

Grenzland

No. 7

High Level Adventures

Jan 2026

Schlacht um die Neun Höllen des Untoten Drachenkönigs	1
<i>Editorial</i>	
Zwischenstand: Arden Vul	4
<i>Bericht aus einer hochstufigen Kampagne</i>	
1d10 unexpected other worlds	8
<i>strange planes for your high level game</i>	
Survey: High Level Adventures	10
<i>The results! Scientific truths!</i>	
Get in Contact	27
<i>Our Hidey Holes on the Internet</i>	
Grenzland Kampagne: Endstand	29
<i>Wo die Charaktere geblieben sind, more Faction sheets</i>	
Monday Games	28
<i>The Game Queue</i>	
Save the Date!	36
<i>Reminders about upcoming dates and events</i>	
Outlook	38
Imprint	39

Schlacht um die Neun Höllen des Untoten Drachenkönigs

Ein Abenteuer für Charaktere der Stufe 10 und höher. nächste Ausgabe?

So ungefähr könnte mit guten Gründen, die sich in dieser Ausgabe finden, der Titel eines echten hochstufigen Abenteuers lauten. Vielleicht sollte man daraus einen Wettbewerb machen. Oder jemand schreibt ein Kurzmodul für die

Das erste was bei dieser Ausgabe auffallen dürfte ist das Cover. Auf der *Cauldron 2025* habe ich Andrew Walter kennen gelernt (u.a. *Fronde of Benevolence*, Melsonian Arts Council), und als wir uns im Nachgang noch über das *Grenzland* austauschten, bekamen wir die

Grenzland 8 *2d6 Games*

The next issue is planned
for **August 2026**.

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

grenzland@betola.de

Submission deadline:

15. July 2026

Order your copy until:

31. July 2026

We need topics and themes
for upcoming issues!

wohl im wahrsten Sinne des Wortes einmalige Gelegenheit ein Cover von einem professionellen Grafiker zu ergattern. Ich bin froh, dass wir dazu ein Arrangement gefunden haben, denn normalerweise kann sich das Grenzland so etwas nicht leisten. Also herzlichen Dank für das Entgegenkommen an Andrew Walter! Damit ist für mich aber auch klar: während es für geschriebene Beiträge und normale Grafiken etablierte Regeln gibt (siehe Impressum) wird es für das Cover bis auf weiteres individuelle Vereinbarungen geben müssen.

Wo wir schon beim Thema Geld sind, wie Ihr sehen könnt, habe ich den Bleistift für die Festlegung des Heftpreises noch spitzer angespitzt und hoffe, dass die Rechnung auch mit 4€ pro Heft aufgeht. Die fünf Euro der früheren Hefte (einmal sogar 7€ waren mir

immer etwas zu teuer. Vor allem wenn man sich den Seitenpreis von *Knock!* oder *Fight On!* vor Augen führt. Der Heftpreis hängt ja aber auch von der Anzahl der Beiträge und der dadurch aufzubringenden Belegexemplare ab. Mehr Beiträge sind gut für den Inhalt, aber schlecht für den Heftpreis. Das soll auf keinen Fall bedeuten, dass wir nicht gerne mehr Inhalte hätten. Das 40-Seiten-Limit würde ich nicht gerne überschreiten, um weiter bei einer Klammerheftung bleiben zu können. Aber wir könnten wahrscheinlich relativ einfach das Format auf DIN A4 wechseln, um bei ähnlichem Druck- und Versandpreis mehr Inhalt unterzubringen. Aktuell sind wir aber glaube ich von der goldenen Mitte gar nicht so weit entfernt.

Außerdem könnte der geneigten Leserschaft aufgefallen sein, dass diese Ausgabe schon im Januar kommt, wo es doch die letzte erst im September gab. Während ich weiterhin bei zwei Ausgaben im Jahr bleiben möchte, war ich unglücklich mit den jeweiligen Zeitpunkten der Veröffentlichung, insbesondere mit Hinblick auf Termine. Mit einem Blick in die Rubrik *Save the Date!* werdet Ihr sehen, dass dort nun Termine stehen, die einerseits erst seit kurzem bekannt geworden sind, und andererseits aber auch wirklich noch in der Zukunft liegen. So kann die Termine-Rubrik auch wirklich ihren Zweck erfüllen. Noch nicht ganz sicher bin ich mir mit dem Sommerheft. Ein halbjährlicher Zyklus würde ja Juli nahe legen, aber das erscheint mir recht früh im Jahr. September wie

bisher wäre dann wiederum sehr nah am darauf folgenden Januar. Außerdem finde ich September etwas spät um Kampagnen anzukündigen, die vielleicht schon im September starten sollen. Also fiel meine Wahl auf den August. Wir werden sehen, ob das gut funktioniert.

Dann ist da nochmal das Thema der Sprache. Ich hatte das früher schon einmal aufgebracht, und die allgemeine Stimmungslage schien zu sein, dass die "Grenzland Community" nun mal auf Deutsch und Englisch kommuniziert, und deshalb auch die gedruckten Ausgaben des Grenzland gemischt deutsch und englisch sein dürfen. Unverändert scheint mir das unpraktisch für jene, die vielleicht mit einem deutschsprachigen Artikel wirklich nicht viel anfangen können. Da die Sommerausgabe vermutlich auch in diesem Jahr noch auf der *Cauldron 2026* angeboten werden wird, macht es Sinn die Sommerausgabe tendenziell mehr mit Inhalten auf Englisch zu füllen. Die Winterausgabe hingegen enthält wie schon gesagt die Termine, die eher für die deutschsprachige Leserschaft interessant sein dürfte. Also macht es wohl Sinn, wenn die Winterausgabe *tendenziell* mehr deutsche Inhalte hat, wie z.B. dieses Editorial.

Aber lasst uns schnell noch einen Überblick über dieses Heft verschaffen: *Alex* berichtet aus seiner Arden-Vul Kampagne. Interessant finde ich die Beobachtungen was in so einem hochstufigen Spiel gut funktioniert, und was eher nicht. *Kyonshi* wartet mit zehn unerwarteten Welten auf, die sich

hervorragend als Schauplätze für hochstufiges Spiel eigenen. Meinen Favoriten sind die *Vertical Realms* und *Elyon*. Als nächstes kommen die Ergebnisse der Umfrage, die ich zum Thema *High Level Adventures* gestartet hatte. Vielleicht das Herzstück dieser Ausgabe. Ich würde mich über Feedback freuen, denn ich denke es könnte interessant sein für kommende Themen weitere Umfragen durchzuführen und auszuwerten. Vielen Dank jedenfalls an alle die mitgemacht haben.

Im nächsten Artikel geht es um Alternativen zu Discord: das Fediverse, Internet Relay Chat und das gute alte Usenet. Schließlich berichte ich noch - vermutlich ein letztes Mal - von der Grenzlandkampagne.

Abschließend erwähnen möchte ich noch die schön old-schooligen Artworks von *Valez* hervorheben. Nehmt Euch das alle als Vorbild!

— *lkh*



Zwischenstand: Arden Vul

Ich leite Arden Vul seit 2023. 16 Spielabende waren es 2023, 38 Spielabende waren es 2024 und 19 Spielabend waren es 2025 bis heute. Die meisten Spieler haben mindestens einen Charakter auf Stufen 7 bis 10.

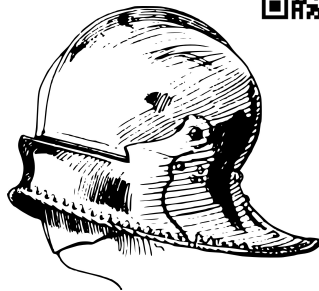
The Halls of Arden Vul ist ein Megadungeon von Rick Barton, mit Karten von Andreas Claren, Lektorat und Layout von Joseph Browning, erschienen bei Expeditionist Retreat Press, und vor allem: Es ist über 1100 Seiten lang. Alleine über die grösseren Fraktionen im Dungeon hat es 18 Seiten Text. Level 3 ist eine guter Startpunkt und die Beschreibung der 231 Räume erstreckt sich über 146 Seiten. Es gibt die üblichen Gegner im Dungeon, aber auch eine Geschichte, die man entdecken kann, wenn man will. Diese wird über die Architektur, gefundene Bücher und Überlebende (und Untote) aus alten Zeiten erzählt. Zu jedem gefundenen Buch hat es im Appendix einen Paragraph Text. Deswegen kann man sich auf Arden Vul nicht so vorbereiten, wie man das bei kurzen Modulen machen kann. Niemand will 1100 Seiten lesen, bevor das Spiel beginnt. Also lese ich selektiv, versuche zu erraten, wo es hin geht, frage die Spielenden, wo sie hin wollen.

