Shield+1, 40 Armored Foot, 6",

Platemail, Shields, Shortswords and Spears, 40 Heavy Foot, 9", Chainmail, Shields, Axes, Shortbows, 10 Lawfull Acolytes of Sarenrae, Lightfoot, 12", wooden shields & clubs, Bron der Werbär (Lawful) attack as four Armored Foot, defend as four Heavy Foot

Chainmail-Punkte: 480

Jährliches Einkommen: keins

Anzahl kontrollierter Dörfer: keine

Gesinnung, Ziel und Motiv: die meisten rechtschaffen, insbesondere die Sareniten, Samo: flexibel ;-)
Da Samo die ganze Historie kennt, brauche ich wohl kein Ziel oder Motiv vorzugeben.

Sonstige Ressourcen: Ein paar Ruderboote am Fluss, die herunter gekommene Burg Blaufahr. Schätze sind sämtlich aufgebraucht, sofern nicht noch etwas auf den Charakterbögen der Spielercharaktere steht.

Neutral Forces:

Inselelfen

Aktueller Aufenthaltsort: *Jardór* das Elfdorf in M46AM20 auf der Insel *Vedni Estel*.

Aktuelle Situation: Ihr wurdet vom Kataklysmus - der Zerstörung des Mondes Maro im Jahr 987 - überrascht. Der riesige Alfenwald, zu dessen vornehmsten Bewohnern Ihr gehörtet, wurde überflutet und verwandelte sich in einen großen

Fjord. Auf einer Anhöhe, die Ihr Vedni Estel (die letzte Hoffnung) nennt, fandet ihr eine neue Heimat. Ihr wisst, dass im Wald in M46AM20 Waldelfen leben, zurück gezogene Schwestern und Brüder. Doch Kontakt hattet Ihr seit dem Kataklysmus kaum. Auch in den Ländern westlich des Fjords muss es noch verwandte Stämme geben.

Ihr wisst, dass im Wald weit im Norden der Alfenbucht Halblinge leben (M46G03, gespielt von @mo-mo_otl). Und von den Orks in Sumpfburg (M46L15, gespielt von @kensanata) wisst Ihr natürlich auch.

Kürzlich kam Liskolf, ein menschlicher Magier aus Blaufahr zu Euch, um mit Tharathiel, Eurem Anführer über die Entwicklung eines mächtigen Kommunikations-Zaubers zu sprechen. Liskolf ist auch jetzt noch Gast bei Euch. Ihr habt mit Liskolf darüber nachgefacht, wie man die alte Bibliothek der Elfen finden könnte, die sich vielleicht noch irgendwo am Grund des Fjords befindet.

Mit Sorge habt Ihr die Erzählungen von der Invasion der Schlangenmenschen und anderen chaotischen Kräften gehört. Ihr habt am Fjordufer in M46AK12 zwei Galeeren der Schlangenmenschen (gespielt von @agroschim) liegen sehen, und vermutet, dass sie nicht weit im Inland ihr Lager haben. Ihr wisst, dass die Schlangenmenschen sich mit anderen chaotischen Kräften verbündet haben, Echsenmenschen und Gelbklaunen-Orks. Doch wo diese sich aktuell aufhalten ist Euch nicht bekannt.

Aufbau der Fraktion: 1 Hero-Warlock **Tharathiel** (Level 4 Fighting-Man/Level 8 Magic-User), 1st level: 4 slots, any from Volume I, 2nd level: 3 slots: Phantasmal Forces, Detect Invisible, Continual Light, 3rd level: 3 slots: Infravision, Lightning Bolt, Lightning Bolt, 4th level: 2 slots: Charm Monster, Wall of Ice, Crystal Ball

1 Swordsman-Theurgist **Riyal Narlir** (FM3/MU4), 1st level: 4 slots, any from Vol I, 2nd level: 2 slots, Invisibility, Phantasmal Forces

1 Warrior-Thaumaturgist (FM2/MU5), 1st level: 4 slots, any from Vol I, 2nd level: 2 slots, Continual Light, Invisibility, 3rd level: 1 slot, Invisibility 10' r

65 Armored Foot, Spears/Shields, AC 4, 12", HD 1+1, 65 Heavy Foot/Longbowmen, AC 6, 12", HD 1+1, 1 Longship, up to 75 crew / 64 rowers maximum

Chainmail-Punkte: 735

Jährliches Einkommen: 0

Anzahl kontrollierter Dörfer: 0

Gesinnung, Ziel und Motiv: Neutral, Verbündung aller Elfen-Clans um ein neues Alfheim zu begründen, Verteidigung der Alfenbucht gegen jede Art von feindlichen Kräften.

