

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN



W20

Antherianischer Amazonen-Kurier



NARGA ROKI
COSPLAY



COSPLAY

Fantasie trifft auf Wirklichkeit

AUSGABE 3

www.chrisphotos.at

© 2021 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 Genehmigung der Autoren 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. Die Autoren übernehmen 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 von den Autoren 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: Avadel - Dragonvault - © [Narga Aoki Cosplay](#)
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“**, **„Icewind 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



Für die Erstellung dieser Ausgabe hatten wir uns kein Download-Limit gesetzt. Wir hatten einfach so viel Spaß beim Erstellen der letzten Ausgabe, dass wir diese ganz einfach machen mussten. Und als wir dann auch noch die Erlaubnis von **Natalia Kochetkova (Narga)** bekamen, ihre Photos für unser Magazin zu verwenden - da gab es einfach kein Halten mehr. Ausgabe 2 war noch nicht einmal fertig hochgeladen, da hat Peter schon begonnen an den Bildern für Ausgabe 3 zu arbeiten.

Wer kann ihm das beim Liebreiz dieser Elfe verübeln? Aber jetzt heißt es stark sein Krieger von Antheria! Sie ist in festen Händen und bildet, zusammen mit ihrem Ehemann - **Alexei Kochetkov (Aoki)** - das international bekannte Cosplay-Ehepaar...

Narga Aoki Cosplay

Über das Cosplay hinaus erlangte Narga als „die mit dem Tiger kuschelt“ Berühmtheit im Internet!

Wer jetzt noch immer nicht weiß worum es geht, dem sei ein Blick auf dieses [Video](#) ans Herz gelegt. Und jetzt einmal ganz ehrlich, Krieger von Antheria. Wer würde nicht gerne mit diesem Tiger im Video Platz tauschen und sich von Tyrande kraulen lassen?

(Christian Stadler)

An dieser Stelle möchten wir uns bei allen Leserinnen entschuldigen, denen wir einen muskulösen Barbaren an dieser Stelle versprochen haben. Ihr werdet doch hoffentlich verstehen, dass wir **Narga** ganz einfach den Vortritt lassen mussten, ist Cosplay doch auch ein Thema in dieser Ausgabe. Ok - erwischt! Wir hatten die Wahl zwischen dieser liebreizenden Elfe und einem bärtigen Barbaren. Aber in der nächsten Ausgabe - versprochen!

An dieser Stelle auch ein Dankeschön für die vielen, fast ausschließlich positiven, Rückmeldungen zum „neuen“ Design der 2.Ausgabe. Wir werten das einmal als Zeichen dafür, dass wir uns auf dem richtigen Weg befinden. So nach und nach werden wir das Magazin auch um neue Rubriken erweitern um es für breitere Leserschichten interessant zu machen. Jetzt erst mal neu in Ausgabe 3 - COSPLAY!

Cosplay (japanisch コスプレ, kosupure) ist eine in Japan geprägte Fanpraxis, die in den 1990er Jahren mit dem Manga- und Animeboom auch in die USA und nach Europa kam. Beim Cosplay stellt der Teilnehmer einen Character, zum Beispiel einen Superhelden oder einen Bösewicht, durch Kostüm, Maske, Accessoires und Verhalten möglichst nah am Original dar. Die Figur kann dabei aus einem Manga, einem Anime, einem Comic, einem Videospiel, einem Spielfilm, einer TV-Serie oder einem Roman stammen. Auch freie Interpretationen, das Vermischen von Charakteren und Darstellungen des anderen Geschlechts sind bei dieser Form des Rollenspiels möglich. Cosplay wird überwiegend zum eigenen Vergnügen und für Wettbewerbe auf Conventions betrieben. Eine mögliche Einnahmequelle sind der Verkauf von selbst geschneiderten Kostümen und jeglicher Art von Zubehör sowie das Modeln oder das Mieten für Events. Nur ein kleiner Teil der Cosplayer betreibt das Hobby, um damit Geld zu verdienen.- Wikipedia