Weil mein Arden Vul in Elredd steht, und Elredd eine Region in unserer Wilde Gestade Kampagne mit Mehrfachspielleitung ist,

A podcast for
my house-rules



Alex Schroeder



Halberds & Helmets

können aus den Nachbarregionen Charaktere anreisen und ebenfalls mitspielen. Ab und zu ist beispielsweise Meister Al aus der Nachbarregion Miesbohl dabei, ein Zauberer Stufe 10. Illusionist Cédric war Quereinsteiger aus einer Tegel Manor Kampagne und hat inzwischen Stufe 11.

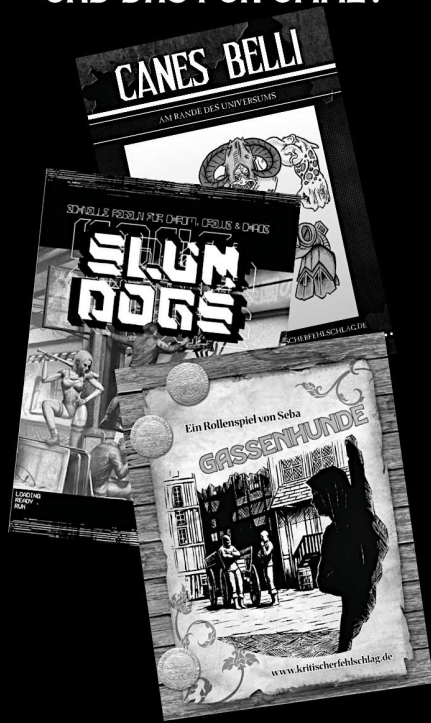
Die anderen Charaktere haben auf Stufe 1 in Arden Vul angefangen. Ahriman der Gerechte, bekannt als El Admiral, Baron der Eisenklippen, Gebieter über Schatten, Tod und Knochen ist Kleriker 9 und Zauberer 5. Seihan ist ein Gefolgsmann von Ahriman und Krieger Stufe 7. Porphyrios ist Zauberer Stufe 9. Skalf und Raidri sind beides Zwerge und Krieger Stufe 8. Quadamar war ein Gefolgsmann von Skalf und Zauberer Stufe 3. Boris ist Krieger Stufe 10. Harald

ist Krieger Stufe 7, aber nur, weil Vorgängercharakter Aldon vor einer Weile in einer Nachbarregion gestorben ist. Da ich die meisten Untoten als intelligente Wesen spiele, hat Ahriman der Nekromant einen besonders starken Gruftschreck als Gefolgsmann und Porphyrios hat eine "gute" Mumie als Gefolgsperson.

Wie man sieht, haben einige der Charaktere ihre Namenstufen erreicht. Dabei hat sich bezüglich Domänenspiel aber nicht viel getan. Die Gruppe hat einen der Tempelbezirke im Dungeon übernommen. Ahriman der Nekromant und Cédric der Illusionist haben sich damals das Gebiet "geteilt". Einen Teil der Randgebiete haben sie einer Monsterfraktion überlassen. Boris hat keine eigene Burg übernommen.

Ich wollte als Spielleitung in der Lage sein, Aktionen der Gegner (Mordversuche, Raubzüge und dergleichen mehr) möglichst gut einschätzen zu können und habe deswegen den Spieler des Ahriman gebeten, mir Unterlagen in einer Qualität zu liefern, die es mir ermöglichen würden, im übernommenen Gebiet Abenteuer zu leiten. Wo wurde umgebaut? Wie viele Wachen wurden angeheuert? Wo stehen sie? Wie sind sie bewaffnet? Leider funktioniert das nicht wirklich. Ich schliesse daraus, dass die Spieler und Spielerinnen nicht wirklich an einem Domänenspiel interessiert sind. Abenteuer für hochstufige Charaktere sollen es sein, nicht organisatorische Herausforderungen. So zumindest mein Eindruck.

**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!

Was relativ gut funktioniert, sind Gefolgsleute. Die meisten Spieler führen mehrere Charaktere. Manche führen bis zu drei oder vier Gefolgsleute auf Abenteuer mit; manche haben intelligente Untote als Gefolgsleute; manche haben zwar Gefolgsleute, gehen aber lieber entweder mit dem hochstufigen Hauptcharakter *oder* mit der tiefstufigen Erfolgsperson auf Abenteuer.

Das wird insbesondere dann wichtig, wenn ein Gegner überraschend einen *Todeszauber* wirkt, die Spielleitung gut würfelt und die Spielercharakteren bis Stufe 8 dahin gerafft werden. Wer jetzt keine Erfolgsperson im Hintergrund hat, fängt potentiell wieder bei 1 an. Vor kurzem erst hatten wir diese Situation. Die Überlebenden waren Ahri-man und Porphyrios (da beide Stufe 9 oder mehr) und Skalf (der Würfel entschied zwischen Skalf und Raidri, beide Stufe 8. Diese drei konnten Seihan, Harald und Raidri mittels Teleportation in Sicherheit bringen. Quadamar wurde von den Grulen gefressen. Für einen kurzen Moment sah es aber so aus, wie wenn Harald und Raidri ebenfalls verloren wären, gefressen von Grulen, ohne Chance auf Wiederauferstehung und ohne Gefolgsleute. Das wäre bitter geworden, da man nun auf Stufe 1 wieder anfängt und sich somit lieber einer Expedition von tieferstufigen Charakteren anschließt als den alten Kumpanen auf Stufe 8 bis 11.

— alex

An open table
for a podcast!
Join us.



Internet Office Hours:
Role-Playing Games!

tam
tam
zine
.org



**Theorie, Abenteuer,
Material. Eine
scharfsinnige
Ideologiekritik des
Rollenspiels, ein
spritziger Sandbox-
Dungeon (5 Factions,
36 Räume) und eine
kurze Hausregel.
Risodruck,
handgebunden mit
gefalteter Karte.
- 3-10 GM -**

until all dungeons are empty



1d10 unexpected other worlds to end up in

1. Glaston: the demiplane of the lost, about the size of the British isles, made up of dozens of smaller and larger islands, struck in a never ending tribal war. Similar to the demiplane of Dread this place sucks in those lost at sea and delivers them to a shore of the Glaston islands. The domain can easily be left by sailing across the edge of the plane, hurling yourself into the endless wastes of the Astral Sea, which altogether is not a good idea. There is a 50% chance to access the Vertical Realms though.

2. The Vertical Realms: this is the demiplane of salvage. The whole plane is a steep cliff, roughly circular, constantly showered and sprayed by a waterfall coming over the top. Multiple civilizations can be found here, in the cracks and crevasses of the cliff, building shelter out of caves and scavenged goods. The deeper you go the colder it gets, with the constant rain turning into icy mist before disappearing into the void. Travel is via hewn paths in the side of the cliff, or flight. Flying over the top of the demiplane seems impossible.

3. The Clockwork Moon: this place is an inter dimensional nexus the shape and form of a small moon with curiously regular, hexagonal features. The surface of the moon is of luminescent ivory and dark grey color, with the inhabitants living in almost antiseptic looking cities. The true power lies in the center of the wordlet, as it is an impossibly elaborate machine steered by a creature known only as the Man. The Moon can be reached only when it is in the sky of any particular world or plane (although there is a 1/30 chance for this being the case in Glaston and the Vertical Realms)

4. The Elemental Plane of Slood: a plane made up of the essence of slood. As the whole concept of Slood is incompatible with most universes it is recommended to only access it with appropriate protection spells. As these spells are only available in Slood-enabled universes in the first place this rapidly becomes a chicken and egg problem with characters playing both parts.

5. The Quasielemental Plane of Mayo: one of the truly minor planes this place contains the essence of emulsified oils and vinegar. Its existence was largely seen as a nothing but an academic joke, until a very enterprising student of magic decided to tap into its power and proved both the existence of the plane and its corresponding inhabitants. The results of this caused him to be burned as a heretic, struck from all official documents, and any further research into it banned by royal decree.

6. The world of Cloock: this plane is in a lot of ways a standard material plane, but the dominant species are descended from avian stock. They are chicken people. Although there are a few turkey people, smaller communities of quailfolk, and a smattering of ducks around.

7. Prime 33e delta 12: by all accounts this is a standard prime world, but the sizes are completely different: human-sized characters will find themselves about the size of bacteria and have to struggle with surrounding micro(now macro-)organisms. On the plus side some tribes of amoeba encountered have been rather gregarious.

8. Halfworld: this world is the shape of a coin, a large platter with lands, seas, and oceans, bordered by a large rim of steep cliffs that keeps the lands separate from the Astral Void. The world has a small sunlet that has an orbit which provides longer, but less intensive sun to one side (the bright side) and more intensive but shorter sunlight to the other (the dark side). The two societies on both sides are largely unaware of each other and have developed along different lines, but recent extensive tunneling through the heart of the coin by the underground dwarf empire might bring them into contact and/or conflict.