Sonstige Ressourcen: 3.000 gp

Waldelfen

Aktueller Aufenthaltsort: Elfordorf in M46AM20

Aktuelle Situation: Die Waldelfen leben seit jeher sehr zurück gezogen, und haben den Kontakt nach Blaufahr auch vor dem Kataklysmus - der Zerstörung des Mondes Maro im Jahr 987 - gemieden. Sie kennen ihre Schwestern und Brüder in Jardór (M46AF04, gespielt von @pehaef), haben jedoch kaum noch Kontakt, seit Jardór eine Insel ist. Mit Sorge beobachten sie die Invasion von Schlangenmenschen und anderen chaotischen Kräften. Sie wissen von der Schlangenburg in M46AL13 (gespielt von @agroschim) sowie vom Lager der Gelbklaue-Orks in M46AD19 (bislang NPC). Sie wissen, dass die Schlangensamen mit Schiffen übers Meer kommen, und dass aus dem Osten über Land Echsenmenschen kommen. Sie vermuten, dass die Invasion dieser Gruppen von einer höheren Macht koordiniert wird, wissen aber nicht von wem.

Aufbau der Fraktion: 1 Hero-Warlock (Level 4 Fighting-Man/Level 8 Magic-User), 1st level: 4 slots, any from Volume I, 2nd level: 3 slots: Phantasmal Forces, Invisibility, Continual Light, 3rd level: 3 slots: Dispel Magic, Lightning Bolt, Protection from, Normal Missiles, 4th level: 2 slots: Plant Growth, Hallucinatory Terrain, Helm of Reading Magic and Languages

1 Swordsman-Thaumaturgist (FM3/MU5) "Bladálfr", 1st level: 4 slots, any from Vol I, 2nd level: 2 slots, Invisibility, Detect invisible, 3rd level: 1 slot, Water Breathing, Plate+2, Shield+1,

1 Hero-Conjurer (FM4/MU3), 1st level: 3 slots, any from Vol I, 2nd level: 1 slot, Detect Evil, Shield+1, Neutral flaming Sword+1, +2 vs. Trolls, +3 vs. Undead

1 Warrior-Seer (FM2/MU2), 1st level: 2 slots, any from Vol I, Wand of Enemy Detection, Ring of Invisibility

80 Armored Foot, AC 4, 12", HD 1+1, 80 Heavy Foot/Longbowmen, AC 6, 12", HD 1+1

Dorf (M46AP22): 44 Peasants

Chainmail-Punkte: 1232

Jährliches Einkommen: 440 gp

Anzahl kontrollierter Dörfer: 1

Gesinnung, Ziel und Motiv: Neutral, den Frieden ihres heiligen Waldes erhalten.

Sonstige Ressourcen: 8.000 GM, 1-Achat (50 GM), 1-Lapislazuli (50 GM), 1-Spinell (100 GM), 1-Turmalin (50 GM), 19 Magic Arrows, Chainmail +1, Potion of Flying, Chainmail +1, — lkh

Free Ads!

Solange Platz ist, gelten
Anzeigen und Inserate bis
auf Widerruf.
Sie erscheinen also auch
in den kommenden
Ausgaben.

(Diese Anzeige hat das
Format 64 x 70 mm)

Recently on Discord

Editor: submission dead line for Grenzland 6!! Don't waste your money on kickstarter, write for Grenzland! Each submission (article or artwork) will gain you one free issue!!!

