

## GLOSSAR

### AMBIENTE

1.) Spielatmosphäre; bezeichnet die Stimmigkeit und Harmonie des dargestellten Szenarios;  
2.) Dekoration und Dekorations-teile, die der Herstellung einer bestimmten Spielatmosphäre dienen.

### AMBIENTE-CON

Ein **↑ Con**, bei dem die **↑ SL** versucht, das Erlebnis der Fantasywelt in den Vordergrund zu stellen. Das **↑ Ambiente** ist Zweck des **↑ Cons**, und es gibt wenig oder gar keinen **↑ Plot**.

### ALCHIMIEPUNKTE

Einheit für die metaphysische Energie eines Charakters (mit der Tränke etc. hergestellt werden können)

### AP

Abk. für **↑ Alchimiepunkte**

### ARCADIUS

Eine parallele **↑ Ebene**; die Feenwelt

### ARTEFAKT

Gegenstand, der mittels **↑ Thau** oder **↑ Credo** besondere Eigenschaften erhalten hat. Die genauen Details werden immer von der **↑ SL** vorgeschrieben.

### ARTEFAKT, GESCHRIEBEN

Gegenstand, der einem Thau-unkundigen das Wirken des geschriebenen Spruches ermöglicht. Der Gegenstand wird durch die Auslösung des gespeicherten Effektes zerstört.

### ARTEFAKT, ENTLADEN

Manche **↑ Artefakte** benötigen auch nach ihrer Herstellung Credo- oder Thau-Energie, um ihre Wirkung entfalten zu können. Ist die Energie verbraucht/entladen, muss neue zugeführt werden, ehe der Gegenstand wieder genutzt werden kann.

### AURA, NEUTRALE

Aura eines „normalen“ Charakters, die sich der Aura-Regelung entzieht

### AURA

Charakteristisches Energiefeld eines Charakters oder eines Spielgegenstandes

### BARDE

1.) Musikant, Geschichtenerzähler und Troubadour;  
2.) Magiekundiger, der durch Lieder und Musikstücke Zauber wirkt

### CELESTIAL

Teil des Lichts, einer der Mächte der Ordnung; sich auf das Licht beziehend; himmlisch

### CHAOS

Sich selbst verschlingende, zerstörerische Kraft; auch Heimat der Dämonen

### CHARAKTEREBENE

Die Empfindungen, Wahrnehmungen und Kenntnisse der **↑ Charaktere** in der Spielwelt; Gegensatz zu **↑ Spielerebene**

### CHARAKTERWISSEN

Das Wissen eines **↑ Charakters**; ist insbesondere vom **↑ Spielerwissen** zu trennen.

### CHARAKTER

Eine fiktive Figur, die von einem **↑ Spieler** verkörpert wird. Bestimmt der Spieler den **↑ Hintergrund** des Charakters selbst, so spricht man von einem **↑ Spielercharakter** oder SC, bestimmt die **↑ SL** den Hintergrund, spricht man von einem Nichtspielercharakter oder **↑ NSC**.

### CHECK-IN

Einweisung der Spieler durch **↑ SL** und **↑ Orga** vor einem Con. Die Besonderheiten des **↑ Charakters** werden mit der **↑ SL** abgesprochen, **↑ Waffeneck** findet statt. Finanzielles und Unterbringung werden mit der **↑ Orga** geklärt.

### CON

Live-Rollenspiel-Veranstaltung (von engl. „Convention“)

### CP

Abk. für **↑ Credopunkte**

### CREDO

Das Prinzip des Glaubens; Grundlage für das Wirken von Wundern

### CREDOPUNKTE

Maßeinheit der Glaubenskraft eines Charakters

### DÄMON

Spielgestalt aus den Ebenen des Chaos; Diener des Chaos; übernatürliches Wesen

### DIEBEN

Diebereien (nicht mit Stehlen zu verwechseln) sind die Aktionen, in denen ein Charakter einem anderen Charakter etwas entwendet. Gediebte Gegenstände müssen der **↑ SL** vom Diebenden sofort gemeldet werden; das Diebesgut wird nach dem **↑ Con** zurückgegeben.