9. Elyon, the lost battlefield: once one of the richest and most fertile lands of its forgotten plane, this formerly rich riverland was ripped out of its own world when a heavenly host and a demonic horde tried to fight over it. By now it is a desert of scattered ruins under a permanent blood-red sky. The river runs grey and drains into the River Styx now. The few human survivors that still make the wasteland their home don't see a difference between angels and demons anymore, who still wage an endless war trying to capture each others ziggurat fortresses, or just lurk in the ruins waiting for prey.

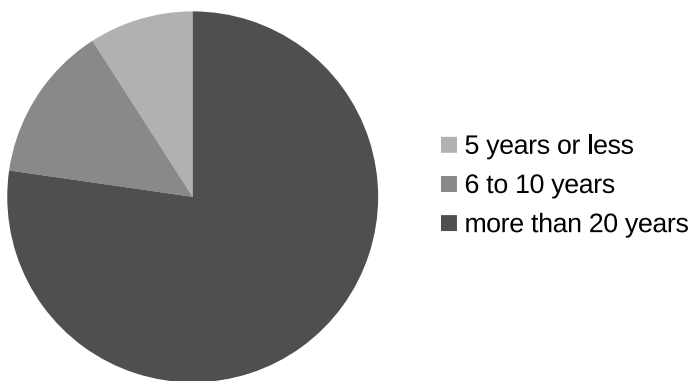
10. Superstructure: the character finds themselves floating in a dark void with nothing but swirly, dust-like lights dancing all around them, slowly forming themselves into patterns and circling around them. The character can stay if they like, but the process is not endless: after about a day it becomes obvious that the lights start to gather around the character, after two days it becomes obvious that the space around becomes smaller and darker, as the lights fade away. The character should not be around at the end of day 3, when the whole universe they are in collapses into a single point and (as time itself collapses as well) eventually explodes into a new universe, this time with the matter of the character integrated into it.

— *kyonshi*

Survey: High Level Adventures

Thinking about content for this issue I decided to run a survey about *High Level Adventures*. It ran from August 24th until December 15th 2025 and had 22 participants over all (one participant answered twice). It's purely descriptive statistics but I think some interesting hypothesis might be generated from the dataset, and some might even draw some conclusions.

For How long have you been playing role playing games?



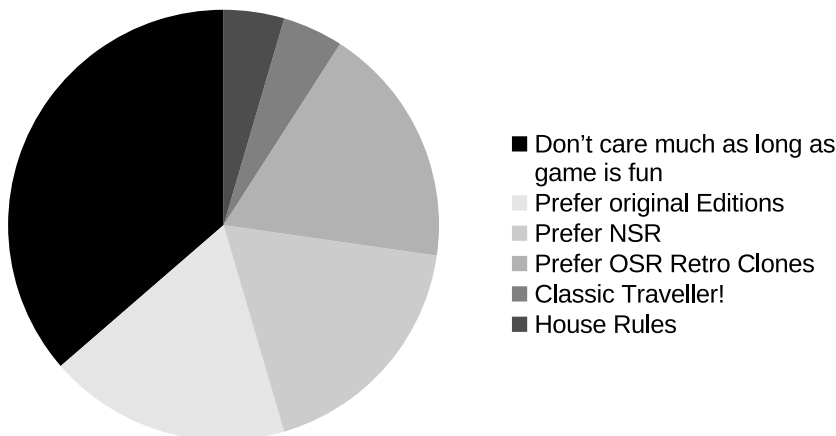
As you can see the majority of contributors are seasoned players. 77% of contributors have been playing 20 years and up. I find this difficult to interpret though, as I suspect a substantial sampling bias. It would have been interesting to ask for everyone's age too, but we don't have that data. But assuming that quite a few of us are in their 40ies or 50ies, it's no wonder that the majority has been gaming for a long time already. On the other hand, younger gamers might have been afraid to take part in the survey for subjective lack of experience?



steinbru.ch

Kollaborative Zufallstabellen und mehr fürs Rollenspiel.

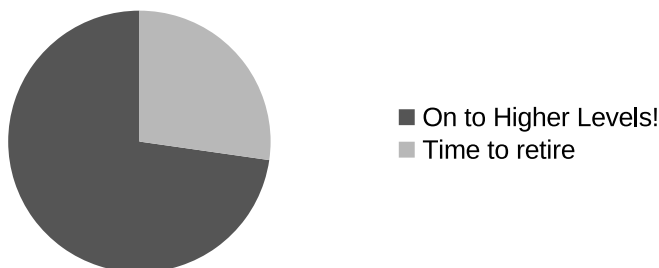
What is your stance toward old school gaming in general?



Is this a little surprise? 36% voted for a fun game in the first place. NSR / Modern OSR games, Retro Clones and Original Editions are equally distributed at 18%. My expectation was that the original TSR Editions would be ranking higher, but overall I think this is a quite wholesome picture. Edition wars seem to be a thing of the past. Running heavily house ruled games appears to be the exception, and the question about Classic Traveller was kind of a joke, but I'm happy someone chose it.

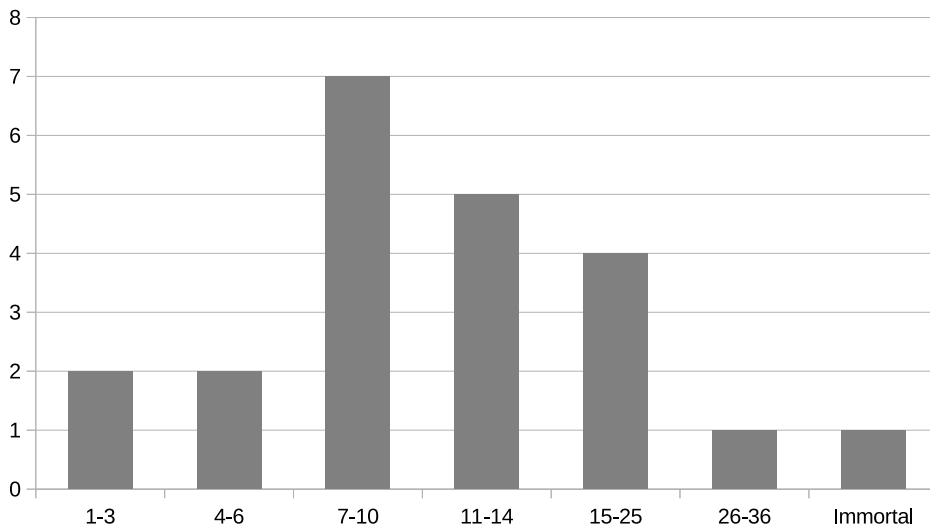
The message to GMs: just pick your favourite rules set and run a great game!

Your character has reached level 10, what now?



The majority of 73% declared to be stalwart heroes made for something better than level 10. Or is this only wishful thinking?

What was the highest character level you've ever played?



So what do we have here? Something like a normal distribution, but notably skewed towards the lower levels. The distribution averages at around level 12, but has a notable standard deviation of 8 levels. Playing characters up to around 8th level seems to rather be the norm with a majority of 32%. Around 18% never exceed level 6 and having characters of level 11 and higher becomes increasingly more unlikely. As one would expect. Let's also acknowledge that *Grenzland* has delivered scientific proof that *Immortal Characters* have actually been played. I wonder if this character has been played up all the way from level one, though. And if that be the case, does it's player have an active memory of the french revolution or not?

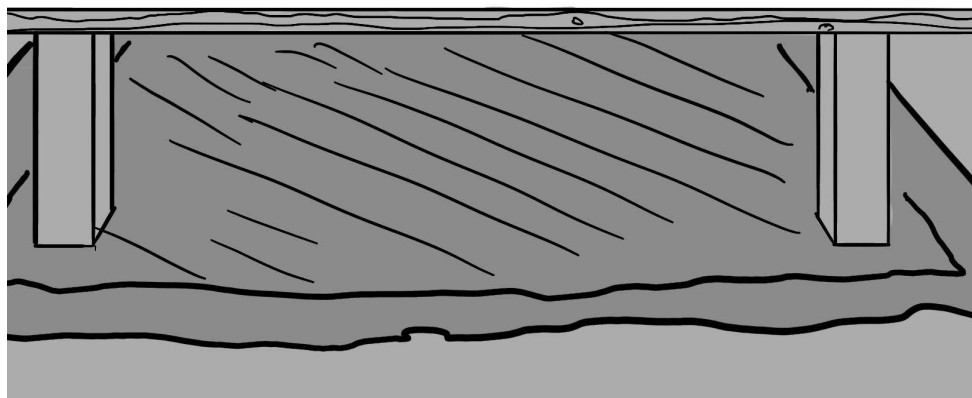
RPG PLANET



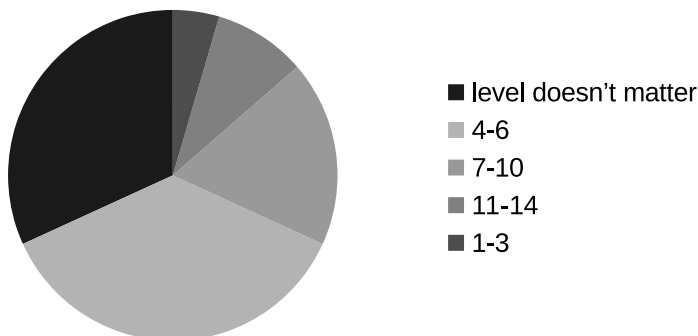
We try to keep the
blogosphere alive!