Unserer Meinung nach ist diese Definition von Wikipedia nicht ganz korrekt. Wir definieren professionelles Cosplay lieber als Kunst sich so zu verkleiden und zu gebärden, dass man andere durch die Darstellung eines Charakters ins Staunen versetzt oder in seinen Bann zieht. (Peter Horvath)

Auch können wir die Definition, dass Cosplay in den 1990er Jahren aufkam nicht ganz gelten lassen. Es mag zwar in den 1990er salonfähig geworden sein, aber wie dieses Photo beweist, war Cosplay schon in den 1970er Jahren ein Thema - wir nannten es damals allerdings noch Faschingskostüme. Das Photo links stammt von meinem ersten Cosplay - aus dem Jahr 1979. Eine Zeit, lange vor Smartphones, Internet und Digitalkameras. Mein Schulfreund Thomas war damals in die Rolle von Batman geschlüpft. Was hatten wir Spaß - und wir hoben uns ganz deutlich von all den Cowboys, Indianern, Zorros und Prinzessinnen ab. Wer jetzt über mein Kostüm lacht, der bekommt mächtig auf die Schnauze und das Würfelpech soll an ihm kleben wie Pferdemit an einem Reitstiefel. (Christian Stadler)



Streng betrachtet handelt es sich auch bei den „Perchten“ um Jahrhunderte altes Cosplay. Cosplay, dass von der heiligen Inquisition sogar mit dem Tode bestraft wurde, denn es war

verboten, sich als „teuflische Kreatur“ zu verkleiden. Zum Glück liegen diese Tage hinter uns - und was würde die Inquisition wohl zu den heutigen Cosplays sagen? (Xenia)



Doch das ist jetzt nicht die Art von Cosplay über die wir hier schreiben werden. Es geht uns hier mehr um die professionelle Form. Vielen, die in Cosplay oder auch dem - entfernt damit verwandtem - Life Action Role Playing (kurz LARP) nur ein „sich verkleiden“ sehen, möchten wir diese Kunst ein wenig näherbringen. Beginnen wir doch einmal mit dem wichtigsten Bestandteil des Cosplays - dem Kostüm.

So manch einer, der mit dem Cosplay nicht so vertraut ist, glaubt jetzt vielleicht, dass man einfach in den nächsten Cosplay-Store gehen und sich ein maßgeschneidertes Kostüm kaufen kann - ganz weit gefehlt.



KOSTÜM: Am Beginn jedes erfolgreichen Cosplays steht eine sorgfältige Planung - häufig unterstützt von einer Konzeptzeichnung, wie dieser links. Daraus wird schon grob ersichtlich wie das fertige Kostüm aussehen soll und welches Material in etwa welchen Mengen benötigt wird.

Spätestens beim Wort „Material“ dürfte es jedem klar geworden sein - die meisten Cosplay-Kostüme sind in mühevoller Handarbeit selbstgemacht. Und in so einem Kostüm steckt jedem Menge Arbeit. Zu ist zum Beispiel jedes einzelne Blatt an Nargas Avadel-Kostüm in sorgfältiger Handarbeit entstanden, wie man auf den Photos ihres Facebook Accounts sehen kann. Jedes Blatt des Lendenschurzes ist individuell geschnitten, gefärbt und per Hand texturiert - bis am Ende ein ganzer Haufen Laub vor ihr lag...

Es ist wohl mehr als offensichtlich, dass die Blätter keine Angelegenheit von Minuten - sondern von sehr vielen Stunden Arbeit waren. Na? Immer noch der Meinung, dass man nur in ein Kostüm schlüpfen muss? Dann liest mal weiter...

Auf den ersten Blick mag das Kostüm stark nach Synthetik aussehen - *ist es aber nicht*. **Narga** hat sich Gedanken gemacht, welches Material zu einer Elfe passen würde. Ihre Wahl fiel auf Leder! Habt ihr schon mal mit Leder gearbeitet? Ja? Dann wisst ihr ja wie anstrengend und zeitraubend es sein kann Lederstück zu vernähen...