### DOGMATIKER

Magier, die sich ausschließlich mit Sprüchen einer Magieschule beschäftigen

### EBENE

Möglicher Ort des Spielgeschehens, z. B. Dämonenebene, Feenwelt

### EBENE, PARALLELE

Möglicher Ort des Spielgeschehens; ein in den äußeren Abmessungen mit der Primären Ebene identischer Ort mit unterschiedlichen Gegebenheiten

### EBENE, PRIMÄRE

Möglicher Ort des Spielgeschehens; das „Hier und Jetzt“, die Realität

### EINLADUNGSCON

**↑ Con**, vor dem die **↑ SL** gezielte Einladungen nur an bestimmte Spieler ausspricht

### ENGEL

Spielgestalt aus den Celestialen Ebenen; Diener des Lichts; Übernatürliches Wesen



# SILBERMOND – WEGE DES SCHICKSALS

## EP

Abk. für **↑Erfahrungspunkte**

## ERFAHRUNGSPUNKTE

Einheit für die Erfahrung eines Charakters. Jeder Charakter hat zu Beginn 60 Erfahrungspunkte (EP). Pro überlebten Spieltag auf einer Veranstaltung erhält ein Charakter 2 EP.

## ESEL

Scherzform von **↑SL**

## EXPERIMENT

Alchemistisches **↑Ritual**

## FÄHIGKEIT

Lernbare, selbstwirksame Charaktereigenschaft; mit EP zu erwerben

## FALLEN

Live-Rollenspiel-Fallen sind meist durch einen Zettel symbolisiert. Zuweilen gibt es auch harmlose mechanische Vorrichtungen. Verletzungsgefahr ist zu vermeiden.

## FEE, FAE

Spielfigur aus der Parallelebene **↑Arcadius**; übernatürliches Wesen

## FERTIGKEIT

Lernbare, aktiv einsetzbare Charaktereigenschaft; mit EP zu erwerben

## FESSELN

Fesseln werden im Allgemeinen nur angedeutet.

## FOKUS

Gegenstand, der Magie „fokussiert“ und damit einem Magieanwender das Zaubern erleichtert oder erst ermöglicht; oft auch ein Gegenstand, an den ein Zauber gebunden wurde

## FUMBLE

Englisch für **↑Patz**

## GEFÜHRTER SPIELERCHARAKTER

Gestalt im Spiel, die von einem Spieler erdacht wurde, aber von der SL eingesetzt wird. Auch: Spieler, der eine solche Gestalt darstellt.

## GEHEIMGÄNGE

Von Veranstalter zu Veranstalter unterschiedlich geregelt. Häufig mit Tüchern verhangen und als „Wand“ kenntlich gemacht. Für den Kundigen als normale „Tür“ nutzbar.

## GEIST, GESPENST

Spielfigur aus der Parallelebene Umbra; übernatürliches Wesen

## GESINNUNG

Moral und ethisches Profil eines Charakters; regeltechnisch nicht von Bedeutung

## GIFTE

LARP-Gifte müssen unschädlich sein. Auf Allergien ist zu achten. Am Besten wird einfach Wasser mit Lebensmittelfarbe verwendet.

## GSC

Abk. für **↑Geführter Spielercharakter**

## GEWANDUNG

Die Verkleidung, die ein Spieler als bestimmter Charakter trägt; auch dessen Ausrüstung

## HAND-OUT

Schriftliche Informationen der **↑SL**, z. B. Informationen über den **↑Hintergrund** eines **↑Charakters** oder Informationen, die nur ein Spieler/Charakter erhalten soll.

## HANDLUNG

**↑Plot**

## HEILER

Ein **↑Charakter**, der die Heilkunst zu seinen **↑Fertigkeiten** zählt.

## HINTERGRUND

Die Vorgeschichte und die Einstellung eines **↑Charakters**; ist zunächst nur dem **↑Spieler** des Charakters und ggf. der **↑SL** bekannt. Andere Charaktere erfahren den Hintergrund nur **↑in-time** durch Interaktion.

## HOFHALTUNG

Höfisches **↑Con**; ein LARP, das in höfischer Umgebung spielt. Es kommen hauptsächlich gesellschaftliche Elemente (Bälle, politische Intrigen, Audienzen etc.) von Fürstenhöfen vor. Wird teils auch „Hof-Con“ genannt.

## INFERNAL

Teil der Finsternis, einer der Mächte der Ordnung; sich auf die Finsternis beziehend; höllisch.

## IN-TIME

Alle Ereignisse, Gegenstände und Personen im Spielgeschehen. Gegensatz zu **↑out-time**.