<https://campaignwiki.org/rpg>



At which character levels do you enjoy the game the most?



Again, here is something wholesome to take note of: "level doesn't matter": 32%. I suppose it's same gist as "I don't care much about the rules as long as the game is fun". On the other hand another 36% checked that they enjoy the game is most enjoyable around levels 4 - 6, a range of levels I have heard being mentioned as the sweet spot. 18% voted for levels 7-10, and only 9% expressed their favour for levels 11 to 14. Interestingly, no one checked levels 15 or higher as being their favourites. The average of this distribution is 6.8 with a standard deviation of 3.3 levels. It's interesting to observe how the average here is decidedly lower then the highest level of experience, which were reported above.

If you prefer retiring your character at level 10, can you tell us why?

This question was asking for some textual input by the contributors. I took the liberty to correct obvious typos. Everything else is given verbatim.

Anonymous:

High power levels make for a different story. I'm less interested in superhero fantasy.

Nils:

I think it depends heavily on the kind of game you are playing, but as you can have your own lands with castles at that level, it would be an option to retire the character at that point. And letting him have a more supporting or managing role in a kind of domain play and start a new character to go into the dungeons again and do the dirty work.

Anonymous:

Not really, just can't imagine staying alive that long in an adventure game!

JFS:

I don't prefer it, but depending on the campaign it can make sense story-wise.

Bodo:

I like the tension and high stakes associated with low and mid-level play in osr games.

Kyonshi:

You basically have it made at level 10

If you're thriving for ever higher levels? What's better in those lofty heights?

BohemiaSpielkunst:

Ending the game because the character reaches a certain level feels arbitrary. I am fine with a character retiring or dying because of age etc, but level?

Anonymous:

high level targets and more adventure freedom

Settembrini:

Variety, Options, Action

Nils:

I mean, you are completely overpowered at that point and I think that can be good fun too. Especially as the scope shifts from dungeons to a grander, world spanning scope where you fight armies or even gods alone.

Blackrazor:

Higher levels mean more content to explore and more effectiveness (leading to longer exploration).

nono:

I'd like to try domain play for once.

Tintenteufel:

Domain Play

JFS:

More power! More spells, more survivability, more assets such as magic items or strongholds/domains, and more influence in the campaign world.

Kiki:

I just don't want to part with my character.

Carsten:

I can continue to play the Char I like and started to love over years.

MadMoses:

It's not better just different. Retiring is just no fun.

Preuk:

Level 8 spells are awesome, level 9 are just OP and need heavy support from DM. So I'd say after level 15, game is pretty much over, time to retire!

fastfox:

Monsters and Planes I haven't seen.

grannus:

The campaign goes on and with more resources, the threats will be more interesting.

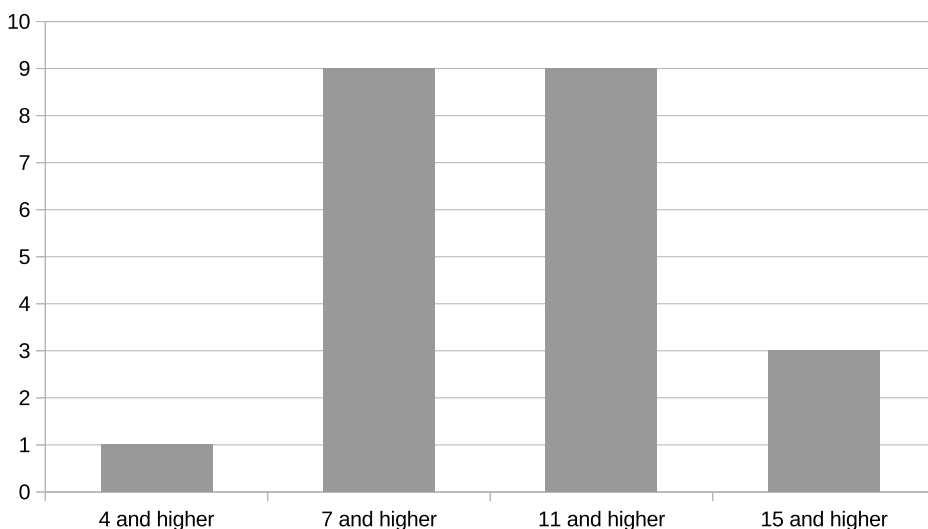
Camo:

The story goes on. Why end it prematurely?

Peter F.:

Actually, I don't know that there's anything that's "better" it's just that I like futzing around for bigger spells, bigger magic items, and bigger monsters. It's fun to slaughter a beholder for a change, not just the 57th evil goblin shaman and his 2d6 skeletons.

What even is a high level adventure in terms of average character level?



This one is interesting, especially in context with the earlier questions. 41% voted for levels 11 and higher, and 41% said levels 7 and higher. Only 14% would deem anything beginning at level 15 high level. The average is at 9.6. So if we were looking for the answer of what would make a high level adventure in the sense of the title of this issue, it's **10 and up** in terms of numerical levels. Many sound reasons have been given as to why

adventures of this level might be attractive and exciting, adventures some three levels lower than this have been voted to be most fun. Maybe we need more *good* high level adventures?

What would make an adventure high level in terms of challenges, setting, and story elements?

Maybe this is the more important question.

BohemiaSpielkunst:

More politics! The Heroes are outstanding characters in the world. Their influence should be visible.

Anonymous:

I'm not the right person for this question. :)

Anonymous:

more complex naratives and rich characters (the longer you are in a story line the stronger the background story becomes

Settembrini:

hordes if enemies, strategic challenges, extreme use and interaction of spells and abilities

Nils:

I think a grander continent or world spanning setting where you need to save whole kingdoms or the planet itself by fighting against grand foes like dragons, whole armies or even the gods themselves.

Blackrazor:

In AD&D, there are plenty of monsters that are appropriate challenges for high level characters ... use of these and proper outlay of treasure (risk v reward) signifies the level.

nono:

Basically, a high level adventure has superhero as characters. So any challenge that can't be brute forced by ordinary people, say something that requires divination or supernatural movement.

Tintenteufel:

Strongholds, Warfare etc.

JFS:

Powerful enemies such as dragons or demons, upper-class social play, severity of consequences.

Bodo:

PCs actions are more likely to affect or reshape the setting through domain play or getting into conflict with high level NPCs.

Preuk:

Game world is broken by players. DM must use extra planar or similar contexts to provide decent challenge to the players

fastfox:

different plane of existence, leading armies and diplomacy with kings

Anonymous:

Stakes far beyond the adventurer's home lands

grannus:

Domainplay, kingdoms, greater evils

Camo:

Wrong question. Levels are more or less meaningless, don't give them too much weight. The story is the real thing... and why stop a story in the middle?

Kyonshi:

Bigger monsters and interdimensional shenanigans

Peter F.:

If it's a "campaign" thing then affecting the world, or at least the politics/nations/cults, is fun. If it's not, then it's just fun to go up against bigger baddies.

What was the most memorable high level adventure you've played in?

BohemiaSpielkunst:

I can't remember a particular campaign, but I enjoyed moments where we have become living legends in a fantasy setting - which also meant a lot of high level parties wanted to kill us, because we made a lot a lot enemies. Having a character with such a track record makes the game world feel alive.

MadMoses:

Arden Vul

Anonymous:

Grenzland ["Yay!" Ed.]

Settembrini:

Final bits of Age of Worms

Nils:

I don't think I ever did, all my PCs died before reaching high level.

Blackrazor:

Q1: Queen of the Demonweb Pits

JFS:

I haven't played in any so far.

Carsten:

Arden Vul

Preuk:

Evil priest/taxidermist in a whacky 3ed evil campaign. Ended up fusing with Myrkul's essence and ascend to divine.

fastfox:

that one time as my lich (wizard) became alive again (for real!)

Anonymous:

Arden Vul

grannus:

None

Peter F.:

Probably that time when we went up against the Grandfather of Assassins in Bloostone Pass. I was playing a drow fighter/magic-user/thief and had a great time killing 10+ orcs in a single round. Of course then we got hit with a meteor storm.

What was the most memorable high level adventure you've run as a DM?

Settembrini:

Guardians of the World Chalice / Against the Eternal Empire (DIY)

Nils:

I ran castle ravenloft as a haloween oneshot with 4 players at level 8

Blackrazor:

Ship of Fate or Dragonwrack

Bodo:

A crystal fantasy Adnd2e campaign in the lates 90s

MadMoses:

The last part of Barrowmaze.