Computer: Noted. :)

Writer: anmelden 15-08

Computer: Habe ich eingetragen. (15-08, 2025-08-15) :)

Writer: er... Computer, sign me up for the game on 2025-08-15

Computer: I don't understand. :)

Writer: help

Computer: *inserts link to FAQ*

Writer: games for 2025-08-15

Computer: schreiben submission dead line for Grenzland 6!! Don't waste your money on kickstarter, write for Grenzland! Each submission (article or artwork) will gain you one free issue!!! (lkh, 15-08)

Writer: Computer, register me for 2025-08-15

Computer: Signed up! (Writer, 2025-08-15) :)

Writer: you're a good bot.

Computer: I don't understand.

Writer: show me the games for 2025-15-08

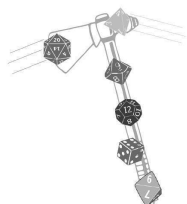
Computer: No games. :)

Writer: Computer, games for the date 2025-15-08

Computer: *garbles and spits out correct response*

— *Cidney*

Generator für
magische Waffen
zum Einsatz mit ALRIK (OSRIC) und
vergleichbaren OSR-Spielen



Schon wieder ein magisches Schwert?

Mit dem OSRIC-kompatiblen Generator für magische Waffen von Eichhörnchen Rollenspiele erhältst du mehr Vielfalt bei deinen magischen Waffen!

Kostenlos erhältlich auf DriveThruRPG



t1p.de/6upzp

The Monday Games

To join any of these games check out:

<https://campaignwiki.org/wiki/MontagInZürich/HomePage> or join the Grenzland Discord <https://discord.gg/PqH7xaK>

Current Games

- ☞ Dolmenwood - <https://campaignwiki.org/wiki/MontagInZürich/Dolmenwood>
- ☞ Glimmermark - Hunting for gold and glory in the ruins of the borderland, a weekly Labyrinth Lord game, <https://campaignwiki.org/wiki/MontagInZürich/Glimmermark>
- ☞ Barrowmaze Open Table - The grumpy DM will let the dice fall where they may! <https://campaignwiki.org/wiki/MontagInZürich/Barrowmaze>
- ☞ Elredd/Arden-Vul - In Arden Vul, the adventurers can't decide whether to investigate the golden dragon statue, talk to the beast men or delve deeper. Also, those damn baboons! https://campaignwiki.org/wiki/Die_Wilde_Gestade/Arden_Vul

The Queue

- ☞ Hypertellurians, a sort of everything goes retro future game
- ☞ Silent Titans (@alex)
- ☞ Yoon-Suin (@alex)
- ☞ Soft Horizon (@alex)
- ☞ Band of Blades (@alex)
- ☞ Scum and Villainy (@alex)
- ☞ Stealing the Throne Review: Stealing the Throne
- ☞ DOS Punk FKR cyberpunk rules
- ☞ Troika! (@alex)
- ☞ Edge of the Empire (@phf), (@frotz) A Star-Wars game focused on non-Jedi
- ☞ En Garde! (@kyonshi) prospective pbm game
- ☞ Gamma World, Mutant Future (@alex, @phf)
- ☞ Rangers & Rabbits (@alex)

Three hours east of Selina's Harbor, under the desolation of the Barrowmoor, you can find fabulous riches and eternal damnation in the crypts and warrens of the

Barrowmaze!

<https://campaignwiki.org/wiki/MontagInZ%c3%bcrich/Barrowmaze>

Kleinanzeigen

Grenzland Backissues! Von Grenzland homebrew 5 *Science Fantasy* sind noch 7 Exemplare zu haben, und von Grenzland 4 *Domain Games* sind noch 2 Exemplare aufgetaucht. Bei Interesse bitte Email an lkh@betola.de

Der Online-Open-Table

Valravn sucht immer neue Mitspielende. Wir sind aktuell rund 40 Personen und bei uns kann so oft oder so selten oldschoollig (OSR) gespielt werden, wie ihr Lust und Zeit habt – hop-on, hop-off. Wir organisieren uns über zwei Signal-Gruppenchats.

Leitsystem ist Shadowdark, aber es kommen auch immer wieder andere OSR- und OSR-affine Spiele auf den Tisch: OSE, Deathbringer, Mörk Borg, etc.

