

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN



W20

Antherianischer Amazonen-Kurier



**Als es 1971 begann,
da waren wir noch Kinder**

AUSGABE 1

www.chrisphotos.at

© 2020 Xenia Bergmann, Peter Horvath & Christian Stadler

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Reproduktion (auch auszugsweise) in irgendeiner Form (Druck, Photokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Autors untersagt.

Die Benutzung dieses Magazins und die Umsetzung der darin enthaltenen Informationen erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter großer Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Druckfehler und Falschinformationen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Der Autor übernimmt keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Magazins. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen vom Autor übernommen werden. Für die Inhalte von den in diesem Magazin abgedruckten und verlinkten Internetseiten sind ausschließlich die Betreiber der jeweiligen Internetseiten verantwortlich.

Christian Stadler - Chris & Lenka's Bahnfotos

Brunnengasse 72
1160 Wien
Österreich

Titelbild: Baby Bestiary - Beholder - © Rudy Siswanto
Kassandra - Assassin's Creed Odyssey - © UbiSoft

„**Antheria**“, „**Legends of Antheria**“ sowie „**Dungeons of Antheria**“ - © Andrea Hieke

„**Antherianischer Amazonen-Kurier**“ - © Xenia Bergmann & Christian Stadler

„**Das Schwarze Auge**“ und sein Logo sowie „**Aventuria**“, „**Dere**“, „**Myranor**“, „**Riesland**“, „**Tharun**“ und „**Uthuria**“ und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

„**Dungeons & Dragons**“, „**Magic - The Gathering**“, „**Pathfinder**“, „**Icwind Dale**“ sowie „**Duel Masters**“ und deren Logos sind eingetragene Marken von Wizards of the Coast Games.

„**1 for All**“, sowie sein Logo sind © Deerstalker Pictures

Es ist jetzt schon mehr als 25 Jahre her, dass sich unsere Rollenspiel-Gruppe regelmäßig zu „**Das Schwarze Auge**“ oder „**Dungeons & Dragons**“ getroffen hat. Und fast ebenso lange währt unser Wunsch nach einem eigenen Regelwerk, welches den Spielern mehr Freiheiten lässt. So sollte es den Spielern möglich sein auch „Monster“ zu spielen. Wer sagt, dass es in einer Gruppe keinen Vampir, Ork oder Sukkubus geben kann? Warum seine Fähigkeiten nicht - zumindest temporär - verbessern, indem man einer Gottheit in ihrem Tempel eine Opfergabe darbringt?

Wir hatten viele Ideen, die wir in einem eigenen Regelwerk zusammenfassen wollten - und unsere Idee war, dass dieses Regelwerk zu den gängigsten Rollenspiel-Systemen kompatibel sein sollte. Doch diese Idee war zu einer Zeit geboren, als ein 486er PC schon das Maß aller Dinge, und man mit einer 1MB Graphikkarte schon eine Art Computer-Gott war. Kurz gesagt - *die technischen Möglichkeiten für den Heimanwender waren noch eher bescheiden und keiner von uns hatte damit gerechnet, dass es so viel Arbeit kosten würde unsere Idee in die Tat umzusetzen.* Leider zerbrach unsere Rollenspiel-gruppe noch bevor wir den Stein so richtig ins Rollen bringen konnten. Einige zogen in andere Städte, andere hatten einfach keine Lust mehr - und zwei von uns wandeln auch bereits im Reich der Toten.

Mögen ihre Seelen in Frieden ruhen!

Die Jahre vergingen, doch die Idee lebte weiter - und sie ist heute lebendiger als je zuvor!

Nach ein paar anfänglichen technischen und rechtlichen Schwierigkeiten haben wir die Arbeit an unserem System „**W20**“ nach über 25 Jahren wieder aufgenommen. Doch obwohl unsere Gruppe wächst, sind wir immer noch zu wenige um das Projekt in einem überschaubaren Zeitraum verwirklichen zu können. Zwar haben wir mit Andrea einen kreativen Kopf in der Gruppe, mit Katherine und ihrer Gruppe knallharte Beta-Tester, mit Xenia und Robert zwei „Spione“ an vorderster Front, aber zum Beispiel fehlt es uns an Graphikern und Landkarten-Zeichnern. Solltest du Lust haben, an der Gestaltung von „Antheria“ mitzuwirken, so schicke uns doch eine Nachricht.

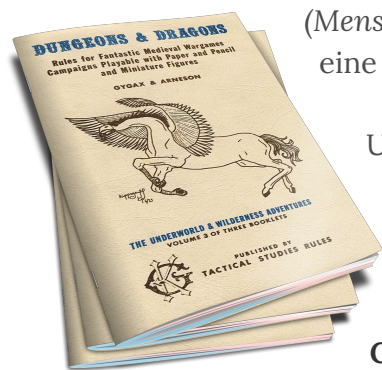
Jede Hilfe ist herzlichst willkommen!



Doch werfen wir einen Blick zurück wie alles begann. Es begann nämlich viel früher als die Meisten von uns wissen - oder zu wissen glauben. Es war im Jahr 1971 als das, von **Gary Gygax** (* 27.Juli 1938 - † 4.März 2008) und **Jeff Perren** erfundene TableTop Spiel „**Chainmail**“, nach mehreren Jahren der Entwicklung, der Öffentlichkeit in den USA. vorgestellt wurde. Damals reichten noch knapp 40 Seiten um das gesamte Regelwerk zu vermitteln und es glich optisch mehr einer Formelsammlung für den Physikunterricht. Und obwohl es sich eigentlich ein Regelsystem für Kämpfe mit Miniaturfiguren war, erschuf das *Fantasy Supplement* von „**Chainmail**“ das Rollenspiel als neue Form des Gesellschaftsspiels.

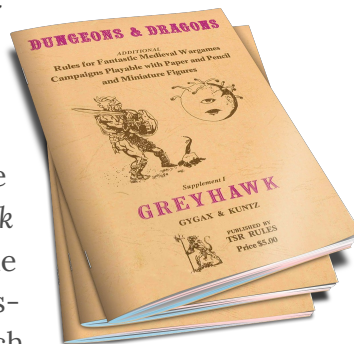


1974 war es dann so weit... **Gary Gygax** und **Dave Arneson** (* 1.Oktober 1947 - † 7.April 2009) veröffentlichten ihr Rollenspiel-Meisterwerk - „**Dungeons & Dragons**“ (kurz „**D&D**“) in den Vereinigten Staaten. Die erste Auflage wurde als Box-Set, welches drei Hefte enthielt, auf den Markt gebracht. Mit einem Budget von gerade einmal \$2000,- wurden 1000 Kopien angefertigt und das Ergebnis machte einen grausam laienhaften Eindruck. Das für die Illustrationen veranschlagte Budget von \$100,- verhalf auch nicht gerade dazu diesen Eindruck zu verbessern. Das Set umfasste nur einen Bruchteil dessen, was wir heute kennen. So gab es zum Beispiel nur drei Charakter-Klassen (Kämpfer, Magier und Kleriker), vier Rassen (Menschen, Elfen, Zwerge und Hobbits) sowie eine Hand voll Monster.

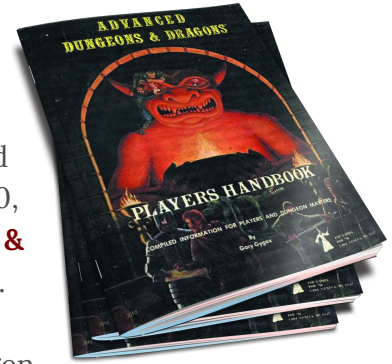


Und das System hatte noch eine weitere, große Schwachstelle, denn es ging davon aus, dass man mit dem Regelwerk von „**Chainmail**“ vertraut war und baute zu einem großen Teil darauf auf. Erst die 1975 erscheinende, 68 Seiten umfassende, Erweiterung „**Greyhawk**“ von **Gary Gygax** und **Robert J. Kuntz** sollte

diese Ketten sprengen und „**Dungeons & Dragons**“ zu einem komplett eigenständigen System ausbauen. Mit der Erweiterung wurden zwei neue Klassen (Dieb und Paladin), eine Vielzahl neuer Monster (Lizard Men, Beholder, Displacer Beast, Blink Dogs und viele mehr), Zaubersprüche für die Stufen 7 bis 9, magische Gegenstände und Schätze, sowie ein neues Kampf- und Schadens-System in das Spiel integriert. Historisch betrachtet, handelt es sich bei „**Greyhawk**“ um die wichtigste Erweiterung für „**Dungeons & Dragons**“ und es sollten noch unzählige folgen...



Eine aktualisierte und im Regelwerk deutlich erweiterte Variante erblickte 1977 unter dem Titel „**Advanced Dungeons and Dragons**“ (kurz „AD&D“ oder „ADnD“) das Licht der Welt. Das Regelwerk richtete sich vor allem an Spieler, die mehr Tiefe und Komplexität in ihr Spiel bringen wollten. Bis ins Jahr 2000, existierten „D&D“ sowie „AD&D“ parallel und erst mit „**Dungeons & Dragons - 3rd Edition**“, kam es quasi zur Vereinigung der Systeme.



Obwohl „D&D“ rasch an Beliebtheit gewann, stieß es bei einigen Gruppen auch auf Ablehnung. Wie heute den Computerspielen wurde den Rollenspielen vorgeworfen, dass sie die Spieler *der Realität entrücken würden*. Und man wurde nicht müde diese Gefährdung in Filmen darzustellen. Das beste Beispiel dafür war wohl der 1982 erschienene Film „**Mazes & Monsters**“ (dt. Titel: „**Im Labyrinth der Monster**“) mit einem jungen **Tom Hanks** in der Hauptrolle. Und es sollte noch ein weiteres Jahr vergehen, ehe die **Fantasy Spiele Verlags-GmbH** 1983 die erste deutschsprachige Version von „**Dungeons & Dragons**“ unter dem gleichnamigen Titel auf den Markt brachte.