Preuk:

Never had the chance to run one to high level yet...

grannus:

Kingmaker

What's your favourite high level module? Even if you've never run or played it.

MadMoses:

Arden Vul

Anonymous:

Original D&D

Settembrini:

My own, see above, but second is Dream House of the Nether Prince.

Nils:

I am still fascinated with Tomb of Horrors and want to GM it at some point.

Blackrazor:

Q1: Queen of the Demonweb Pits

Tintenteufel:

Bloodstone Path

JFS:

No idea.

Carsten:

Arden Vul

Preuk:

Not a big fan of classic modules ;)

Peter F.:

For some strange reason I like the basic IDEA of Chris Perkin's "The Lich-Queen's Beloved" but of course it's a bit strange, maybe even "unrealistic" to invade the palace of an almost-god and maybe get to her unnoticed. Vlakth cares!

If you mentioned a most memorable high level adventure or a favourite module, what's great about it?

MadMoses (about Arden Vul):

It's huge and never boring.

Anonymous (about OD&D as a rules set):

simplicity => leaves a lot of space to fantasy

Settembrini:

Dream House is good as set-piece for high levels, but only in DIY can you truly leverage the epic abilities of the PCs.

Blackrazor (about Q1):

It is the first and only module to tap into what a truly high level adventure can and should look like, with a dynamic environment, extra-planar weirdness, and demonic godlings and their minions to confront. It has flaws, but no other module has come as close to scratching the potential of truly high level play... all true "high level" adventures must be judged in comparison.

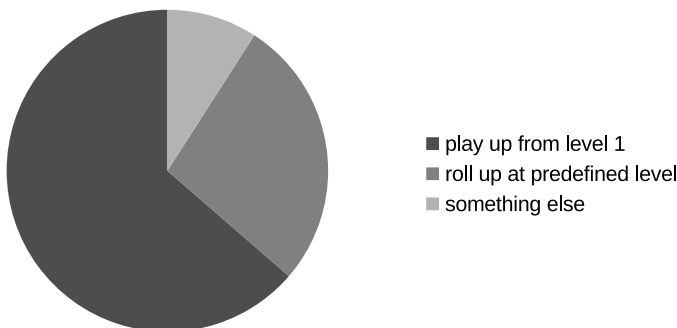
Tintenteufel (about Bloodstone Path):

Orcus, warfare

Preuk:

Revisiting old foes and feel the change in power.

How do you even end up with a high level character?



Pretty much as expected, 64% voted for starting at level 1 and playing up all the way. 27% deemed it o.k., to roll up characters at some predefined level. 9% had other thoughts, see below. Notably no one voted for pregenerated high level characters, which is puzzling to me since I figure this to be the norm at convention games.

If you ticked "something else", what would it be?

Nils:

All of the above is absolutely working, of course the best way would be to play them from level 1 but as that is often difficult as the Characters will probably die before even reaching those levels

Blackrazor:

Ideally, characters should be played up from 1st level, but pre-gens from the DM are certainly possible and necessary when needing to fill out an adventuring party for some legendary undertaking. "Organically grown" PCs will always matter more to (and create deeper bonds with) their players, but I would hesitate to exclude someone from high level play just because they have not had the time and energy necessary to grow their own.

Preuk:

With old school games, always start at level 1. For others, I feels it's ok to skip to something like level 5 to skip low level grind.

At what pace should characters level up?

The majority (62%) answered that "level doesn't matter, it depends entirely on XP gained and the DM should not care about this". I feel this speaks to the impartiality a DM should have. A wholesome stance once more. Another 24% voted for "about every three sessions", while the answers "every other session", "about every five sessions" and "story based,

after any significant milestone or story arc" received 5% of the votes respectively. No one voted in favour of "every session" or "about every ten sessions."

How should gaining levels work?

No big surprises here:

9 (41%):

at the end of a session

4 (18%):

levels are gained whenever the XP threshold is reached, like in a computer game

4 (18%):

characters need training to gain levels (like in AD&D)

3 (14%):

something else

2 (9%):

after a good night's sleep (in game)

If you ticked "something else", what would it be?

MadMoses:

I'm currently trying the AD&D way with time and money required for levelling, and I like it as a money sink, but it seems really difficult to get enough funds in the lower levels and is again pretty meaningless in the higher levels where you will have a lot of gold anyway. In the future, I might try an approach where it is cheaper for lower levels but more expensive for higher levels (e.g. 1000 gp per old level at the beginning and then increasing the per level cost). When the character is in reasonable safety. I like the training requirement of AD&D but less strict leveling requirements are okay, too.

Blackrazor:

Usually at the end of an adventure (when the PC has a chance for rest and reflection). Many times this will coincide with the end of a session. However, with regard to PCs leveling up after being energy drained, I allow immediate leveling with regard to regaining *lost* levels. Training times are only important as a means to artificially extend campaign length... I generally do not use them except in cases of switching classes (for example, with dual-classed characters).

XP for gold?

I guess this is settled. What did you expect?!

16 (76%):

Hell yeah!

4 (19%):

I don't care

1 (5%):

I prefer story based XP

0 (0%):

XP by GM fiat

How about the DM assigning levels?

As far as I know the very first level ups were simply assigned by *Dave Arneson* in the early Blackmoor campaign of 1971. So in a way, that's the ancient school way. I did expect a much clearer vote saying "no way!", but that's not how it turned out, and I'll deliberately keep it a secret as to who said what.

7 (33%):

No way! That's not how these games work!

7 (33%):

I'm not sure about this.

7 (33%):

Yes, if it makes sense in the game and the group agrees, why not?

What's your favourite setting for a high level adventure?

Prospective module writers, take a good look at this list:

11 (50%):

the nine hells

11 (50%):

the abyss

10 (45%):

the deepest dungeon

10 (45%):

the weirdest plane of existence

8 (36%):

the bloody battle field

8 (36%):

olympus, valhalla or wherever those gods dwell

7 (32%):

the beginning of all time

7 (32%):

the strangest, highest dimension

6 (27%):

the limbo

- 6 (27%):
outer space
- 5 (23%):
something else
- 4 (18%):
the far far future
- 4 (18%):
another galaxy

If you ticked "something else" what would it be?

BohemiaSpielkunst:
A huge city of kingdoms

Blackrazor:
I have transported high level AD&D characters into Boot Hill (western), Gamma World, "modern" Earth, and the Marvel Superheroes game. Transport to a non-magical, alternate adventure (like our Earth) is an oft-used trope of high level gaming, forcing players to learn new skills outside their normal comfort zones.

Nono:
The dark side of the Moon, of course!

JFS:
The higher strata of the campaign world, such as royal courts, remote landscapes or the Underrealm.

MadMoses:
All of the above. Liches.

Camo:
Depends on the setting... but every setting works.

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>

Let's finish with your favourite High Level "Monster": which one and why?

This question wasn't meant to yield numerical results, but it turned out it did:

<i>Monster</i>	<i>Votes</i>
Dragons (including Dragon turtles)	7
High Level Spell Casters, incl. Liches	4
Enemy Kingdoms and Armies	2
Tarrasque	2
Beholder	2
Mind Flayer	1
Vampires	1
Daemon princes	1
Aboleths	1
Minor Deity	1

BohemiaSpielkunst:

A powerful fraction, which is running things behind the scene and has noted you as a worthy opponent.

MadMoses:

The Beholder is a classic for a reason. Liches are iconic.

Anonymous:

Legacy Dragons

Settembrini:

Mind Flayers who can time travel.

Nils:

It's the Dragon Turtle. I just like the idea of a dragon that lives underwater and takes tribute from ships and even keeps their territory somewhat safe for the boats in exchange. And it is also my favorite monster overall.

Blackrazor:

The red dragon is pretty iconic and puts the fear of death in most PCs of *any* level (as it should)... it also provides high level reward with its tempting hoard of treasure (as it should). Demon princess like Demogorgon are great, but giving them reasons to appear on the prime plane is tough, and they should be nigh unbeatable on their home plane; this makes them tricky to use, despite their lovely abilities.

Anonymous:

Fully-grown dragon for sure. Dragons just kick ass.

nono:

I quite like liches and vampires, but this can change from week to week.

Tintenteufel:

mighty dragon, because: fantasy

JFS:

I like liches and high-level spellcasters. And I'd like to meet a dragon one day. Whole armies to fight make nice high-level "monsters" as well.

Kiki:

Dragon!

Bodo:

A Lich - because they are deliciously creepy and frightening

Preuk:

The Tarrasque, obviously :D

fastfox:

the remnants of the Worldsoul of the Eternal Battlefield and its form as a gigantic serpent of skulls and bones

Anonymous:

The Tarrasque because it's a big giant middle finger.

grannus:

Aboleths because of their alien nature are they good as grey eminences.