## IT

Abk. für **↑in-time**

## KAMPAGNE

Eine Serie von **↑Con**s einzelner oder mehrerer **↑Veranstalter**, die thematisch aufeinander aufbauen, einen gemeinsamen **↑Plot** haben oder in derselben Welt spielen; siehe z. B. **↑Mittellande** und **↑Ostlande**.

## KAMPF

Der Kampf wird mit Latexwaffen simuliert. Kopf- und Genitaltreffer sind verboten. Das Stechen mit den Waffen ebenso!

## KÄMPFERSCHUTZPUNKTE

Maß für die körperliche Konstitution eines Charakters. Sie werden wie zusätzliche Lebenspunkte behandelt, die natürlich auch geheilt werden müssen.

## KI

Das Prinzip der Kraft; Grundlage für das Einsetzen von Ki-Kräften

## KI-KRAFT

Spielaktion zum Erreichen eines Ki-Spieleffektes

## KI-PUNKTE

Einheit für die innere Stärke eines Charakters

## KOMPONENTE

**↑In-time** eine Zauberezutat, **↑out-time** ein Gegenstand, der zur Darstellung eines Zaubers verwendet wird oder Teil eines alchemistischen Gebräus ist

## KREATURENSTUFE

Maß für die Macht einer Kreatur

## KRIEGER

**↑Charakter**, dessen **↑Hintergrund** auf Kämpfertum ausgelegt ist



# SILBERMOND – WEGE DES SCHICKSALS

## KS

Abk. für **↑ Kreaturenstufe**

## KSP

Abk. für **↑ Kämpferschutzpunkte**

## LARP

Abk. für Live Action Roleplay; englischer Begriff für Live-Rollenspiel

## LARPI

Kleines **↑ Con**, Ein-Tages-LARP

## LATEXWAFFE

Eine **↑ Polsterwaffe**: Der Schaumstoffkern wird mit einer Latexschicht überzogen. Zum Teil gibt es auch Voll-Latex-Waffen, deren gesamter Polsterkörper aus Latex besteht (solche Waffen sind auf den meisten Veranstaltungen verboten oder zumindest nicht gern gesehen).

## LEBENSPUNKTE

Einheit für Lebenskraft und Gesundheit des Charakters

## LOCATION

Veranstaltungsort für ein **↑ Con**; von Con zu Con unterschiedlich; häufig Jugendburgen, alte Ruinen oder Zeltplätze. Vor allem für kurze LARPs werden auch gerne große Waldstücke genutzt.

## LP

Abk. für **↑ Lebenspunkte**

## LRs

Abk. für Live-Rollenspiel

## MAGIEKUNDIGER

Charakter mit Magischem Talent

## MAGIEPUNKTE

Einheit der magischen Energie eines Charakters

## MEUCHELN

Hinterhältiges Töten eines **↑ Charakters**; meist durch angedeuteten Kehlschnitt und ein geflüstertes „gemeuchelt!“. Siehe dazu das Kapitel „In den Schatten“, S. 76.

## MINIRITUAL

Besondere, zeitaufwändige Ausführung eines Spruches

## MITTELLANDE

Die Mittellande-Kampagne wurde ins Leben gerufen, um die Interaktion zwischen verschiedenen **↑ Veranstaltern** zu erleichtern. Mit den Veranstaltern wird eine „Weltkarte“ erarbeitet, auf der die Länder der Veranstalter aufgezeichnet sind. So ist es möglich, Politik etc. zwischen den verschiedenen Ländern zu simulieren; mehr Infos unter [www.mittellande.de](http://www.mittellande.de)

## MK

Abk. für **↑ Magiekundiger**

## MONSTER

NSC-Gestalten, die vor allem in Kämpfen den **↑ SCs** gegenüber treten; werden von **↑ NSCs** durch mehr oder minder aufwändige Masken/Kostüme dargestellt (vom einfachen Spieler mit Orkmaske bis hin zur drei Meter großen Riesenspinne – selbst Drachen wurden schon gesichtet). Monster stellen meist potentielle Gegner der Spieler dar oder dienen dem phantastischen Ambiente eines **↑ LARPs**.