Obwohl „D&D“ auch im deutschsprachigen Raum viele Anhänger fand, sollte ein anderes Rollenspiel zum beliebtesten Rollenspielsystem im deutschsprachigen Raum avancieren. Im Jahr 1984 erblickte, dank **Ulrich Kiesow** (* 3. Juni 1949 - † 30. Januar 1997), **Werner Fuchs** und **Hans Joachim Alpers** „**Das Schwarze Auge**“ (kurz „**DSA**“) das Licht der Welt. Doch auch „**DSA**“ hatte keinen leichten Start...



Eigentlich bewarben sich der spätere Vertrieb **Schmidt Spiele** und **Droemer und Knauer** um die deutsche Veröffentlichung von „**Dungeons & Dragons**“, lehnten diese allerdings auf Grund zu hoher Lizenzgebühren ab. Jedoch erkannte man bei den Verlagen das Potential, welches im „Pen & Paper“ Rollenspiel steckt und suchte nach einem anderen Weg um in diesen neuen

Bereich einzusteigen. Deshalb wandte sich Schmidt Spiele an **Fuchs** und **Alpers** Firma **Fantasy Productions**. „*Man brauche bis April 1984 ein komplettes Rollenspiel – mit Regelwerk, Weltbeschreibung und etlichen Abenteuerbänden.*“ Die von **Ulrich Kiesow** mit **Ina Kramer**, **Hans Joachim Alpers** und **Werner Fuchs** für die Ansprüche ihrer privaten Spielrunde entwickelte stimmungsvolle Hintergrundwelt mit zugehörigen Spielregeln musste daher rasch zu einem präsentationsfähigen Konzept ausgearbeitet werden. „*Und dann haben wir uns an den Wohnzimmertisch gesetzt und den Kontinent Aventurien gezeichnet. In zwei Stunden war das fertig.*“ (**Werner Fuchs**)

Die Marktstellung des damals zweitgrößten deutschen Spieleherstellers **Schmidt Spiele** verhalf „**DSA**“ mit über 100.000 verkauften Basisboxen bereits 1984 zum „spektakulären Durchbruch“: Fernsehwerbung – in Deutschland einzigartig für Pen & Paper Rollenspiele – warb zur Einführung für die zu „**DSA**“ gehörigen Produkte. „**DSA**“ war, anders als alle anderen Rollenspiele, von Anfang an in jedem Vedes-Geschäft und jeder Karstadtfiliale erhältlich.

Das sich „**Das Schwarze Auge**“ in erster Linie an Erwachsene richtete, während **Schmidt Spiele** wohl so naiv waren Kinder als Hauptzielgruppe zu betrachten, zeigte der Umstand, dass die 1. Auflage schon nach knapp zwei Wochen vom Markt genommen und zensiert wurde. Da Ulisses die Veröffentlichung der Bilder außerhalb einer „**DSA**“ Rezension leider untersagt, müssen wir an dieser Stelle an das „Kleine DSA-Museum“ auf der Seite www.orkenspalter.de verweisen.

Zu sehen ist, wie ein Goblin einer gefesselten Frau das Kleid vom Körper reißt, während ein Mann die Szene durch ein Fenster beobachtet. Bild zwei zeigt wie selbige Frau gefesselt und einem Mann im Hintergrund ein Dolch an die Kehle gesetzt wird. Betrachtet man die, Kindern und Jugendlichen heute zugänglichen Medien, dann kann man über diesen Schritt nur verwundert den Kopf schütteln. Es zeigt aber wie schwer es Rollenspiele hatten und ist natürlich auch kulturhistorisch von Interesse.

Ein weiteres Indiz dafür, dass Erschaffer und Vertrieb unterschiedliche Zielgruppen hatten, war die Box „**Werkzeuge des Meisters**“ - die einzige „**DSA**“ Erweiterung, welche von **Schmidt Spiele** selbst produziert wurde. Heute, mehr als 35 Jahre zurückblickend, kann man die Box als wahre Kuriosität betrachten. Sie enthielt neben den berühmten „**Büchern der leeren Seiten**“ (viele Seiten waren gerade mal zu 10 bis 30 Prozent genutzt), und einigen geradezu niedlichen Pappfiguren die legendäre, berühmt berüchtigte „**Maske des Meisters**“. Doch bevor uns jetzt zu sehr in Details verzetteln - wer sich für die Geschichte des **Schwarzes Auges** interessiert, dem sei die dreistündige Dokumentation „**Hinter der Maske des Meisters**“ ans Herz gelegt, welche es auf [YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=...) zu sehen gibt.



Es ist schwer zu sagen, wie viele der Magie von „**DSA**“ verfielen. Viele kauften die Boxen und spielten sie nie, andere kauften das Material für eine ganze Gruppe... Aber völlig egal wie man es auch betrachtet - wir sind voll und ganz reingekippt. Der eine oder anderen geneigte Leser oder die eine oder andere geneigte Leserin mag sich jetzt vielleicht fragen: Warum „**Das Schwarze Auge**“ und nicht „**Dungeons & Dragons**“?“

Die Antwort ist einfach...

„**Das Schwarze Auge**“ war schlicht und einfach erwachsener, die Charaktere menschlicher und die Welt einfach viel lebendiger. Es war einfach Rollenspiel, wie wir es uns vorgestellt hatten, während „**D&D**“ bei uns den Ruf eines „*Hack & Slay*“ Spieles hatte, wo magisch verstärkte Zwergenmutanten mit einem Axthieb Drachen erschlugen, als wären es Suppenhühner. „Was uns ebenfalls an „**DSA**“ überzeugte waren das ausgeklügelte Talente-System und - hey - wir waren hormongesteuerte Teenager - der leichte Hauch von Erotik.“ (Christian Stadler)

So waren die Dienerinnen der Liebesgöttin „*Rahja*“ meist in durchscheinende rote Stoffe gehüllt, die durchtrainierten Amazonen in ihren kurzen Röckchen eine Augenweide und in den südlichen Regionen des Kontinents verzichtete man ohnehin komplett auf eine Verhüllung der weiblichen Brust. Bei „**D&D**“ wäre eine derartige Darstellung wohl kaum möglich gewesen ohne mit einem „R-Rating“ (vergleichbar unserem Jugendverbot) belegt zu werden. Auch der Umstand, dass es bei unserem Einstieg schon mehr als 50 Abenteuer und fast eben so viele Romane zu „**DSA**“ gab trug wohl zur Entscheidungsfindung bei...

Fast jedes Wochenende traf sich unsere kleine Gruppe zu einem Abenteuer in Aventurien... Wir waren schon ein wilder Haufen. Ein Magier, der nicht in der Lage war auch nur eine für ihn wichtige Schrift zu lesen, ein Zwerg, der schon nach einem Schluck Bier besoffen vom Sessel fiel, eine Amazone, die uns ständig vor Augen hielt welche unwürdigen Kreaturen wir doch nicht sind und ein Rondrageweiheter, der es jedoch mit den Regeln des Ordens nicht ganz so genau nahm. Was haben wir damals gelacht!

Doch dann schlug „**Dungeons & Dragons**“ zurück - und zwar in Form eines Computerspiels namens „*Eye of the Beholder*“. Unsere Treffen wurden seltener, waren wir doch jetzt damit beschäftigt diesem Unhold, mit seinen zehn Augen, das Lebenslicht auszublasen. Zum Glück waren die beiden Fortsetzungen bei weitem nicht mehr so fesselnd und so fand unsere Gruppe wieder öfter zusammen. Aber... Wir - zumindest einige von uns - waren von den Monstern aus „*Eye of the Beholder*“ fasziniert und so begannen wir, sie nach und nach in die Welt des „**Schwarzen Auges**“ zu übernehmen. Bei der Vorstellung mag es vielen Spielern heute die Innereien zusammenziehen und auch schon damals stieß unser Vorgehen bei den Hardcore-Fans auf sehr wenig Verständnis. Aber verdammt noch mal... Das war unsere Spielrunde und wir schufen uns unsere Welt wie sie uns gefiel und nicht wie es „vorgegeben“ war...



Viele scheinen gar nicht zu wissen, dass „**Das Schwarze Auge**“ aus einer „**Dungeons & Dragons**“ Runde mit bereits zuvor erwähnten Autoren entstand. Wir waren gerade dabei mit der Portierung unserer Lieblingsmonster zu beginnen, als uns wieder ein digitaler Strich durch die Rechnung gemacht wurde. „**Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge**“ (Teil 1 der Nordland-Trilogie) erschien für den Commodore AMIGA.

Doch das Entsetzen war groß! Um „**DSA**“ am Computer spielen zu können benötigte man unvorstellbare - vor allem unvorstellbar teure - 1 MB RAM-Speicher. Also wurde alles an Kleingeld zusammengekratzt, alte ATARI und C64 Spiele und was sich sonst noch zu Geld machen ließ, verkauft um die 512 KByte Speichererweiterung zu kaufen. Zum Glück war gerade Messe und so konnte ich sie für öS 2.490,- (statt 2.790,-) - *das sind bei heutigen Stand umgerechnet etwa € 200,-* - ergattern.



Was soll ich zu dem Spiel sagen... Glücklicherweise, wer wie ich schon kurz danach einen PC sein Eigen nannte und es von Harddisk spielen konnte. Spielte man es am AMIGA nämlich mit Ton, so kam man im Laufe eines Kampfes sicher an die zehn Diskettenwechsel. Und so richtig hammermäßig war dann die Veröffentlichung auf dem komplett neuen Medium CD-ROM, welches mit 700 MB mehr Daten fasste als meine damalige Festplatte (340 MB). Kultstatus erreichte bei uns vor allem der

Soundtrack zum Spiel, welcher von **Rudolf Stember** komponiert wurde. Noch heute wandert die CD in den Player um für Atmosphäre beim Spiel zu sorgen.