Camo:

enemy kingdoms

Kyonshi:

Some sort of minor deity

Peter F.:

Beholder. And if you want to make it a real challenge, make it more than one with a high-level human wizard and his entourage. Can't stand dragons though.

So there you have it: in a nutshell High Level Adventures are around level 10 and up, have complex challenges including mass combat and political strife and lead into the abyssal dungeons of the nine hells and against the hordes of the dragon lich. Well, that last part sounds more like level 15 to me.

— lkh

Free Ads!

Anzeigen und Inserate im **Grenzland** sind bis auf weiteres kostenlos! Einfach Email mit Deinem Text, oder Deiner Grafikdatei an grenzland@betola.de

(Diese Anzeige hat das Format 128 x 30 mm)

Get in Contact

For a long time our unlikely community has relied on *Discord* for communication. Times are always changing however and thus we have been looking for alternatives. By now, some actually prefer to communicate by Internet Relay Chat (IRC) over Discord and occasionally there's even some traffic on *netnews*.

These are old technologies for sure, but they do have their advantages, and we feel they're our safeguard from enshittification and other modern day hazards. Also there's the *Fediverse* offering plenty of options to connect.

So if you'd like to join us, but don't know how, here are some recipes to follow and some addresses to take note of.

Fediverse

You'll find most of us on Mastodon. If you don't know whether that's a stoner rock band or what, checkout: <https://joinmastodon.org>. My rpg related mastodon handle is @wandererbill@tabletop.social for example. It has been customary for *Grenzland* to give the handles of the contributors in the imprint (on page 39 in this case). So you might want to have a look at that to find the handles of other participants.

Internet Relay Chat

Alex and Kyonshi have setup a tiny network of connected servers, which are augmented by the trusty bot *Norn* and have most channels bridged over to Discord.

To join the chat point your IRC client to either of campaignwiki.org or wilderland.ovh port 6697. You can use *Thunderbird* to connect, so chances are, you're already running the software you need for IRC. Alternatively you can check out <https://thelounge.wilderland.ovh/> or ask Alex for an account on <https://chat.campaignwiki.org>.

However you manage to connect to our IRC, here are some channels you might want to join:

- ☞ #welcome - chit chat and hanging out, start here!
- ☞ #next-games - here is where games are advertised
- ☞ #sabbel-kanal - another, older general purpose channel, bridged to the Grenzland Discord
- ☞ #traveller - talk about that famous family of 2d6 sci-fi games. This channel is bridged to the #traveller on Discord.

Specific games may well have their own channels. It's probably best to ask around on #welcome if you're looking for a particular channel.

Also, with IRC being what it is, it's easy to set up a new channel in an ad-hoc fashion. Just join the new channel by typing `/join #my-new-channel`. It will be created if it didn't exist already. You may set the `/topic` and `/invite` others to your new channel.

Netnews

While IRC is fast but also volatile and usually non-persistent, there is also netnews for lengthy, thoughtful discussions. Netnews messages can persist a long time, often decades, depending how the servers are set up.

Our network is small however. You can have a look via the web interface on <https://campaignwiki.org/news>. You'll find that there are a couple of groups from the larger *usenet*, but the important ones are [campaignwiki.games](https://campaignwiki.org/games) and [campaignwiki.talk](https://campaignwiki.org/talk).

Again, you can use *Thunderbird* to connect to our newsserver, and read and write to the groups. It's really just like group email. Do get in touch with one of us if you need help setting it up.

Voice and Video Chat

Apart from *Discord* we've used *Jitsi* many times. The instances we use are:

- ☞ <https://meet.ffmuc.net/zurichmondays> and
- ☞ <https://meet.zrh.init7.net/MontagInZürich>

Recently we've been having good success with a software called Galène: <https://galene.org/> - whoever is hosting a game will send you the URL and credentials to join.

So there you have it. There are many options to scratch that gaming itch online, without relying on big money services. We hope to see you join soon!
— lkh

Free Ads!

Anzeigen und Inserate im **Grenzland** sind bis auf weiteres kostenlos! Einfach Email mit Deinem Text, oder Deiner Grafikdatei an grenzland@betola.de

(Diese Anzeige hat das Format 128 x 40 mm)

Grenzland Kampagne: Endstand

Am 18.04.2025 spielten wir die 86. und letzte Session der Grenzland-Kampagne. Die Details der Session sind unter folgendem Link festgehalten:

<https://lkh.sdf-eu.org/wandererbill/blog/011-Divine-Intervention.html>.

Die abschließenden Aufenthaltsorte der Spielercharaktere waren:

Klaus Zimmermann, Liskolf, Johnny Rotten, Branco und Kud:

irgendwo im Parallel-Grenzland auf der Ebene des *Ptah*, God of Outer Space

Samo: mit seinem Roc irgendwo hin geflogen, niemand weiß genau wohin, aber jedenfalls auf der Primärebene,

Sinta und seine Gefolgschaft:

auf der Primärbene wartend in den Bergen bei M45 S15, falls das *Castle Gargantua* dort wieder erscheint,

Kaçak: als Lehrling bei *Davor* und *Danach*, den beiden Gnomen, die sich auf dem *Castle Gargantua* um das große Astrolabium kümmern.

Die meisten rechtschaffenen Fraktions-Charaktere hielten sich bei Fluchtburg auf. Über den Verbleib der chaotischen Fraktionen ist wenig bekannt.

Rules Changes and Clarifications from the Weekly Updates

Turn Order With the experience gathered in [the first] five turns, I'll modify the turn yet a little bit: I'll send out one public *Turn Update* each Saturday, not individual updates:

1. Turn Update

on Saturday (public, readable by all)

2. Written Orders

(secret, by faction) ideally on Sunday

3. Movement Resolution

(secret, by faction) as soon as all written orders are in.

OD&D vs. Chainmail

☞ generally the more specific rule takes precedence

☞ if in doubt OD&D beats Chainmail

☞ example: *Phantasmal Forces* take concentration to maintain (OD&D)

Full Cover prevents missile fire - in both directions - but not indirect artillery fire.

Learning Spells takes one week per spell level. Having access to a spellbook or a teacher saves from having to pay the cost for spell research (2.000 gp per level) but it takes the same time.

Building Catapults requires 4 persons and one week of labor. 40 workers could build 10 catapults in one week provided they can do so without interruption. A small catapult costs 150 gp, a large catapult 200 gp.

The Referee is the final arbiter This quote from the 1978 *Players Handbook* makes so much sense in a campaign game like this. It is a fundamental necessity, and challenge to the impartiality of the referee at the same time. *Taken as a rule* it is crucial to keep the game moving on in tough situations.

In a way I see my function as the referee similar to the dice. Not trusting the referee would be like accepting to play a game with loaded dice.

I'm trying my best to make decisions fair. Which usually affords considering the interests of at least two conflicting parties. My interest is to keep this game going and fun for all. All of this doesn't mean I'm unfallible. So *please do remind me* of rules you feel I may have not applied properly. But also do respect my final calls.

Zu guter Letzt gebe ich hier noch die verbleibenden Fraktionen wieder:

Die Schlangen von Faga Afi

Aktueller Aufenthaltsort

Faga Afi (N50 X16), ein ehemals von Menschen erbautes Dorf, welches am 21. Wasmar 988 (21. April 2023) von den Schlangenmenschen erobert wurde:

Siehe auch: https://campaignwiki.org/wiki/Grenzland/Session_018

Die Situation

Die Situation auf Faga Afi ist aus Sicht der Schlangen stabil. Die Menschen hier haben sich unterworfen und gehen ihrem Alltag nach. Klug war die Entscheidung, den Menschen weiterhin zu erlauben den Vulkan *Fai Lalolagi*, (N50 AA21) als Gottheit zu verehren.

Tauranga (N50 U11) wird von menschlichen Piraten beherrscht, die ihre Unabhängigkeit von den Schlangen verteidigt haben, und mit den Menschen von *Bendai* konspirieren. Von Bendai kam noch nie was Gutes!

Im Gebirge zwischen den beiden Orten, irgendwo in N50 V14 leben Kobolde. Die Beziehung zu Piraten und Kobolden ist von strategischem Misstrauen geprägt, aber wenn es um's Handeln geht, befließt man sich auf allen Seiten einer geschäftsmäßigen Freundlichkeit.

In den Sümpfen im Zentrum der Insel lebt eine mächtige Zauberkundige, die als *Helba die gesichtslose Hexerin* bekannt ist. Ihre Motive sind undurchsichtig, und die Schlangen haben praktisch keinen Kontakt zu ihr.