## MONSTERN

Ablegen der eigenen SC-Rolle, um der Spielleitung als **↑ Monster** oder **↑ NSC** zur Verfügung zu stehen

## MP

Abk. für **↑ Magiepunkte**

## MUK

Abk. für **↑ Magiekundiger**

## MURMELN

Requisiten zur Darstellung von Magiepunkten; in der Spielrealität nicht vorhanden

## NICHTSPIELER-CHARAKTER

Von der SL erdachte Gestalt oder erdachtes Monster im Spiel; auch: Spieler, der eine solche Gestalt darstellt

## NIETE

Ungültiger Magiepunkt; Anzeichen für einen Patzer beim Zaubern; andersfarbige **↑ Murnel**

## NSC

Abk. für **↑ Nichtspielercharakter**

## NPC

Abk. für Non Player Character; engl. für **↑ Nichtspielercharakter**

## ORGA

Für die organisatorischen Aufgaben außerhalb des Spiels verantwortliche Person/en

## OSTLANDE

Veranstalterübergreifende **↑ Kampagne**, die Wert auf Interaktion zwischen den Ländern legt, mehr Infos unter [www.ostlande.de](http://www.ostlande.de)

## OT

Abk. für **↑ out-time**

## OUT-TIME

Alle Ereignisse, Gegenstände und Personen, die nicht zum Spielgeschehen gehören; der wirklichen Welt zugehörig; Gegensatz zu **↑ in-time**

## OUT-TIME-BLASE

**↑ Out-time**-Gespräche zwischen Spielern während eines Cons. Dies kann und sollte geschehen, ohne das Ambiente anderer zu stören.

## P&P

**↑ Papierrollenspiel**

## PAPIERROLLENSPIEL

Das „klassische“ Rollenspiel mit Charakterbogen und Würfeln ohne **↑ Gewandung** am Wohnzimmertisch

## PAPPNASE

Ein Charakter, der übertrieben, unglaubwürdig oder mit unfairen Mitteln dargestellt wird

## PATZER

Misslungener Sprucheffekt, z.B. nach dem Ziehen einer Niete

## PEN AND PAPER

**↑ Papierrollenspiel**

## PLOT

Die Spielhandlung eines **↑ Cons**, die sowohl von der SL als auch von Spielern stammen kann. Meist gibt es einen großen Hauptplot, der sich wie ein roter Faden durch das LARP zieht. Nebenplots, die häufig nichts mit dem Hauptplot zu tun haben, schmücken das LARP erst



# SILBERMOND – WEGE DES SCHICKSALS

aus. Nebenplots sollen die Spieler beschäftigen und Abwechslung bieten.

## POLSTERWAFFE

(Relativ) ungefährliche Waffenimitation zur Kampfsimulation; besteht zumeist aus einem unzerbrechlichen Kernstab, Schaumstoffpolsterung und einer stabilisierenden Deckschicht.

## PRIESTER

↑ *Charakter*, dessen ↑ *Hintergrund* das Priesteramt einer (meist) fiktiven Religion umfasst; Beschreiter des ↑ *Weg des Glaubens* (siehe das Kapitel „Die Macht des Glaubens“)

## PYRO

Pyrotechnik zur Darstellung von Effekten; darf nur von Fachleuten nach Absprache mit ↑ *SL* und ↑ *Orga* verwendet werden

## REICHWEITE

maximale Entfernung einer Spruchwirkung

## RITUAL

Spielaktion zum Erreichen eines Spieleffektes, der nicht durch Sprüche oder Tränke erreichbar sein muss. Es handelt sich immer um eine gespielte Kulthandlung. Magie, Zaubersprüche und/oder Wunder, die ein Charakter an sich nicht wirken kann, werden oft durch Rituale zugänglich gemacht. Auch können mehrere Magiebenutzer ihre magische Energie mittels eines gemeinsamen Rituals zusammenwirken lassen.

## ROLLE

Die fiktive Figur, die von einem Spieler verkörpert wird

## RS

Abk. für ↑ *Rüstungsschutz*

## RSP

Abk. für ↑ *Rüstungsschutzpunkte*

## RÜSTUNGSSCHUTZ

Maßnahme gegen physischen Schaden bei einem Charakter

## RÜSTUNGSSCHUTZPUNKTE

Einheit des Rüstungsschutzes

## SANITÄTER

Ruf nach realer medizinischer Hilfe; nicht zu verwechseln mit dem ↑ *Heiler*; nur im realen Notfall anwenden.