„Von beiden Systemen - „**Dungeons & Dragons**“ und „**Das Schwarze Auge**“ sollten noch einige Computer-Umsetzungen folgen, aber keine davon hat uns je wieder so in den Bann gezogen wie die jeweiligen Erstveröffentlichungen.“ (**Peter Horvath**)

Langsam aber doch verebte das Interesse für das digitale Medium und wir besannen uns wieder der analogen Wurzeln des Rollenspiels. Unsere Gruppentreffen wurden wieder häufiger und wir verlegten mit den „*Aventurischen Nachrichten*“ sogar eine Art gruppeninterne Zeitung, in der wir unsere neuen Regelideen zusammenfassten. „*Manche davon waren durchaus sinnvoll und flossen in unsere Spieleabende mit ein, andere wiederum waren so absurd, dass wir sie hinter dem Haus begraben oder an der Autobahn ausgesetzt haben.*“

(**Christian Stadler**)

Im Laufe der Zeit wurden dann aus unseren Spieletreffen immer häufiger eine Art Redaktionstreffen, wo fast ausschließlich über Regeländerungen und - zumindest kam es uns so vor - Verbesserungen gesprochen und gestritten wurde. So wurde im Lauf der Zeit unser verwendetes System zu einem Gemisch aus „**Das Schwarze Auge**“ und „**Dungeons & Dragons**“, wobei der Schwerpunkt ganz klar auf „**DSA**“ lag. Doch das sollte sich mit der Veröffentlichung der 4. Edition von „**DSA**“ schlagartig ändern.



Über wohl keine andere Edition von „**DSA**“ gibt es derart geteilte Meinungen. Sicherlich... Es stellte eine enorme Vertiefung des Spieles dar und bot eine noch nie da gewesene Komplexität. Aber genau das war das Problem - die 4.Edition war einfach zu komplex und leider auch zu kompliziert geworden.

Man versuchte scheinbar wirklich alles mit Regeln zu belegen und nahm so dem Spiel seine Dynamik.

Ein Schritt - *unserer Meinung nach ein Fehler* - welcher mit der 5.Edition (2015) wieder rückgängig gemacht wurde. Für uns leider zu spät, denn wir konnten uns mit der 4.Edition überhaupt nicht anfreunden und wurden so in unserer Entschlossenheit gestärkt ein komplett eigenes System zu entwickeln. Kein einfaches Unterfangen, denn das Rad war schon erfunden und unser System sollte ja nicht gleich auf den ersten Blick wie ein Plagiat aussehen.

Um nicht als Plagiat zu gelten wurden im „**DSA**“ zum Beispiel die Würfelproben umgekehrt - die 1 war der beste Wurf und die 20 eine Katastrophe - *etwas, mit dem wir uns nie so richtig anfreunden konnten*. Also begannen wir unsererseits wieder das System auf den Kopf zu stellen - die 20 sollte wieder der beste Wurf sein. Zwar könnte man jetzt sagen, dass wir ein Plagiat von „**Dungeons & Dragons**“ sind, aber wir würden es einmal kreativ eine 360° Version davon bezeichnen.

Zwar war niemand von uns traurig darüber, dass der **W30** bei „**DSA**“ keine Verwendung fand, aber das man die benötigten Würfel gleich auf nur **W20** und **W6** reduzierte machte uns auch nicht wirklich glücklich. Viele von uns sammelten Würfel und fanden es irgendwie uncool, dass die meisten davon nicht mehr zum Einsatz kamen. In manchen Fällen bremste die Reduktion auch -



zumindest unserer Meinung nach - den Spielfluß. In unserem System sollten also wieder die berühmten sieben Würfel zum Einsatz kommen. Schließlich müssen die Hersteller der Würfel-Sets ja auch von irgendwas leben. Wir haben also weitestgehend versucht Formeln wie **1W6+2** zum Beispiel durch **1W8** oder **2W4** zu ersetzen.

Für alle, die an dieser Stelle nicht wissen was diese Formeln bedeuten hier eine kurze Erklärung. Die erste Ziffer zeigt an wie oft der entsprechende Würfel gerollt werden soll. Bei „**2W8**“ bedeutet das also, dass man den achtseitigen Würfel zweimal rollen und die einzelnen Ergebnisse addieren soll. Steht dahinter noch zum Beispiel ein „+3“ - also zum Beispiel „**1W8+3**“ - so bedeutet es, dass man den achtseitigen Würfel rollt und zum Würfelergebnis eine „3“ hinzuaddiert. Würfelt man also eine „4“, so ist das endgültige Ergebnis eine „7“. Ganz haben wir dieses „+“ zwar nicht wegbekommen, aber es gelang uns doch diese Rechnerei ein wenig zu reduzieren und den Verlauf ein bisschen zu beschleunigen.

Talentproben... Die Talentproben waren sicherlich eine gewaltige Steigerung von „**DSA**“ gegenüber „**D&D**“, aber warum um Himmels willen mußte eine Probe jetzt aus drei Würfeln bestehen, die manchmal wirklich überhaupt nichts mit dem Talent selbst zu tun hatten? Auch hier haben wir den Rotstift angesetzt und für unser System den Mittelweg von zwei Würfeln gewählt - mit der Option eines Rettungswurfes, falls man die Probe wirklich komplett versemeln sollte. Diese Variante erwies sich in unseren Spielen als deutlich „flüssiger“ und führte zu weniger Frustration bei den Spielern.

Geld regiert die Welt.. ...sowohl die reale Welt, als auch im Rollenspiel!

Auch hier ging uns der Realismus in „**DSA**“ einen Schritt zu weit. Es hat zwar seinen Reiz, dass es - wie in der realen Welt - verschiedene Währungen gibt, jedoch war es im Spiel sehr hinderlich, wenn man immer wieder Geld wechseln mußte - und dabei auch immer wieder beschissen wurde. Kann sich vielleicht noch jemand erinnern wie viele *Arganbrox* man für eine *Amazonenkrone* oder eine *Dublone* bekommt?

Von uns weiß es keiner mehr und selbst mit Umrechnungstabellen ist es mitunter ganz schön mühsam. Also entschlossen wir uns, einen einfacheren Weg zu gehen. In unserem ganzen Reich gilt die Währung Taler - wobei 1 Taler die kleinste Einheit darstellt. Um es für die Spieler einfacher zu machen haben wir den Wert des Talers in etwa mit dem Euro oder Dollar gleichgesetzt. So bekommt man für 1 Taler etwa einen Laib Brot, drei Eier oder ein kleines Bier. Preise variieren natürlich je nach Ort und Qualität der Produkte oder Dienstleistungen.

Spieler halten gerne was in Händen - das hatten wir sehr schnell herausgefunden...

Damit Geld nicht eine abstrakte Zahl auf einem Heldenbrief ist oder bleibt, griffen wir ein klein wenig in die Trickkiste. Mitte der 1990'er waren neben Rollenspiel- auch Poker-Runden sehr populär und aus diesem Zweithobby hatten wir einen großen Schatz an Jetons. Diese dienten nun beim Rollenspiel als Geld.

Gleiches galt auch für Edelsteine, welche gefunden oder auf andere Art und Weise in den Besitz der Spieler gelangen konnten. Die Spieler unserer Gruppe wollten sie in Händen halten - sie im Licht funkeln sehen. Ok - das mit dem im Licht Funkeln war nicht ganz einfach, aber zumindest das in den Händen halten konnten wir mit Dekosteinen aus Kunststoff in Erfüllung gehen lassen. Eine Investition von nicht einmal € 10,- welche das Spiel aber gleich viel lebendiger werden lies. Ok! Wir *verzetteln uns* jetzt ein wenig zu sehr in Details, aber so ist es eben, wenn man mit Herzblut bei der Sache ist.



Doch unsere Ideen gingen natürlich noch viel weiter als die paar Jetons oder Plastiksteine für die Spieler. Was uns von Anfang an beschäftigte war die Möglichkeit Werte eines Charakters durch Tempelbesuche zu steigern - und zwar im Tausch. Opferte man zum Beispiel im Tempel der Liebesgöttin Kraft, so konnte man im Gegenzug dafür an

Ausstrahlung (Charisma) gewinnen. Dafür gab es zwei Optionen - entweder man bezahlte für das Ritual, was den Erfolg zu 95% garantierte oder man legte eine Probe ab. Natürlich bestand in beiden Fällen auch das Risiko, dass das Ritual scheitern könnte. Im schlimmsten Fall waren Geld und Kraft weg und man hatte noch immer die Ausstrahlung einer Stinkmorchel. Hier konnte der Spielleiter seine Kreativität wirklich unter Beweis stellen.

Das Thema „Sex“ im Rollenspiel hat damals fast überall für Kopfschütteln gesorgt. Wie konnten wir nur? Skandalös! Interessanterweise griff **Ulisses Spiele** diese Idee knapp 20 Jahre später mit einem Crowdfunding Projekt auf und die Zahlen gingen durch die Decke. Das „**DSA**“ Regelwerk „*Wege der Vereinigungen*“ erreichte eine Summe von € 224.000,- und gilt als das wahrscheinlich erfolgreichste Crowdfunding Projekt in der Verlagsgeschichte.



Allerdings gingen wir nicht so weit, die Spieler Penislängen oder Körbchengrößen auswürfeln zu lassen, jedoch war uns von Anfang an klar, dass beim Sex auch so einiges daneben gehen konnte, wie der eine oder andere Spieler schmerzhaft am eigenen Leib erfahren mußte. Keine Angst - *diese Ausgabe ist jugendfrei* - also gehen wir jetzt hier nicht ins Detail. Mit „Namenlose Nacht“ erschien übrigens vor kurzem ein „**DSA**“ Fanprojekt, welches erst ab 18 Jahren empfohlen wird. Vielleicht sollten wir doch wieder einmal einen Blick auf „**Das Schwarze Auge**“ werfen?