Bemerkenswert ist die Bucht N50 Y11: hier liegt etwa drei Kilometer vom Strand entfernt im flachen Wasser ein seltsames Riff. Es sieht aus wie eine Ansammlung von etwa 6 Meter durchmessenden metallischen Kugeln die von ebenfalls metallisch wirkenden rankenartigen Strukturen zusammengehalten werden. Eine der Kugeln liegt am Strand, ist sehr verwittert, und hat ein großes Loch in der Seite. Von innen ist die Kugel glatt und weiß. Die Fischer, die ganz in der Nähe wohnen, behaupten steif und fest, die gesamte seltsame Struktur sei ein Meteor, der vor etwa zweieinhalb Jahren hier eingeschlagen sei.

Aufbau der Fraktion 1 Schlangenmenschen-Superhero "Admiral Scizox" (kämpft wie 8 Heavy Foot, Kompositbogen), 20 Schlangenmenschen (kämpfen jeweils wie 2 Heavy Foot, Kurzbögen), 4 Galeeren mit jeweils: 1 Schlangenmenschen-Hero (4 HF, Kurzbogen), 5 Schlangen-Seeleute (kämpfen jeweils wie zwei Light Foot), 10 Schlangen-Marines (2 HF, Kurzbögen), 50 menschliche Ruderer, Sklaven von der Nachbarinsel Bendai, 1 kleines Katapult Faga Afi (N50 X16): 40 Light Foot Bowmen, 80 Peasants

Gesinnung, Ziel und Motiv Chaotisch, die Zeit der Schlangen ist gekommen. Wer sich nicht unterwirft, wird versklavt.

Ressourcen 6.000 gp, zwei Galeeren irgendwo im Norden (in der Alfenbucht wie wir wissen). Die Schiffsreise dorthin dauert 2 bis 3 Wochen.

Das Hauptquartier der atlantischen Schlangeninvasion, angeführt von Flottenadmiral Hashthas, befindet sich mit 6 hochseetauglichen Schiffen auf Inseln die der Ostküste des Kontinents vorgelagert sind (Karte Q47). Die dortige Führung will Ergebnisse sehen, duldet keine Niederlagen, und hasst Stümperei und Untauglichkeit. Die Schiffsreise zum Hauptquartier dauert von hier etwa drei Wochen.

Die Piraten

Diese Fraktion kam etwa in Turn 4 als Zufallsbegegnung ins Spiel. Ich habe intensiv versucht, eine-n Spieler-in dafür zu finden, aber niemand wollte die Fraktion haben. Schade eigentlich, aber immerhin haben die Piraten maßgeblich Verwirrung gestiftet (siehe Information and Reconnaissance in Grenzland No 6, Domain Games).

Aktueller Aufenthaltsort: Hafen von Fort Gronde.

Aktuelle Situation: Die Piraten kommen von irgendwo im Westen und segeln die Küste entlang. Der Maat *Davy Bitter* ist gerade mit drei Ruderbooten und 24 Seeleuten an Land, um Proviant zu kaufen: 300 eiserne Rationen hat er angefragt. Dabei hat er sich neugierig umgesehen, wie Fort Gronde gesichert ist. Hier und da Wachsoldaten, aber keine Katapulte ...

Die Piraten sagen sie wollten danach in östlicher Richtung weiter die Küste entlang. Nächster Stopp *Mitris* eine kleine befestigte Hafenstadt im Südosten (irgendwo an der Südküste der Landzunge zwischen Alfenbucht und Dunkelbucht).

Die Piraten kennen die Küste westlich der Alfenbucht, und haben auch Seekarten von der Küste und den Inseln im Südosten. Auf dem Weg nach Fort Gronde haben die Piraten gesehen, dass am Nordende der Bucht eine Siedlung ist (Sumpfburg). Sie wissen aber nicht genau, wer dort wohnt. Die Piraten wissen auch, dass es weit im Süden tropische Inseln gibt.

Aufbau der Fraktion: 1 Lord, Fleet Captain (Superhero+1, 9+3 HD, Chainmail+1), Mate: "Davy Bitter" (Hero, 4 HD, Chainmail+1), 1 Hero (Hero, 4 HD, Shield+2), 1 Hero (Chainmail+2, 4 HD), 2 more Heroes (Hero, 4 HD), 1 Swashbucklers (Hero+1 or 5 Men, 5+1 HD, Shield+2), 1 Swashbucklers (Hero+1 or 5 Men, 5+1 HD), 1 Myrmidon (Hero+1 or 6 Men, 6 HD, Chaotic Sword+2, Int 9, Ego 8, Detect Gems, Note Shifting Walls, See Invisilbe Objects, 150 Pirates (90 Light Foot, 40 Light Crossbow, 20 Heavy Foot/Crossbow, 1 HD each), 3 Sailed Warships: the *Black Serpent*, *Dark Lady*, and *Crimson Wake* all with bloodred sails of course, and catapults fore and aft in castles.

Chainmail-Punkte: 595

Jährliches Einkommen: keins

Anzahl kontrollierter Dörfer: keine

Gesinnung, Ziel und Motiv: Chaotisch, mehr Gold anhäufen, frei bleiben.

Sonstige Ressourcen: Treasure: 2-12 gp each, 21.000 GM, 1·Heliotrop (1.000 GM), 2·Rosenquarz (50 GM, 1.000 GM), 1·Hyazinth (100 GM), 1·Amethyst (100 GM), 1·Achat (100 GM), 2·Mondstein (100 GM, 100 GM), 1·Lapislazuli (100 GM), 3·Malachit (500 GM, 100 GM, 1.000 GM), 1·Alexandrit (50 GM), 1·Labradorit (500 GM), 2·Rauchquarz (100 GM, 1.000 GM), 1·Nephrit (500 GM), 2·Smaragd (50 GM, 50 GM), 1·Topas (500 GM), 1·Saphir (100 GM), 2·Bergkristall (50 GM, 100 GM), 2·Zitrin (500 GM, 5.000 GM), 4·Jade (500 GM, 50 GM, 1.000 GM, 500 GM), 2·Katzenauge (10 GM, 10 GM), 1·Bernstein (1.000 GM), 1·Aquamarin (100 GM), 1·Kunzit (1.000 GM), 2·Goldberyll (100 GM, 1.000 GM), 1·Karneol (100 GM), 1·Amazonenstein (500 GM), 1·Rubin (10 GM), 1·Peridot (100 GM), 15 Prisoners (vielleicht Elfen irgendwo von den Küsten westlich der Alfenbucht).

Wanda Warlogoska

Diese Fraktion wurde vorübergehend, und leider nur kurz, von einem Spieler gespielt und wurde dann zur NPC Fraktion. Gute Beziehungen zu dieser Fraktion hätten das Spiel auf den Kopf stellen können, denn Wanda und ihre Echsenmenschen hatten von Anfang an Kontrolle über ein sehr

mächtiges Artefakt!

Aktueller Aufenthaltsort: Wanda's Lager im Sumpf, südöstlich von Zuflucht: N46AR23, sowie auf der *Schwebenden Insel der Eisengeister*, unten im Dungeon auf Level 4: M46Z19

Aktuelle Situation: Seit dem Kataklysmus vor drei Jahren, als der Drache Darpantor den rechtschaffenen Mond Maro aus dem Himmel hob und die Erde verwüstete, florieren die Mächte des Chaos. Im Osten, im ehemaligen Kaiserreich, brach die Erde auf und Echsenmenschen kamen hervor, um sich die Oberfläche zu unterwerfen. Von Atlantis aus über den östlichen Ozean kamen Schlangemenschen in mächtigen Kriegsschiffen, um den Kontinent zu erobern.

Wanda Warlogoska, vor vielen Jahren von Darpantor zur Gespielin ausgewählt und gefördert, später verstoßen (zu Gunsten einer jüngeren Seherin namens *Heoda*) ist es gelungen eine Gruppe von Echsenmenschen unter ihre Kontrolle zu bringen. So wird sie ihren rechtmäßigen Platz in der neuen Weltordnung einnehmen können, und sich schließlich an Darpantor rächen können.

Vor Monaten schon konnte der Echsenbeschwörer unter Wanda's Kommando ein mächtiges uraltes Artefakt auf der Insel der Eisengeister (M46Z19) sichern. Es handelt sich um *die Ketten des Rohon*, eine Skulptur einer zentauroiden Insektenkreatur, die von mächtigen Ketten gehalten wird. Wer Kontrolle über das Artefakt hat, kann seine Feinde mit Flüchen in Form von Naturereignissen belegen (Radius 16 Hexfelder um einen bekannten Ort). So konnte Wanda, bzw. ihre Schergen bewirken, dass Blaufahr zuerst über Monate von einer Dürre betroffen war, und es nun seit rund 10 Wochen ohne Unterbrechung regnet. Der Plan war, die Blaufahrer zuerst durch die Dürre zu schwächen (was funktioniert hat), um danach optimale Bedingungen für die Echsenmenschen zu schaffen.