## SC

Abk. für ↑ *Spielercharakter*

## SCHADEN, DIREKTER

Trefferpunkte, die direkt von den Lebenspunkten und/oder Kämpferschutzpunkten des getroffenen Charakters abgezogen werden. Rüstungsschutz hilft gegen direkten Schaden nicht, wird aber auch nicht reduziert.

## SCHADENSPUNKTE

Maß für den Schaden, den eine Waffe verursacht

## SCHAUKAMPF

Abgesprochener Kampf. Manchmal wird ein solcher Schaukampf mit Polsterwaffen durchgeführt, oft aber auch mit ungepolsterten Blankwaffen. Teilweise kommt es dabei auch zum Körperkontakt. Darf nur von Fachleuten nach Absprache mit ↑ *SL* und ↑ *Orga* durchgeführt werden.

## SCHUSSWAFFEN

Bei Schuss- und Wurfaffen ist größte Vorsicht angebracht. Pfeile und Bolzen sollten einen großen Schaumgummikopf besitzen, der mit mehreren Schichten Latex überzogen wird. Vor allem dichte Softbälle eignen sich als Kopf. Vorher sollte der Schaft abgestumpft, entgratet und mit Leder ‚verdickt‘ werden.

## SL

Abk. für ↑ *Spielleitung* oder ↑ *Spielleiter*

## SP

Abk. für ↑ *Schadenspunkte*

## SPEZIALIST

Magier, der sich hauptsächlich mit einer der Magieschulen beschäftigt

## SPIELER

Teilnehmer am ↑ *LARP*, der einen ↑ *Charakter* darstellt

## SPIELERCHARAKTER

Gestalt im Spiel, die von einem ↑ *Spieler* erdacht wurde (im Gegensatz zum ↑ *NSC*); auch: Spieler, der eine solche Gestalt darstellt

## SPIELEREBENE

Das Wissen und die Handlungen des Spielers, im Gegensatz zum ↑ *Charakter*, siehe auch ↑ *Charakterebene*

## SPIELERWISSEN

Das Wissen des Spielers, das der Charakter nicht hat; ist insbesondere vom ↑ *Charakterwissen* zu trennen.

## SPIELGELÄNDE

Auch ↑ *Spielzone*. Vor Beginn des Spieles definiert die Spielleitung das zugängliche Spielgelände.

## SPIELLEITER

Für das Spielgeschehen verantwortliche Person

## SPIELLEITUNG

1.) Gesamtheit der Spielleiter  
2.) Der/die Koordinatoren des LARP, ferner Ansprechpartner bei Regel- und Charakterfragen, Unstimmigkeiten und sonstigen Problemen, die das LARP betreffen. Sämtliche größeren ↑ *SC*-Aktionen (Rituale, Diebereien etc.) sollten der Spielleitung mitgeteilt werden.

## SPIELZONE

Die Orte, wo der Charakter gespielt wird. Wenn es heißt, die Schlafräume sind keine Spielzone, so soll dort der Charakter zwar gespielt werden (muss nicht), aber Kämpfe/Meucheleien/Diebereien sind dann dort untersagt. Weiterhin gibt es oft Sonderzonen, in denen Kampf untersagt ist. Hierunter die Taverne, Treppenhäuser etc. In Zweifelsfällen die ↑ *SL* fragen.

## SPRECHDAUER

Vorgegebener Ausführungszeitraum eines Zauberspruches oder Wunders

## SPRINGER

Spieler, der verschiedene kleine ↑ *NSC*-Rollen spielt; oft Orks, Untote, aber auch Wachen, Boten und andere NSCs, die nur kurz auftauchen und dann nie wieder gesehen werden



# SILBERMOND – WEGE DES SCHICKSALS

## SPRUCH

Allgemein: Spielaktion zum Erreichen eines besonderen Spieleffektes (Zauberspruch, Wunder)

## SPRUCHROLLEN

Ermöglichen je nach Art der Thau-Anwender oder Thau-Unkundigen das Wirken des entsprechenden Zaubers. Neben Spruchrollen gibt es auch die Form des geschriebenen **↑Artefaktes**.

## STOPP!

Sicherheitsaufruf in akuten, realen Gefahrensituationen. Jeder kann diesen Befehl verwenden, um sofort die gesamte Handlung anzuhalten. Darf nur im Notfall angewandt werden. Wird mit **↑Weiter!** oder **↑Time-In** wieder aufgehoben.