Rollenspiel Veteranen werden jetzt vielleicht zustimmend nicken, weil es sich bei ihnen ähnlich zugetragen hat wie bei uns, und andere werden vielleicht den Kopf schütteln weil sie uns schlicht und einfach für Dilettanten halten. Aber man muss bedenken, dass es auch viel - vor allem jüngere - Leser gibt, die sich jetzt mit geweiteten Augen fragen: „Wovon, zum Henker, schwafeln die hier eigentlich die ganze Zeit?“ Und genau an diese Gruppe wollen wir uns im nächsten Kapitel wenden - und vielleicht schaffen wir es ja auch, den einen oder anderen davon zu überzeugen, dass Rollenspiele in der Gruppe mehr Spaß machen können als alleine daheim vor dem Bildschirm zu sitzen. Zugegeben - in der Cornona-Zeit bleibt einem kaum etwas anderes übrig, aber auch diese dunklen Zeiten werden vorübergehen und wir werden wieder *gemeinsam* Spaß haben können.

Wer schon jetzt Spaß haben, und sich einen Überblick verschaffen möchte, wie witzig Rollenspiel in der Gruppe sein kann, dem empfehlen wir einen Besuch auf dem YouTube Kanal von:



Wie definiert man eigentlich ein „Pen & Paper Rollenspiel“? Wie erklärt man es jemandem, der glaubt „Rollenspiele“ sind etwas für den SM Bereich? Kann man Stubenhocker dazu bringen ihre geliebten vier Wände und ihr elektronisches Medium zu verlassen um sich einer Rollenspiel-Gruppe anzuschließen? Hmm... Wir glauben, dass bereits viele an diesem Vorhaben gescheitert sind. Aber wir versuchen es dennoch, denn wahre Krieger geben niemals auf, selbst wenn ihnen eine Donnerechse sämtliche Gliedmaßen abgebissen hat.

Selbst in unserer Gruppe was man sich, was die Definition des Rollenspieles betrifft, nicht so ganz einig und so reichten diese von - „*Gratis essen so viel man kann!*“ (**FAIL!**) über „*Saufparty, bei der man Fantasy-Geschichten erzählt bekommt*“ (**FAIL!**) bis „*Geselliges Beisammensein, bei dem man ein interaktives Abenteuer in seiner Phantasie erlebt, dessen Ausgang durch Handlungen, Strategie und Würfelglück entschieden wird.*“ (**TOP!**) Natürlich hat der Spielleiter (im Englischen: *Dungeon Master*) hier auch noch ein Wörtchen mitzureden, aber darauf kommen wir hier gleich zu sprechen.

Was braucht man also um in die Welt des Pen & Paper Rollenspieles eintauchen zu können? In erster Linie - **Phantasie!** Ein Rollenspiel macht nicht wirklich Spaß, wenn man nicht in der Lage ist, sich in eine andere, meist phantastische, Welt versetzen zu können. Zwar kann man auf bestehende Welten wie „**Aventurien**“ (**DSA**) oder „**Neverwinter**“ (**Dungeons & Dragons**) zurückgreifen, aber es macht doch viel mehr Spaß, sich eine eigene Welt zu erschaffen als die Phantasien anderer aufzugreifen. Es muss ja nicht gleich ein ganzer Kontinent sein...

Würfel! Sie entscheiden - *neben dem Spielleiter* - über euer Schicksal in der Welt des Abenteuers. Sie entscheiden ob es euch gelingt ein Schloss zu knacken oder ihr euch vielleicht mit den Dietrichen ein Auge ausstecht. Sie entscheiden ob ihr ein rettendes Seil ergreifen könnt oder in den sicheren Tod stürzt. Seid also immer schön nett zu euren Würfeln... Wir werden immer wieder mal gefragt welche Würfel die richtigen für einen Spieleabend sind. Also das ist eine Frage die wir definitiv nicht beantworten können. Für unser „**W20**“ System empfehlen wir jedenfalls ein Standard-Würfel-Set, bestehend aus sieben Würfeln (**W20**, **W12**, **W10**, **W%**, **W8**, **W6** und **W4**). Und es müssen natürlich nicht gleich Metall-Würfel um € 35,- sein. Man findet im Online-Handel bereits Sets um etwa € 2,90 und um € 5,90 bekommt man auch bereits ein Set qualitativ hochwertige Marken-Würfel. Für Metall-Würfel, Würfel aus Halbedelsteinen oder einer Packung **Chessex Lab Dice** (zu erkennen am ⚡-Symbol) muss man allerdings schon ein klein wenig tiefer in die Tasche greifen.



Wir hören jetzt schon wieder Experten schreien, dass billige Würfel oft Lufteinschlüsse haben und den Salzwasser-Test nicht bestehen und so weiter... Ehrlich! Und hängt dieses Gejammer schon beim Hals heraus. Ja! Auch wir haben verschieden Würfel dem Test unterzogen und obwohl sie beim Test „durchgefallen“ waren, haben sie am Würfelturm ganz normale Ergebnisse geliefert. Aber auf all das gehen wir in einer unserer nächsten Ausgaben ein - vorausgesetzt es wird noch weitere Ausgaben geben.

Stift & Papier (Pen & Paper)! Natürlich braucht man für das Spiel auch Stift und Papier - woher kommt sonst wohl die Bezeichnung? Bei uns hat es sich als sehr vorteilhaft erwiesen wenn der Spielleiter die Schreiarbeiten übernimmt, da einige Spieler (*wir wollen jetzt hier keine Namen nennen*) unserer Gruppe dazu tendiert haben, nachteilige Änderungen an ihren



Heldendokumenten (im Englischen: Character Sheet) zu „vergessen“. Während wir unsere Dokumente eher simpel halten wollen, findet man im Internet wahrliche Kunstwerke, wie etwa die Dokumente von **El Tesoro del Dragon**. Seine mehrseitigen Dokumente sind im PSD-Format auf Englisch, Spanisch, Portugiesisch und Französisch zu einem Preis von \$ 3,50 auf [Shoptly](#) erhältlich.

So viel sei an dieser Stelle schon verraten - unser System „W20“ wird mit weit kürzeren Dokumenten auskommen.

Phantasie, Würfel, Stift & Papier... Damit hat man fast alles beisammen was man zum Starten in die Welt der Rollenspiele benötigt. Etwas ganz Wichtiges fehlt allerdings noch. Kann sich einer der Neueinsteiger vielleicht denken was noch fehlt? Ganz klar!

Ein **Regelwerk**... Was nützen einem all die Dinge, welche wir bisher erwähnt haben, wenn man nicht weiß wo und wie man sie einsetzen soll. Womit wir wieder bei der schwierigen Wahl des Systems wären. Wir sind ja schon kurz und oberflächlich auf „**Das Schwarze Auge**“ und „**Dungeons & Dragons**“ eingegangen, aber es gibt natürlich noch viel mehr Systeme, wie etwa „**Pathfinder**“ oder „**Vampires**“ - nur um zwei weitere zu nennen. Und irgendwann wird es hoffentlich ja auch „**W20**“ in einer spielbaren Variante geben. Ihr habt also die Wahl...
...also habt ihr auch die Qual!

Sieht man jetzt von sogenannten „Soloabenteuern“ ab, braucht es natürlich auch gut gelaunte **Mitstreiter** und einen **Spielleiter**. Leider ist heutzutage beides schwer zu finden - vor allem gute **Spielleiter** sind sehr rar. Wir hatten uns angewöhnt, dass jede Runde ein anderer Spieler die Leitung übernommen hat - bis sich der am besten geeignete Spielleiter herauskristallisiert hatte. Ist natürlich nur ein Vorschlag... Hilfreich kann es natürlich auch sein - nach Ende der Corona-Krise - eine Zeit lang in Rollenspiel-Shops abzuhängen um dort mit gleichgesinnten ins Gespräch zu kommen - oder man trifft sich in Internet-Foren. Und wenn man wirklich zu kontaktscheu ist, bleiben immer noch die Soloabenteurer.

Für alle die es interessiert - unsere Gruppe kam auf unterschiedlichste Art zusammen. Einige von uns (**Peter Horvath**, **Christian Stadler** und **Robert Konar**) kennen sich seit Jahrzehnten und haben schon zusammen „**Das Schwarze Auge**“ und „**Dungeons & Dragons**“ gespielt.

Andrea Hieke und **Katherine „Katta“ Ramos** sind vor einigen Jahren über das Internet zu uns gestoßen. Eigentlich haben wir es den beiden zu verdanken, dass „**W20**“ wieder an Fahrt aufgenommen hat. Und obwohl uns viele Kilometer trennen - hat sich zwischen uns eine tiefe Freundschaft entwickelt. Und bevor jetzt jemand aufschreit und fragt - ja - bei **Katta Ramos** handelt es sich um die chilenische Cosplayerin - Paladin in einer „**Dungeons & Dragons**“ Spielgruppe. Sie und ihre Freunde testen wie weit sich unsere Ideen und Regelerweiterungen in „**Dungeons & Dragons**“ verwenden lassen.

Xenia Bergmann (sie hasst es, wenn man sie „Xena“ nennt) ist das jüngste Mitglied unseres „**W20**“ Teams, hat aber berufsbedingt wohl die meiste Erfahrung im Rollenspielbereich. **Xenia** und **Peter** sind zugleich auch die treibenden Kräfte hinter diesem E-Magazin und zu einem großen Teil auch für den Inhalt verantwortlich.

Proviant nicht vergessen! Was leider bei Rollenspielabenden all zu oft vergessen wird, und für getrübe Stimmung sorgt, ist der Proviant. Viele von euch haben nicht die geringste Ahnung welche Mengen an Süß- und Knabberzeugs eine Gruppe im Laufe des Abends verputzen kann. Den unangefochtenen Rekord hält wohl unser Mutantenzwerg, der in weniger als einer Stunde 42(!) Schokobananen in seinem Wanst verschwinden ließ, womit wir bei einem wesentlichen Punkt wären - *dem gerechten Teilen!* Wenn man schon zur Gattung Spieler gehört, die sich hemmungslos durch den Proviant frisst, dann sollte man auch welchen mitbringen.

Da die Spielrunden aus verschiedensten Gründen meist im gleichen Haushalt stattfinden ist es nur fair, wenn man nicht alle Kosten und Arbeit dem Gastgeber aufbürdet. Auch nach dem Spiel nicht fluchtartig abhauen, sondern mithelfen alles aufzuräumen und zu reinigen. Eigentlich sollte das nicht Erwähnenswert sein, aber unsere Abende haben leider gezeigt, dass diese Hilfe alles andere als selbstverständlich ist.