In den Shadowdark-Runden kann die Personage in der Regel von einer Spielleitung zur anderen wechseln. Schaut doch mal in unser Wiki <https://campaignwiki.org/wiki/Valravn/> und kontaktiert bei Interesse und Fragen thopan@mailbox.org



GURPS 3 Core Books

GURPS Basic Set 3rd Edition, 1989: 15€, GURPS Compendium I + Compendium II: zusammen 15€, GURPS Magic, 1989: 10€, GURPS Vehicles, 1996: 10€. Deutliche Gebrauchsspuren, Bücher für den Spieltisch. Alles zusammen 30€ zzgl. Versand, lkh@betola.de

Save the Date!

Oktober

17.-19.10.2025: **Cauldron OSR Euro Con**, You may still sign up for a waiting list <https://cauldron.pesa-nexus.de>

November

22.-23.11.2025: **WinterCon**, Haus der Jugend Osnabrück, Große Gildewart 6-9, Osnabrück <https://rubicon-osnabrueck.de/event/wintercon-2025/>

Februar

28. Februar bis 01. März: **Hamburger Tactica**, Bürgerhaus Wilhelmsburg, Mengestr. 20, 21107 Hamburg
<https://www.hamburger-tactica.de/>

Juni

12.-14.06.2026: **NordCon**, Brüder-Grimm-Schule, Steinadler Weg 26, 22119 Hamburg <https://www.nordcon.de>

Outlook

Die nächste Ausgabe, *Grenzland 7 - High Level Adventures* ist schon für Januar 2026 geplant. Level 36? Dein Ernst? Und wer steuert ein passendes Cover-Bild bei? Es gibt eine Online-Umfrage zum Thema. Näheres dazu auf der *Grenzland* Homepage: <https://lkh.sdf-eu.org/wandererbill/grenzland/>

Einsendeschluss für *Grenzland 7* ist der 15. Dezember 2025(!) Vorbestellungen für die gedruckte Ausgabe bitte unter Angabe der Postanschrift bis zum 31. Dezember 2025 mitteilen. Danach wird der Druck in Auftrag gegeben.

Impressum

Grenzland ist ein Hobby-Projekt und wird editiert und herausgegeben von Laurens Kils-Hütten (lkh). Der Verkauf der gedruckten Ausgabe erfolgt ohne Gewinnabsichten zum Selbstkostenpreis. Erscheinungsweise einmal im Halbjahr, in Zukunft voraussichtlich jeweils im Januar und im Juli.

Beiträge in dieser Ausgabe von:

- ☞ Cidney — @cidney@social.cidney.org
- ☞ Gottfried Neuner (kyonshi) — @kyonshi@dice.camp
- ☞ kikithegecko (kiki) — @kiki@chaos.social
- ☞ Laurens Kils-Hütten (lkh) — <https://sdf-eu.org/~lkh/>
- ☞ Roger Thorm (RThorm) — @rthorm@dice.camp
- ☞ Valez — https://instagram.com/joahnnes_r/

Auflage: 50 Stück

Alle Inhalte stehen, sofern nicht anders angegeben, unter der Creative Commons Lizenz CC BY-SA 4.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Außerdem ist *Grenzland* ein Open Source Projekt. Du findest die Quelldateien unter <https://tildegit.org/lkh/Grenzland-Zine>

Das Grenzland als PDF ist kostenlos erhältlich auf:

<https://lkh.sdf-eu.org/grenzland>

Gedruckte Exemplare gibt es nach Vorbestellung zum Selbstkostenpreis. Bitte die Fristen beachten.

Für jeden Beitrag der abgedruckt wird (Text oder Illustration) gibt es zwei kostenlose gedruckte Beleg-Exemplare. Außerdem gerne Tausch gegen andere Fanzines!

Zuschriften bitte an: grenzland@betola.de, oder

Grenzland
c/o Laurens Kils-Hütten
Planckstr. 8
22765 Hamburg

Bankverbindung:

Laurens Kils-Hütten
IBAN DE40 4306 0967 1278 5247 00
GLS Bank

Glimmermark

open table game
tuesdays 8.15pm CEST

Rules: *Labyrinth Lord*
Sign Up:
Grenzland Discord/IRC
#glimmermark



steinbru.ch

Kollaborative Zufallstabellen und mehr fürs Rollenspiel.