## SZENARIO

**↑Plot**

## TAPEWAFFE

**↑Polsterwaffe:** Ein so genanntes Tape (Gewebeband; Gaffer Tape; Duct Tape) wird zur Stabilisierung des Schaumstoffrohrlings benutzt.

## TAVERNE

Eine Gaststätte oder ein Schankraum. Darf auf keinem **↑Con** fehlen. Oft die zentrale Anlaufstelle und Begegnungsstätte für die **↑Charaktere**. Zumeist wird hierfür ein zentraler Gemeinschaftsraum des Veranstaltungsortes verwendet.

## TEILZEIT-NSC

Spieler, der nur zeitweise **↑NSC** ist und ansonsten einen eigenen Charakter spielt.

## TEUFEL

Spielgestalt aus den Infernaln Ebenen; Diener der Finsternis; übernatürliches Wesen

## THAU

Das Prinzip des Willens; Grundlage für das Wirken von Magie

## TIME FREEZE

Unterbrechung des Spiels, ohne dass die Spieler ihre Rollen verlassen (z. B. um Fragen zu klären oder instantane Ereignisse darzustellen)

## TIME-IN

Beginn der Spielzeit, auch Wiederaufnahme des Spiels nach einem **↑Time-Out**, **↑Time Freeze** oder **↑Stopp!**

## TIME-OUT

Unterbrechung des Spiels, bei dem Spieler ihre Rollen verlassen, z. B. bei Gefahr (**↑Stopp!-Kommando**) oder zur Regelklärung; auch: Zeitraum oder Orte auf einem Con, in denen kein Spiel stattfindet

## TISCHROLLENSPIEL

**↑Papierrollenspiel**

## TODESSTOSS

Spielaktion, die das „Leben“ eines Charakters beendet; angekündigtes Töten eines Charakters. Ein Kampf endet nicht zwangsläufig mit dem Tod des Unterliegenden, sondern mit absoluter Kampfunfähigkeit. Die Tötung des Charakters muss gesondert angekündigt werden.

## TP

Abk. für **↑Trefferpunkte**

## TRANK

Spielgegenstand zum Erreichen eines alchemistischen Spieleffektes

## TREFFERPUNKTE

Maß für die Verwundung eines Charakters oder für die Beschädigung der Rüstung. Schadenspunkte einer Waffe verursachen Trefferpunkte bei einem Charakter.

## UMBRA

Eine parallele Ebene; die Geisterwelt

## UNTOTE

Wesen, die früher gelebt haben, aber gestorben sind. Danach wurden sie mit Hilfe von Magie so wiederbelebt, dass sie erstens Magie zum Existieren benötigen und zweitens keine Seele mehr haben. Beispiele sind Vampire, Zombies usw.

## UNTOTENSTUFE

Maß für die Macht eines Untoten

## US

Abk. für **↑Untotenstufe**

## VERANSTALTER

Gruppe, Verein oder Person, die sich zum Ziel gemacht hat, eine **↑Kampagne** zu spielen und/oder **↑Cons** zu veranstalten.

## WAFFENCHECK

Überprüfung der Spieltauglichkeit der mitgebrachten Requisiten durch die ansässige SL. Vor Spielbeginn werden alle Polsterwaffen von der Spielleitung nach Sicherheitsgesichtspunkten untersucht und genehmigt oder abgelehnt.

## WEGE (DES SCHICKSALS)

Gestaltungshilfen bei der Erschaffung unterschiedlicher Charakterprofile

## WEITER!

Siehe **↑Stopp!**

## WIRKBEREICH

Räumliche Ausdehnung einer Spruchwirkung

## WIRKDAUER

Zeitraum der Wirksamkeit eines Spruches

## WUNDER

Spielaktion zum Erreichen eines klerikalen Spieleffektes (Credo)

## ZAUBER

Jede Form von magischer Aktivität

## ZAUBER, SPONTAN

Sofort wirksamer **↑Zauberspruch** ohne **↑Spruchdauer** oder **↑Patzer-Gefahr**

## ZAUBERSPRUCH

Spielaktion zum Erreichen eines magischen Spieleffektes (Thau)



Zauberfeder

SILBERMOND – WEGE DES SCHICKSALS