Bevor wir uns jetzt aber in die Abenteuer stürzen sei noch ein wichtiger Punkt erwähnt, der bei unseren Spieleabenden leider auch all zu oft missachtet wurde. Der **Spielleiter** ist vergleichbar mit einem Schiedsrichter beim Fußball. Seine Entscheidungen sind bindend! Es ist zwar legitim ihn auf krasse Fehler aufmerksam zu machen, aber es ist überaus störend wenn jede seiner Entscheidungen lang und breit diskutiert wird. Nur ein kleines Beispiel...

Ihr müsst über ein Seil auf die andere Seite einer Schlucht balancieren. Dafür verlangt der **Spielleiter** eine Geschicklichkeitsprobe von 15 oder mehr. Ich würfelt also mit dem **W20** und addiert dazu den Basiswert eures Charakters. Euer Basiswert ist 4 und ihr würfelt eine 3 - ergibt 7 - also ein gewaltiger Patzer. Da ihr wirklich weit neben dem geforderten Wert liegt erlaubt euch der **Spielleiter** auch keinen Rettungswurf und lässt euch abstürzen. Ist er euch wohlgesonnen kommt ihr vielleicht mit gebrochenen Knochen davon, aber es kann auch sein, dass euer Leben am Boden der Schlucht ein jähes Ende findet. Bei beiden Entscheidungen ist

der **Spielleiter** im Recht - und die Entscheidung darf nicht in Frage gestellt werden. Würfelt ihr eine 13 - ergibt plus eurem Basiswert 16 - aber er lässt euch dennoch abstürzen, so dürft ihr ihn natürlich auf diese Fehlentscheidung aufmerksam machen. Ein fairer **Spielleiter** wird seinen Irrtum eingestehen und seine Entscheidung rückgängig machen. Tut er es aber nicht, so habt ihr Pech gehabt, denn wie auch beim Schiedsrichter gilt - *seine Entscheidung zählt*.

Jetzt kann es also endlich losgehen - oder doch noch nicht? Natürlich! Fast hätten wir es vergessen. Das Wichtigste fehlt ja noch - **Ihr!** Oder besser gesagt, der Charakter, den ihr im Rollenspiel verkörpern möchtet. Ihr möchtet doch sicher nicht als ihr selbst durch das Abenteuer stolpern? Los! Raus mit Sprache - Wer wollt ihr sein? Ein Krieger, so mächtig und stark wie Conan oder Herkules? Eine Amazone, so unbezwingbar wie Red Sonja* oder Artemis? Ein Magier, so mächtig wie Gandalf oder Merlin? Eine Elfe - unfehlbar mit dem Bogen - wie Legolas oder Tauriel? Oder vielleicht doch lieber ein Zwerg wie Gimli? Aber vielleicht steckt auch ein mächtiger Dämon in euch, ein Sukkubus, dem es ein Leichtes ist jeden Mann zu verführen oder ein Vampir, dem selbst ein Sonnenbad nicht schadet?

Die Möglichkeiten sind schier endlos! Doch sollen wir euch etwas sagen?

„Vergesst es!“

Zu Beginn des Spieles könnt ihr diese Allmachtsfantasien gleich mal ganz tief begraben. Wir alle kommen nackt und schwach auf die Welt - und so geht es auch eurem Charakter im Rollenspiel. Ok! Damit es nicht all zu anstößig wird dürft ihr euch zu Beginn in ganz einfache Kleidung hüllen. Und selbst spezialisierte Charakterklassen, wie Amazonen oder Legionäre müssen sich ihre Rüstungen und Waffen erst durch bestandene Prüfungen und Heldentaten verdienen.



Magier, die glauben, sie könnten gleich zu Spielbeginn Gegnerhorden mit einem Zauber in Asche verwandeln, werden bemerken wie schwierig es Anfangs ist selbst ein kleines Lagerfeuer mittels Magie zu entfachen. Nekromanten, die der Meinung sind, sie könnten ein ganzes Heer an Untoten aufstehen lassen, werden bemerken, dass es zu Beginn gar nicht so einfach ist aus den Eingeweiden einer toten Ratte zu lesen.

*Im Jahre 1934 schrieb der Fantasyautor Robert E. Howard eine Kurzgeschichte namens **The Shadow of the Vulture** mit der Figur der „**Red Sonya of Rogatino**“ (man beachte das „y“), einer kriegerischen, rothaarigen Pistolenschützin. Als Comicautor Roy Thomas für Marvel Comics 1973 die Ausgabe Conan der Barbar #23 schrieb, nahm er Red Sonya als Inspiration für einen neuen Charakter, der ebenfalls rothaarigen Schwertkämpferin **Red Sonja**. Zeichner Barry Windsor-Smith illustrierte sie als eine muskulöse, attraktive Barbarin, die ihren Körper lediglich mit einem knappen chainmail bikini (dt.: Kettenrüstungs bikini) bedeckte. Dieses Outfit erreichte bald Kultstatus und wurde seither von sämtlichen Zeichnern beibehalten. Die Ähnlichkeit zwischen „**Red Sonja**“ und „**Red Sonya**“ führte später zu rechtlichen Problemen, die erst 2008 endgültig gelöst wurden. - Wikipedia

Habt ihr euch für euren Charakter entschieden? Gut! Dann überlegt euch mal eine Art Lebenslauf für euren Charakter. Was bewegt ihn oder sie, sich einer Gruppe Abenteurern anzuschließen? Ist es einfach nur die Lust am Abenteuer oder steckt vielleicht mehr dahinter? Vielleicht befindet sich euer Charakter auf einer höheren Mission, von der die anderen Spieler gar nichts wissen - *möglicherweise gar nichts wissen dürfen*. Es muss schon einen guten Grund haben, damit sich ein Zwerg einer Gruppe Elfen anschließt.

Auch Amazonen schließen sich nicht so einfach einer Gruppe an, es sei denn sie wurden wegen eines Vergehens aus ihrer Burg verstoßen oder sind in geheimer Mission unterwegs. An solche Dinge sollte man vielleicht bei der Erstellung des Lebenslaufes denken. Natürlich müsst ihr keinen Lebenslauf wie bei einer Bewerbung verfassen, aber er sollte euren Charakter kurz beschreiben. Die Vorstellung eines Söldners könnte in Kurzform etwa so aussehen:

Der Name ist Neomar! Verfügt ihr über genug bare Münze, gehört mein kampferprobtes Schwert euch. Garantiert mir einen Anteil der Beute und ihr werdet auch noch andere meiner herausragenden Talente kennenlernen. Meine Treue gehört euch - bis zu meinem Tod, euch die Münzen ausgehen oder ein anderer besser bezahlt.

Ist doch gar nicht so schwer, oder? Befassen wir uns jetzt ein wenig mit der Erstellung eures Charakters. Wie schon erwähnt - es bleibt völlig euch überlassen wer oder was ihr sein wollt. Genau so sieht es auch mit eurem optischen Erscheinungsbild aus. Ihr entscheidet, ob ihr ein zwei Meter großer Hühner oder lieber eine zierliche Elfe sein wollt. Ihr solltet dabei allerdings eines bedenken - es kann schon mal vorkommen, dass ihr durch Zwergenstollen schleichen müsst - und da sorgen zwei Meter Größe mitunter für heftige Kopfschmerzen. Aber das Erscheinungsbild ist natürlich nur ein Teil eures Charakters. Natürlich verfügt er auch über Fähigkeiten und Talente - die natürlich angepasst sein sollten. *Wir gehen an dieser Stelle jetzt nicht auf Zahlenwerte ein, da diese je nach System variieren und für unser eigenes System noch nicht vollständig ausgearbeitet sind.*

Welche Eigenschaften machen euren Charakter also aus... Die wichtigste Eigenschaft ist wohl die **Körperkraft (KK)**. Sie ist mitunter ausschlaggebend dafür wie viel ihr tragen könnt, ob ihr es schafft etwas Schweres anzuheben oder vielleicht eine Tür einzutreten.

Ebenfalls nicht unterschätzen sollte man die **Ausdauer (AU)** seines Charakters. Was hilft es schon, wenn man eine schwere Steinplatte zwar anheben, aber nicht lange genug halten kann damit jemand in die Öffnung darunter klettern kann? Oder noch peinlicher ist es wahrscheinlich wenn man eine Kriegerin zum Liebesspiel verführen kann, dann aber nach einer Minute kraftlos zusammenbricht.

Auf **Geschicklichkeit (GS)** sollten vor allem Diebe und Akrobaten achten. Wäre mehr als unangenehm wenn man sich mit den Dietrichen ein Auge aussticht anstatt das Schloss der Schatztruhe zu knacken. Und Akrobaten, die nicht einmal in der Lage sind einen Salto zu

stehen, ohne sich dabei ernsthaft zu verletzen, werden es schwierig haben ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Selbiges gilt natürlich auch für Tänzerinnen...

...obwohl es bei denen natürlich auch auf das **Charisma (CH)** ankommt. Gelingt es ihnen nicht, die Zuseher mit ihrem Tanz in ihren Bann zu ziehen, so werden wohl nicht viele Münzen klimpern. Ebenso sollte eine Dienerin der Liebesgöttin über ein starkes Charisma verfügen. Warum? Das erklärt sich doch wohl hoffentlich von selbst. Und seid gewarnt, Frauen von Antheria - wenn ein Mann über ein ungewöhnlich starkes Charisma verfügt, dann könnt ihr euch ziemlich sicher sein, dass es sich um einen Betrüger oder Heiratsschwindler handelt.