Allein, der Versuch Blaufahr gemeinsam mit Gelbklaunorks und Schlangemenschen zu überfallen ist gescheitert. Die Niederlage liegt nun rund neun Wochen zurück. Die drei Magier, die über Blaufahr herrschen waren einfach zu stark, und der Angriff nicht gut genug koordiniert.

Die Gelbklaunorke haben sich danach in eine schnell errichtete Burg - eigentlich nur ein Ringwall mit ein paar Hütten - in M46AD19 zurück gezogen. Bei dem Angriff wurden die Orke von einem menschlichen Kleriker unterstützt, der aber in der Schlacht fiel. Dennoch ist sich Wanda sicher, dass die Orke auch weiterhin nicht auf eigene Initiative handeln, sondern von einer höheren Macht kontrolliert werden. Nur von wem? oder von was?

Die Schlangemenschen lagern in M46AL13, wo sie ganz in der Nähe ihre Schiffe am Strand liegen haben.

Wanda's Kundschafter haben beobachtet, dass kein geringerer als Darpantor in den ehemaligen Gnomen-Höhlen in N46AD12 ein neues Lager bezogen hat. Wanda selbst war nicht an dem Angriff auf Blaufahr beteiligt. Die meisten ihrer Getreuen halten sich inzwischen auch wieder in ihrem Lager im Sumpf in N46AR23 auf.

Aufbau der Fraktion: Im Sumpf in N46AR23: Wanda Warlogoska, Warlock (Lvl 8 M-U), Spells: Level 1: 4 slots, any from Book 1, Level 2: Knock, Continual Light, Levitate, Level 3: Dispel Magic, Protecion/Normal Missiles, Slow Spell, Level 4: Polymorph Self, Growth/Plant, Wand of Negation, 4 Lizard Heroes (attack as 4 Armored Foot, defend as 4 Heavy Foot), 20 Lizard Men, Tridents (attack 2 AF, defend 2 HF), 20 Lizard Men, Tridents and Composit Bows, all Lizard Men move 6" on land, 12" under water; Im Dungeon in M46Z19: Lizard Enchanter (Lvl 7 M-U), Spells: Level 1: 4 slots, any from Book 1, Level 2: Continual Light, Levitate, Phantasmal Forces, Level 3: Haste Spell, Dispel Magic, Level 4: Wall of Fire, 3 Lizard Heroes (4 AF/4 HF), 7 Orks (HF)

Chainmail-Punkte: 524

Jährliches Einkommen: keins

Anzahl kontrollierter Dörfer: keine

Gesinnung, Ziel und Motiv: Chaotisch — die Zeit der Echsen ist gekommen, wir werden zusammen mit den Schlangemenschen die Oberfläche beherrschen. Darpantor muss Wanda zu Füßen liegen, oder sterben! Wer auch immer die Orks kontrolliert, wir müssen verhindern, auf unserem Weg übertrumpft zu werden.

Sonstige Ressourcen: 3.000 GM, 1·Hyazinth (100 GM), 1·Muschelperle (100 GM), 1·Amethyst (500 GM), 1·Nephrit (100 GM), 1·Saphir (50 GM), 1·Diamant (1.000 GM), Potion of Animal Control, Ring of Water Walking, Potion of Undead Control

The Western Elves

This faction came into play as a Wilderness Encounter but was then handed over to one player for smart negotiation and favourable reaction rolls.

The Faction: 1 Hero/Warlock **Andulir**, 1st Level: four slots, any from Vol I , 2nd Level: ESP, Phantasmal Forces, Levitate, 3rd Level: Clairaudience, Invisibility 10', Slow Spell, 4th level: Remove Curse, Charm Monster, 1 Warrior/Theurgist, 1st Level: four slots, any from Vol I, 2nd Level: Continual Light, Wizard Lock, 1 Swordsman/Conjurer, 1st Level: three slots, any from Vol I, 2nd Level: Invisibility, 1 Warrior/Conjurer, 1st Level: three slots, any from Vol I, 2nd Level: Phantasmal Forces, 90 Longbow Elves, 90 Heavy Foot Elves

Alignment: neutral

Treasure/Ressources: 8000 gp, 3 Longships

— lkh

The Monday Games

The Monday Games landing page is at

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

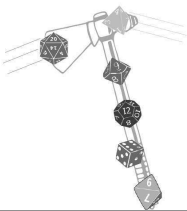
Check out #next-games on IRC or on the Grenzland Discord Server.

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)

Generator für magische Waffen

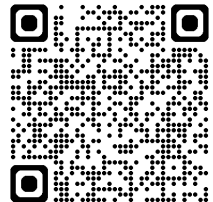
zum Einsatz mit ALRIK (OSRIC) und vergleichbaren OSR-Spielen



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

Kleinanzeigen

Grenzland Backissues! Von Grenzland 6 *Domain Games II* sind noch sechs Exemplare zu haben. Alle früheren Hefte sind endgültig ausverkauft. 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 oldschoolig (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 unserer 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 Magic, 1989: 10€, GURPS Vehicles, 1996: 10€. Deutliche Gebrauchsspuren, Bücher für den Spieltisch. Alles zusammen 25€ zzgl. Versand, lkh@betola.de

Save the Date!

Online-Spiele werden im Kanal #next-games auf dem Grenzland Discord-Server ausgeschrieben: <https://discord.gg/PqH7xaK>

Februar

13.-15.02.2026: Adventure Convention, Kulturhaus Eidelstedt, Alte Elbgaustraße 12, 22523 Hamburg
<https://www.adventurecon.de/>

28. Februar bis 01. März 2026: Hamburger Tactica, Bürgerhaus Wilhelmsburg, Mengestr. 20, 21107 Hamburg
<https://www.hamburger-tactica.de/>

März

23.-28. März 2026: Gratisrollenspieltage, diverse Locations
<https://gratisrollenspieltag.de/>

Juni

01.06.2026: **One Page Dungeon Contest**, Theme reveal
<https://www.dungeoncontest.com>

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

Juli

01.07.2026: **One Page Dungeon Contest**, Submissions open
<https://www.dungeoncontest.com>

31.07.2026: **One Page Dungeon Contest**, Submissions close
<https://www.dungeoncontest.com>

September

18.-20. September 2026: **Lo-Fi Mini OSR Con**, Leipzig
otl@systemausfall.org

Oktober

9.-12.10.2026: **Cauldron OSR Euro Con**, You may still sign up for a
waiting list <https://cauldron.pesa-nexus.de>

Du möchtest auf weitere Termine aufmerksam machen? Einfach eine Email schreiben an grenzland@betola.de, wir freuen uns, wenn diese Rubrik wächst!

Outlook

Die nächste Ausgabe, **Grenzland 8: 2d6 Games** ist für August 2026 geplant. Von Chainmail über Traveller zu Troika! und vielleicht sogar Pb-tA. Diese Ausgabe befasst sich mit Systemen die man mit zwei Sechser-Würfeln spielen kann.

Einsendeschluss für Grenzland 8 ist der 15. Juli 2026 Vorbestellungen für die gedruckte Ausgabe bitte unter Angabe der Postanschrift bis zum 31. Juli 2026 mitteilen. Danach wird der Druck in Auftrag gegeben.

Was braucht das Grenzland?

Einsendungen über die sich das Grenzland Zine sehr freuen würde umfassen:

- ☞ Ideen und Einladungen zu neuen Kampagnen, ob online oder am Tisch, das Grenzland könnte ja ein gedrucktes Forum auch für Eure Kampagne werden.

- ☞ Hausregeln für und aus Eurer Kampagne,
- ☞ Spielberichte aus Euren Abenteuern,
- ☞ neue Monster,
- ☞ neue Schätze,
- ☞ Kurzabenteuer mit einer Länge bis zu 2500 Wörtern,
- ☞ Termine für Conventions und Ähnliches,
- ☞ Kleinanzeigen,
- ☞ Kritik und Verbesserungsvorschläge!

Impressum

Beiträge in dieser Ausgabe von:

- ☞ Alex Schröder (alex) — @kensanata@tabletop.social
- ☞ Gottfried Neuner (kyonshi) — @kyonshi@dice.camp
- ☞ Laurens Kils-Hütten (lkh) — <https://sdf-eu.org/~lkh/>
- ☞ Valez — https://instagram.com/joahnnes_r/

Cover art © by Andrew Walter, <https://www.andrewwalter.co.uk/>
 For commissions and enquiries contact andrewjameswalter@gmail.com

Auflage: 50 Stück

Grenzland wird editiert und herausgegeben von Laurens Kils-Hütten (lkh). Erscheinungsweise unregelmäßig. Geplant sind zwei Ausgaben im Jahr.

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/>

Grenzland ist ein Open Source Projekt:

<https://tildegит.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 auf Seite 38 beachten. Bankverbindung:

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

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

Glimmermark

open table game

tuesdays 8.15pm CEST

Rules: *Labyrinth Lord*

Sign Up:

Grenzland Discord/IRC

#glimmermark

