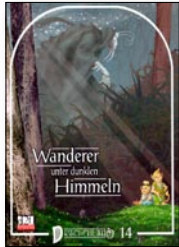


TOD UND INSEKTEN

# Wanderer unter dunklen Himmeln

Das neueste Abenteuer der „*Drachenland*“-Serie knüpft an „*Lherata und der Dornenkönig*“ an und bringt die Helden nach Neruch'dhar. Dort erwarten sie schräge Vorkommnisse die ein überaus dramatisches und spannendes Finale auslösen.



## Linkbutton

Webseite zu  
„Wanderer“



► Wie alle Abenteuer der „*Drachenland*“-Serie ist auch „*Wanderer*“ für die Regelsysteme „*d20*“, „*DSA*“ und „*Midgard*“ geeignet. Wie gesagt, für die Regelsysteme – auch wenn die Autoren anregen, wo man das Abenteuer denn in den jeweiligen Kampagnenwelten platzieren könnte, es würde wenig Sinn machen. Die Autoren haben nämlich sehr viel Liebe ins Detail

der Hintergrundwelt gesteckt und dementsprechend viele Veränderungen müsste man als Spielleiter durchführen um es anzupassen. Ein Spielen „aus der Box“ wäre nicht möglich und eigentlich sollte ja das der Hauptgrund sein, warum man ein fertiges Abenteuer kauft.

Wir empfehlen stark, es in der leicht keltisch angehauchten Welt Neruch'dhar zu belassen und das Regelsystem seiner Wahl zu verwenden.

Sorgen um Hintergrundwissen muss man sich keine machen:  
„*Wanderer*“

kommt als Gesamtpaket daher und bietet derart viele Informationen über sein relativ generisches Setting, dass man damit locker auskommt.

Es gibt zahlreiche Verbindungen zu „*Lherata*“, aber es ist ohne weiteres möglich mit einer komplett frischen Gruppe einzusteigen. Zu beachten ist natürlich, dass auch „*Wanderer*“ einige lose Enden behält, nur um diese zu einem späteren Zeitpunkt im angekündigten Abenteuer „*Narrenschiff*“ weiterzuverfolgen.

Ein großes Lob geht hierbei an die Autoren, die es geschafft haben eine quasi epische Kampagne so zu verpacken, dass man sich trotzdem nicht wie auf Schienen vorkommt, und die lose ge-

nug ist, um auch Gelegenheitsspielern und Quereinsteigern Spaß zu machen.

Der Inhalt von „*Wanderer*“ spielt mit den beliebten unerwarteten Wendungen. Geht es im ersten Teil noch bei einer skurrilen Jagd auf ein unsichtbares Haustier sehr humorvoll zu (das verrückte, exotische Restaurant ist ein Highlight), wird es alsbald düsterer und Untote, dunkle Riten, sowie ein unbarmherziger und übermächtiger Gegenspieler treten auf den Plan.

Betont werden sollte, dass man hier ganz viel Abenteuer für recht wenig Geld erhält. Wer also klassischer High Fantasy zugeneigt ist, könnte anstelle des nächsten Dungeon Crawl einmal das hier ausprobieren. **{GZu}** ❌

## WANDERER UNTER DUNKLEN HIMMELN

### Drachenlandabenteuer

VERLAG **DRACHENLAND**  
GENRE **FANTASY**  
SPRACHE **DEUTSCH**  
FORMAT **SOFTCOVER US (S/W)**  
UMFANG **284 SEITEN**  
ALTERSEMPFEHLUNG **AB 12 JAHREN**

👍 Schön ausgearbeitete, langwierige, komplexe Minikampagne mit viel Abwechslung und Epos  
Ausreichender Quellenteil

👎 Recht typische High Fantasy