Natürlich muss euer Charakter nicht den Ursprung des Universums erklären können, aber es wäre überaus hilfreich wenn er genug **Intelligenz (IQ)** besitzt um Buchstaben zu Worten kombinieren zu können. Eine Fähigkeit, welche auch gemeinhin als Lesen bekannt ist. Leider wird diese Eigenschaft bei der Charaktererstellung nur all zu gerne unterschätzt. Oder habt ihr eine andere Erklärung dafür, warum manche Helden ein Kochrezept für eine magische Formel halten - oder warum ein Zwerg mit brennender Fackel in einen Krug mit schwarzem Pulver geschaut hat? Und Magier, die so dumm sind, dass sie Zaubersprüche nicht lesen können, sollten vielleicht den Beruf wechseln.



Ein gewisses Maß an **Intuition (IN)** kann natürlich auch nie schaden. Nur wer über genügend davon verfügt kann gefährliche Situationen im Voraus erkennen und ist in der Lage zu spüren wenn jemand lügt oder noch Schlimmeres im Schilde führt.

Was nützen einem Kraft und Ausdauer, wenn man nicht den **Mut (MU)** hat sie einzusetzen. Bei unseren Abenteuern haben wir schon „Helden“ erlebt - wahre Kampfmaschinen - die beim nächtlichen Miauen einer Katze die Flucht ergriffen haben. Aber auch eine jugendliche Kriegerin, die eine Felsbrücke alleine gegen ein anrückendes Heer verteidigt hat - bis die feigen Angreifer sie aus der Entfernung mit einem Pfeilhagel zur Strecke gebracht haben. Leser von **DSA** Romanen wissen auf welches mutige Opfer wir hier anspielen... Neben „**Die Gabe der Amazonen**“ waren „**Die Löwin von Neetha**“ und „**Thalionmels Opfer**“ übrigens unsere Lieblingsromane aus der Welt des „**Schwarzen Auges**“.

Und zu guter Letzt - dem Mut nicht unähnlich - die **Willenskraft (WK)**...

Wir bezeichnen die Willenskraft auch gerne als passiven Mut. Sie dient in erster Linie dazu, Dinge *nicht* zu tun. Ein paar Beispiele... Ihr stolpert zufällig in den Hort eines Drachen und der Drache scheint ausgeflogen zu sein. Ihr wisst, dass es euch Unglück bringen wird, wenn ihr dem Drachen seinen Schatz klaut - aber habt ihr genug Willenskraft es nicht zu tun, wo der Reichtum doch zum Greifen nahe liegt. Oder... Orks nehmen euch gefangen und foltern euch um zu erfahren wo der Rest eurer Gruppe steckt. Körperlich steckt ihr die Folter locker weg, aber habt ihr genug Willenskraft um eure Begleiter nicht zu verraten? Und ganz besonders viel Willenskraft erfordert es, der Verführungskunst eines Sukkubus zu widerstehen.

So weit zu den Eigenschaften eines Charakters - jetzt wird es Zeit, dass wir zu seinen speziellen Fähigkeiten - auch Talente genannt - kommen. Talente - *an deren Liste arbeiten wir zur Zeit* - setzen sich aus jeweils zwei Eigenschaften zusammen. Um eine verschlossene Truhe zu öffnen benötigt man zum Beispiel das Talent „**Schlösser knacken**“, welches sich wiederum aus **Geschicklichkeit (GS)** und **Intelligenz (IQ)** zusammensetzt. Nur wenn man eine Probe auf beide Eigenschaften besteht ist das Schloss erfolgreich geöffnet. Aber denkt jetzt nicht, dass das eine einfache Angelegenheit wird, denn die Talente verfügen über eine Art Bonus/Malus System. Während Diebe einen Bonus auf diese Fähigkeit erhalten, müssen Krieger mit einem gewaltigen Malus rechnen.

Um zu „**Tanzen**“ bedarf es zum Beispiel einer gehörigen Portion **Charisma (CH)** und **Geschicklichkeit (GS)**. ...vielleicht aber auch viel **Mut (MU)**, wenn man vor einer großen Ansammlung an Zusehern tanzt.



Will man jemanden „**Verführen / Betören**“, dann sollte man über viel **Intuition (IN)** und **Charisma (CH)** verfügen. Schließlich muss man wissen was das Gegenüber gerade hören möchte um Wachs in euren Händen zu werden. Und eine gewisse Ausstrahlung macht es natürlich noch einfacher. Doch gerade hier macht sich das Bonus/Malus System sehr stark bemerkbar. Während es für eine schöne Elfe, die über mehr als 200 Jahre Lebenserfahrung besitzt, ein Leichtes ist jemanden zu betören, so wird ein schwächtiger Dieb bei einer Walküre wohl kaum eine Aussicht auf Erfolg haben. Und sollte es ihm vielleicht doch gelingen, dann wird er sich vielleicht wünschen, dass er gescheitert wäre...

Womit wir bei einem heiklen Talent sind - „**Sex**“. Die Meinungen dazu gingen in unserer Gruppe sehr weit auseinander und reichten von „*Aus Jugendschutzgründen weglassen!*“ über „*Sollte man als eine Art Kampf austragen.*“ bis „*Warum nicht? Machen wir doch ein Talent daraus.*“ Letztendlich hat sich die Talent-Fraktion durchgesetzt. Aber auch wir wollen darauf hinweisen, dass dieses Talent nur in Spielrunden verwendet wird bei denen alle Spieler zumindest 16 Jahre oder älter sind. Auch bezüglich der benötigten Eigenschaften gab es einige Diskussionen. Auf **Ausdauer (AU)** hatten wir uns sehr schnell geeinigt, aber was sollte die zweite, benötigte Eigenschaft sein? Hier reichen die Vorschläge von **Geschicklichkeit (GS)** bis zur **Körperkraft (KK)**. Schreibt uns eure Meinung dazu...

Doch jetzt begleitet uns zu „**DIES UND DAS - UND DANN NOCH JENES**“...



Sowohl im Reich der Fantasie, als auch im realen Leben werden Händler und Gilden (Hersteller) versuchen euch die hart verdienten Taler aus den Taschen zu ziehen. Hier sagen wir euch, welcher Kauf sich unserer Meinung nach lohnt und wovon ihr vielleicht doch lieber die Finger lassen solltet. Bitte bedenkt, dass es sich hierbei um unsere persönlichen Meinungen handelt.



Vor kurzem sind wir - mehr oder weniger zufällig - im Keller unseres **RPG-Shops** über ein, uns bis dahin unbekanntes, Produkt zu „**Das Schwarze Auge**“ gestolpert. Und zwar über die Spielkarten-Sets „**Schätze und Kostbarkeiten**“ zu „**DSA5**“. Da unsere Proben auf Willenskraft kläglich gescheitert waren, habe wir gleich alle vier verfügbaren Sets (Schätze 5 erscheint voraussichtlich Februar 2021) in unseren Korb gelegt.

Unnachgiebig bei den Preisverhandlungen nahm uns der Händler sage und schreibe, beinahe schmerzhaft, € 12,90 für jedes der Karten-Sets ab. Kaum daheim angekommen wurden erst mal die nervigen Preisetiketten abgekratzt und dann ging es voller Erwartungen ans Werk...

Schnell fiel uns eine kleine Ungereimtheit auf. Während auf der Packung von 55 Karten die Rede ist, sind es in der Anleitung plötzlich nur noch 53 Karten. Natürlich ist die 55 auf der Verpackung nicht gelogen, aber das man die Anleitungs- und die Impressums-Karte dazu gezählt hatte fanden wir doch ein wenig frech.

Ein klein wenig stutzig machte und dann auch der Text in der Anleitung... „Auf 53 Karten befinden sich nahezu überall einsetzbare Wertgegenstände, einige davon tauchen mehrfach auf.“ Das ließ uns Böses ahnen... Was auf den ersten Blick sehr positiv auffällt sind die qualitativ hochwertigen Illustrationen der Karten und die angenehme Oberfläche. Ein wenig lieblos erscheinen im Vergleich die Beschreibungen der Schätze. Zwar sind manche ganz witzig formuliert, aber sie sind sich im Großen und Ganzen doch sehr ähnlich. Also machten wir uns mal daran eine Art Inventur vorzunehmen. Das Paket enthielt 17 Elixiere, 2 Gifte, 16 Münzen, 7 Edelsteine, 1 Schatz, 8 Schmuckstücke, 1 Artefakt und einen - zugegeben witzige Idee - Fussel. Generell finden wir diese Mischung sehr ausgewogen, allerdings finden wir es ein wenig traurig, dass für jede Karte einer Gruppe immer das gleiche Bild verwendet wurde. Aber vielleicht würde sich das ja mit **Schätze und Kostbarkeiten 2** ändern. Hier verspricht die Anleitung, dass das Set Schätze speziell aus den Landen der Tulamiden und Novadis enthält.



Doch die Enttäuschung ist groß... Die Verteilung der Karten (16 Elixiere, 2 Gifte, 16 Münzen, 3 Edelsteine, 1 Schatz, 12 Schmuckstücke, 2 Artefakte und der berühmte Fussel) ist sehr ähnlich und vom zweiten Artefakt einmal abgesehen tragen alle Karten die gleichen Illustrationen wie schon im ersten Set.

Schätze und Kostbarkeiten 3 bedient die Zwergenlande... 11 Elixiere, 1 Gift, 19 Münzen, 11 Edelsteine, 3 Gegenstände, 6 Schmuckstücke, 1 Artefakt und - der Fussel! Abgesehen vom Artefakt wurden wieder die gleichen Illustrationen verwendet Für die Gegenstände wurde der Einfachheit halber die Illustration der Schätze verwendet.

Werden **Schätze und Kostbarkeiten 4** hier für eine positive Überraschung sorgen?

Diesmal wird der Norden mit 17 Elixieren, 2 Giften, 20 Münzen, 4 Edelsteinen, 3 Gegenständen, 6 Schmuckstücken und einem Fussel bedacht. Selbst ein Artefakt suchten wir in diesem Set vergeblich und die anderen Karten hatten, wie zu befürchten, erneut die gleichen Illustrationen. Das vierte Set war also die größte Enttäuschung von allen.

Obwohl wir „**Das Schwarze Auge**“ gerne gespielt haben - und auch noch immer das eine oder andere Teil dazu sammeln - werden wir um **Schätze und Kostbarkeiten 5** wahrscheinlich einen großen Bogen machen. Aber wie es aussieht dürften diese Karten-Sets für den Hersteller ein sehr lukratives Geschäftsmodell sein um die Spieler um ihre Taler zu erleichtern, denn neben den **Schätzen und Kostbarkeiten** gibt es noch eine Vielzahl anderer

Karten-Sets, welche zum Teil noch einfacher gehalten sind. So enthält zum Beispiel das Karten-Set **Fallen** überhaupt keine Illustrationen, sondern nur Textbeschreibungen.



Generell finden wir die Idee mit den Karten wirklich gelungen - vor allem der Fussel hat uns echt begeistert, aber man hätte wirklich sehr viel mehr daraus machen können. Vor allem durch die ständig gleichen Illustrationen entsteht der Eindruck, dass man mit möglichst wenig Aufwand ein Maximum an Gewinn Lukrieren möchte.

Unser Urteil:

- Xenia** ☹☹☹☹☹ - Die Sets sind ihr Geld nicht wert - reinste Abzocke!
- Christian** ☹☹☹☹☹ - Ich bin ziemlich enttäuscht - bin von DSA Besseres gewohnt.
- Peter** ☹☹☹☹☹ - Geht so! Nette Idee, aber leider eine mäßige Umsetzung.
- Katta** ☹☹☹☹☹ - Dazu kann ich leider nichts sagen - in Chile nicht erhältlich.



Die Idee mit den Karten ist nicht neu, wie die Monsterkarten von „Dungeons & Dragons“ beweisen, welche in der deutschen Version für € 13,90 in unseren Besitz übergangen. Gleich eines vorweg... Wer der Englischen Sprache mächtig ist, der sollte zu den Karten in Originalsprache greifen. So manch eingedeutschte Monsterbezeichnung ist einfach nur peinlich, wie etwa der „Abscheuliche Yeti“ oder der „Gedankenschinder“.

Man sollte Namen einfach nicht wortwörtlich übersetzen. Die Karten sind hochglänzend, was sie bei ungünstigem Lichteinfall schwer lesbar macht. Außerdem kleben die Karten auf Grund der glatten Oberfläche in der Verpackung leicht zusammen. Wir

„**Dungeons & Dragons**“ für Neueinsteiger - so könnte man die **Leitfäden für junge Abenteurer** in Kurzform bezeichnen. Aber damit wäre diesen Büchern wirklich nicht Genüge getan. Auf unterhaltsame Weise bringen sie dem Leser verschiedene Bereiche des Rollenspiels näher. So werden in **Monster & Kreaturen** zum Beispiel eine Vielzahl möglicher Gegner vorgestellt, wo sie anzutreffen sind, wie sie reagieren wenn man auf sie trifft, so wie ihre Stärken und Schwächen im Kampf. Selbst wir Rollenspiel-Veteranen konnten nicht von diesem Buch ablassen ehe wir es nicht zu Ende gelesen hatten.



Die Illustrationen des Buches sind sehr hochwertig und was uns besonders gut gefällt ist der graphische Größenvergleich zwischen Mensch und Monster, wie hier zum Beispiel zwischen einem Menschen und dem Höllenfürst Demogorgon. Was dem Buch jedoch fehlt - deshalb kann man es nicht als direkte Spielhilfe benutzen - sind die Werte der einzelnen Monster. Hier muss man wieder auf das Monsterhandbuch oder die



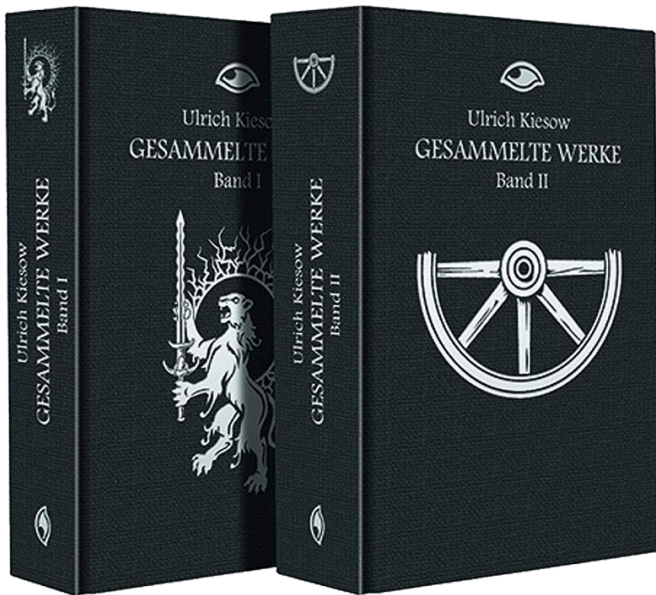
Monsterkarten zurückgreifen. Die deutsche Version des Buches leidet natürlich wieder ein klein wenig an den übersetzten Monsternamen, aber davon einmal abgesehen liest sich das Buch sehr gut. In Österreich wird man mit € 15,40 zur Kasse gebeten, in Deutschland mit etwas günstigeren € 14,95. Die Different entsteht durch die unterschiedlichen Mehrwertsteuersätze und die gesetzliche Buchpreisbindung in beiden Ländern.

Die anderen Bücher aus dieser Serie (**Gewölbe & Katakomben**, **Krieger & Waffen** sowie **Magier & Zauber**) sind ebenfalls überaus lesenswert und es bleibt wirklich zu hoffen, dass diese Buchreihe fortgesetzt wird.

Unser Urteil:

- Xenia** 👍👍👍👍👍 - Sehr gute Buchreihe um neue Spieler zu gewinnen.
Christian 👍👍👍👍👍 - Leider keine Werte, liest sich aber verdammt gut.
Peter 👍👍👍👍👍 - Hatte bisher leider keine Möglichkeit die Bücher zu lesen.
Katta 👍👍👍👍👍 - Leider sind die Bücher in Chile nicht auf Spanisch erhältlich.

Kommen wir zum letzten Produkt dieser Ausgabe - ein Produkt das uns (und ganz besonders **Christian**) am Herzen liegt. Es handelt sich dabei um das literarische Vermächtnis von **Ulrich Kiesow**, einem der Erfinder von „**Das Schwarze Auge**“. Unbestätigten Gerüchten zu Folge soll sein Roman „**Die Gabe der Amazonen**“ Inspiration für den Titel dieses Online-Magazines gewesen sein. **Xenia** und **Peter** verweigern dazu allerdings jegliche Aussage. Doch jetzt haben wir euch genug auf die Folter gespannt - kommen wir zu dem Produkt, dass bei uns der Schlager Weihnachten 2019 war. Jeder Beschenkte hatte seine Freude damit...

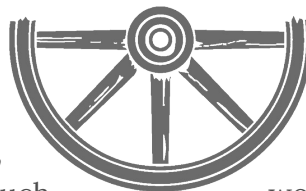


"Seht das Rad - Es ist zerbrochen vor der Zeit! Ließ uns zurück in Bitterkeit. Der Speichen fünf sind ihm geblieben Ihre Namen sei'n hier aufgeschrieben: Sind Haß, Schmerz, Zorn und Not und Wut. In Bächen fließen Trän' und Blut!"

Diese prachtvoll ausgestattete Gesamtausgabe enthält das erzählerische Werk **Ulrich Kiesows**, des geistigen Vaters der Spielwelt Aventurien. Durch seinen frühen Tod wurde der rund 1.000 Seiten umfassende Roman **"Das zerbrochene Rad"** zu seinem Vermächtnis. Ein Vermächtnis

das in Deutschlands erfolgreichstem Fantasy-Rollenspiel bis heute lebendig ist. Diese Ausgabe umfasst neben den beiden Teilbänden **"Dämmerung"** und **"Nacht"** mit **"Der Scharlatan"** auch den Auftakt zur epischen Geschichte, die Kiesow in **"Das zerbrochene Rad"** zu Ende brachte. In Aventurien hatte dieser Erzählbogen weitreichende Folgen und legte den Grundstein für die Kampagne um die legendären Sieben Gezeichneten und die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad. Die Erzählung **"Der Göttergleiche"** sowie der Roman **"Die Gabe der Amazonen"** komplettieren Ulrich Kiesows erzählerisches Werk in der Romanreihe von **„Das Schwarze Auge“**. - Amazon

Die beiden Bücher verfügen über Textiloptik mit silbernem besonders edles Aussehen verleiht. € 50,- war zwar ein wenig happig, derart verschlungen und danach auch Form ist das Werk nur noch sehr schwer erhältlich, aber dafür ist es seit einiger Zeit bei Amazon als **Kindle-Version** um € 9,95 erhältlich. Wer einen Kindle besitzt und bei diesem Angebot nicht zuschlägt, dem können die Götter nicht mehr helfen.



ein Hardcover in schwarzer Prägedruck, was ihnen ein Der Preis von etwas mehr als aber selten haben wir ein Buch wochenlang diskutiert. In gedruckter

Unser Urteil:

- Xenia** 👁️👁️👁️👁️👁️ - Die besten DSA-Romane in einem Band - muss man haben.
Christian 👁️👁️👁️👁️👁️ - Habe „Die Gabe der Amazonen“ in einer Nacht gelesen.
Peter 👁️👁️👁️👁️👁️ - Hatte nach dem Ende Tränen in den Augen - DSA forever!
Katta 👁️👁️👁️👁️👁️ - Alleine was Chris mir übersetzt hat reicht für volle Punktzahl.

Wir hoffen, dass euch unser kleiner Einkaufsratgeber von Nutzen ist und euch vielleicht vor dem einen oder anderen Fehlgriff bewahrt. Wenn ihr des Lesens noch nicht müde seid, dann gibt es auf den nächsten Seiten Interessantes über Farben zu lesen...

Wer sich mit Rollenspielen beschäftigt - dabei ist es fast egal ob „Pen & Paper“ oder „TableTop“ - kommt früher oder später auch mit Farben in Kontakt. Da der eine oder andere aus unserem Team bereits auf 40 Jahre Erfahrung zurückblicken kann, teilen wir diese hier mit euch. Nicht selten werden wir gefragt welche Farben jetzt die Besten auf dem Markt sind. Eine Frage, die man so direkt auf keinen Fall beantworten kann, da jeder seine persönlichen Vorlieben hat. Wir persönlich ziehen Acryl-Farben (**Army Painter, Vallejo, Citadel,...**) Email Farben (**Revell**) vor, da sie - unserer Meinung nach - leichter zu verarbeiten und wenn sie eintrocknen leichter zu reaktivieren sind. Dafür muss man allerdings eine etwas schlechtere Deckkraft in Kauf nehmen...

Doch beginnen wir in der 1.Ausgabe gleich einmal mit unserem Favoriten - den Farben und Zubehör des dänischen Herstellers..



Mit einem Sortiment von über 120 Farben, welches laufend erweitert wird, lässt die Palette von **Army Painter** kaum Wünsche offen. Es handelt sich dabei um wasserverdünnbare Acryl-Farben, die über eine gute Deckkraft verfügen. Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollten die zu bemalenden Miniaturen oder Modelle jedoch mit einer hellen Grundierung (Primer) behandelt werden.

Für ein klein wenig Verwirrung - aber auch Erheiterung - sorgten zu Beginn die durchaus witzigen Bezeichnungen der einzelnen Farben,

welche wohl nicht ganz den RAL-Standards entsprechen. So findet man zum Beispiel Namen wie „Fire Lizard“, „Greedy Gold“, „Alien Purple“, „Necrotic Flesh“ oder unser aller Favorit - „Babe Blonde“. Diese Bezeichnungen machen es manchmal ein klein wenig schwierig vergleichbare Farben anderer Hersteller zu finden. Jedes der 18ml Fläschchen verfügt über eine praktische „Dropper“ Öffnung, welche ein tropfengenaues Dosieren ermöglicht. Die Preise variieren, je nach Anbieter, sehr stark. Während sie bei **Siren Games** bereits ab € 2,40 zu haben sind (Stand: November 2020), haben wir die gleichen Farben bei Amazon um € 7,20 gesehen...



Aber wir müssen auch ein klein wenig Kritik anbringen. Vor kurzem haben wir uns eines der vielen Farb-Sets von **Army Painter** zugelegt. Und natürlich gleich - nach dem Motto „Nicht nur Kleckern, sondern Klotzen!“ - ein Mega Paint Set mit 60 Farben. Dafür mussten wir zwar fast einen Geldtransport überfallen (€ 139,-), aber es geht noch Wilder. Wer € 379,- übrig hat, der kann auch ein Komplet-Set mit allen 124 Farben und einer Menge Zubehör erstehen.



Worauf bezieht sich jetzt unsere Kritik? Hmm... Von den 60 Farben in unserem Set waren 8 Fläschchen bereits eingetrocknet, was nicht sein dürfte, denn das Set war noch original verpackt. Ist bei Acryl-Farben ja nicht so das große Problem, aber dennoch ein klein wenig lästig. Vielleicht hat man ja deshalb - böse wer hier Böses denkt - gleich eine Packung Mixing Balls im Wert von etwa € 6,- beigegeben. Wir sehen jetzt schon Fragezeichen über einigen Häuptionen kreisen. Mixing Balls? Mischbälle? Wozu sind die denn gut? Die Antwort ist einfach... Gibt man eine oder zwei dieser Kugeln in ein Farbfläschchen, so lässt sich die Farbe besser aufschütteln.



Also... Ein paar Tropfen Wasser in die eingetrockneten Farben, zwei Kugeln dazu, kräftig schütteln - und - die Farbe lebt! Doch Vorsicht! Viele sparen hier an der falschen Stelle und kaufen sich billige Stahlkugeln bei diversen Online-Anbietern. Haben auch wir schon mal getan, aber trotz Zusicherung des Anbieters waren diese „hochwertigen Carbon-Stahl-Kugeln“ nicht rostfrei und haben uns eine ganze Menge Farben durch Rost zerstört. **Army Painter** garantiert ebenfalls, dass deren Mischkugeln rostfrei sind. Wir haben eine Kugel, zum Test, vor zwei Monaten in eine Salzwasser-Lösung eingelegt - und sie glänzt noch immer wie am ersten Tag.

Manchmal werden auch M3 Muttern als Ersatz für die Mischkugeln angeboten - die ebenfalls nur einen Bruchteil kosten. Aber auch hier gilt - verzinkte Muttern rosten, und das nicht zu knapp. Und Muttern aus rostfreiem Edelstahl (auch als NiRoSta bekannt) sind nicht wirklich viel günstiger als die Mischkugeln. Also - Augen auf beim Kugelkauf!

Ein weiterer Grund, warum wir gerne mit den Produkten von **Army Painter** arbeiten ist einfach der, dass sie ein immens breites Produkt-Sortiment anbieten, welches weit über Farben hinausgeht. Das ein Farbenhersteller auch die passenden Pinsel dazu anbietet, versteht sich ja beinahe von selbst, aber hier bekommt man noch viel mehr geboten. So finden sich im Sortiment auch Kleinstwerkzeuge, wie etwa Diamantfeilen, Handbohrer, Pinzetten, Modelierwerkzeuge, Zangen und Seitenschneider, Skalpelle und noch vieles mehr, wie etwa Materialien zur Gestaltung von „Bases“ (die „Platten“ of denen die Miniaturen stehen).



Das Angebot dieser Produkte reicht von Streumaterial (ähnlich dem, welches auf Modellbahnen verwendet wird) über Gestein (aus leichtem Kork) bis zu fertig gestalteten Grasbüscheln. Der Preis für eine Dose Material liegt bei etwa € 5,- und ist somit um einiges günstiger als viele vergleichbare Produkte aus dem Modellbahnsortiment. Zwar kann der Umfang des Sortimentes nicht mit dem von Noch mithalten, qualitativ und preislich jedoch allemal.



Abschließend noch zwei Fragen an unsere Leser... ..vielleicht habt ihr es ja geschafft bis hierher durchzuhalten. **Army Painter** hat ein neues Set an Metallic Farben angekündigt, über das man im Netz auch bereits Videos finden kann. Leider ist es uns bis jetzt nicht gelungen dieses Set in einem Shop ausfindig zu machen. Weiß vielleicht jemand wann und wo das Set erhältlich sein wird? Wir würden uns über eine [kurze Nachricht](#) mit hilfreichen Informationen sehr freuen.

Da wir in Zukunft nur noch mit Acryl- haben wir uns entschlossen, Sammlung an Revell Email- dem Bild hier handelt es Symbolfoto. Die Sammlung 60 Dosen - die meisten davon jemand Interesse an den Farben phexgefälliges (um bei **DSA** zu bleiben) [Angebot](#) schicken. Aber bitte bedenkt bei der ganzen Sache eines. Obwohl die meisten der Farben ungeöffnet sind, haben einige doch schon ein paar Jährchen auf dem Buckel und könnten eventuell eingetrocknet sein. Dafür können wir natürlich keinerlei Haftung übernehmen.



Farben arbeiten werden, uns von unserer großen Farben zu trennen. Bei sich lediglich um ein von uns umfasst genau noch ungeöffnet. Sollte haben, so möge er uns doch bitte ein

Leider (oder den Göttern sei Dank) hat alles mal ein Ende, so auch unsere erste Ausgabe des **Antherianischen Amazonen Kurier**. Bitte verzeiht, wenn diese Ausgabe nur so vor Fehlern und Logiklöchern strotzt. Wir sind - *gelinde gesagt* - seit unserem Spielrunden Magazin. den **Aventurischen Nachrichten**, welches wir von 1995 bis 1998 gedruckt hatten, ein klein wenig aus der Übung gekommen.

Wir hoffen, dass wir uns von Ausgabe zu Ausgabe bessern werden... Aber ob - *und wie viele* - es in Zukunft geben wird, das hängt auch von eurer Mitarbeit ab.

Als Ziel für eine weitere Ausgabe haben wir uns zuerst einmal die Zahl von 100 gesetzt. Was bedeutet das im Klartext? Wird das Magazin oft genug heruntergeladen - und wir erhalten auch die eine oder andere Rückmeldung - dann werten wir das als Auftrag für weitere Ausgaben. Und vielleicht ist unser Team bis dahin ja auch ein wenig gewachsen, was die Arbeit beschleunigen und vereinfachen würde. So hoffen wir jedenfalls...

Habt ihr vielleicht Lust bekommen an unserem Magazin mitzuarbeiten? Zeichnet ihr gerne Landkarten? Schreibt ihr gerne Geschichten oder könnt malen? Wir sind wirklich für jede Hilfe dankbar. Und vielleicht schaffen wir es ja, zusammen, ein periodisch erscheinendes, kostenloses Online Magazin auf die Beine zu stellen.

Oder wie pflegte unser Zwerg immer zu sagen - obwohl er Antialkoholiker war...



Für Rum und Ähre!

Abschließend möchten wir uns noch bei all jenen Personen bedanken, welche unsere Homepage regelmäßig besuchen und unterstützen. Besonderer Dank geht an dieser Stelle an unsere erste Mitstreiterin, **Katherine Ramos**, in Chile. ¡Muchas gracias, Katherine! Ein ebenso großes Dankeschön geht an meinen Kollegen **Franz König**. Er hat bis heute zwar nicht aktiv an unseren Magazinen mitgearbeitet, eines unserer Team-Mitglieder aber durch eine mehr als großzügige Briefmarkenspende sehr glücklich gemacht.

Und wir glauben, dass wir im Namen aller Rollenspieler sprechen können, wenn wir uns bei all denen bedanken, welche die Fantasie, den Mut und den Ehrgeiz hatten uns Spiele wie „**Das Schwarze Auge**“ oder „**Dungeons & Dragons**“ zu ermöglichen. Wenn auch einige von ihnen nicht mehr unter uns weilen - in ihren Spielen und unseren Erinnerungen werden sie auf ewig weiterleben. (**Christian Stadler**)

Danke an euch alle!