...und genau das hat **Narga** - wie ihr auf der nächsten Seite sehen könnt - getan! Naht für Naht entsteht aus bemaltem Leder das Oberteil des Kostüms. Wer hier mehr Details wissen möchte, dem empfehlen wir **Narga und Aoki** auf [Facebook](#) und [YouTube](#) zu folgen. Die Beiden veröffentlichen immer wieder Tutorials zu ihren Arbeiten.



Cosplayer müssen also nicht nur gute Schauspieler, sondern auch überaus talentierte Handwerker und Künstler, sein wie hier ganz deutlich zu sehen ist. Denn egal ob Blatt oder Leder - hier ist alles von Hand bemalt.

AUSRÜSTUNG: Natürlich ist es mit dem Kostüm selbst noch nicht getan - oft ist für die glaubwürdige Darstellung eines Charakters auch noch jede Menge Ausrüstung nötig - und die bekommt man meist auch nicht im Shop zu kaufen.



Zwar findet der 3D Druck immer häufiger Anwendung bei der Herstellung von Cosplay-Waffen und Ausrüstung, aber dennoch sind ein großer Teil noch immer von Hand gemacht - und auf jeden Fall von Hand koloriert. Nicht selten wird als Material für die „Klingen“ Hartschaum verwendet, da dieser sehr leicht ist und sich einfach bearbeiten lässt. Und man darf natürlich nicht vergessen, dass die Cosplayer ihre Ausrüstung auch zu den diversen Conventions transportieren und dort häufig den ganzen Tag tragen müssen. Wer sich einen schnellen Überblick verschaffen möchte wie viel Arbeit so eine Cosplay-Waffe bereitet, dem sei dieses Zeitraffer-[Video](#) von **Maul Cosplay** ans Herz gelegt. Und **Narga** brauchte zwei dieser Schwerter! Eines Tages werden wir sie fragen, welche Technik sie dafür angewendet hat.



FRISUREN & PERÜCKEN: Beim Betrachten eines Cosplays vergessen wir „Noobs“ nur eines viel zu oft - auch in den Frisuren steckt eine Menge Arbeit und Herzblut. So hat sich **Narga** für ein glaubwürdiges **Cassie Cage (Mortal Kombat)** Cosplay die Haare kürzer geschnitten als ich sie während der Corona Krise trage (12mm) - aus Mangel an Friseur-Terminen. Ja - ihr seht richtig! Die kurzhaarige Blondine links ist die gleiche Cosplayerin, die das Titelblatt dieser Ausgabe zu etwas Besonderem macht.



Einige Cosplayer - wie etwa **Jannet „Incospay“** haben es, *wenn es um die Herstellung von Perücken geht*, zu wahrer Meisterschaft gebracht, wovon ihr euch auf einer ihrer [Facebook Seiten](#) überzeugen könnt.

Also daran denken, liebe Leser... Auch hinter Frisuren und / oder Perücken stecken sehr viele Stunden Arbeit.

BODYSHAPING: Jetzt hören wir den einen oder anderen geneigten Leser laut aufstöhnen... Ja! Es ist so - um als Cosplayer erfolgreich zu sein muss man immens auf seinen Körper achten

und eine Menge tun um ihn in Form zu halten. An dieser Stelle zitieren wir eine Aussage, die **Jannet Incosplay** zu Beginn der Corona Krise getätigt hat. *„Ich habe doch nicht jahrelang - jeden Tag - für diesen Körper geschuftet um jetzt daran zu sterben weil ich mir an die Nase gefasst habe.“* Es steckt also auch körperlich sehr viel Arbeit in den Cosplays.

ON TOP / VOM COSPLAY LEBEN: Es gibt wahrscheinlich nur wenige Cosplayer, die von ihren Gagen für Auftritten, Verträgen und dem Verkauf von Merchandising-Artikeln, leben können. Um sich wirklich gänzlich dem Cosplay widmen zu können sind die meisten von ihnen (durch Corona mehr denn je zuvor) auf die Unterstützung ihrer Fans angewiesen. Sei es nun durch eine Patenschaft auf [Patreon](#), dem Kauf von Photosets und Photobüchern - oder einfach nur einer kleinen Spende auf [Ko-fi](#).

Denn anders als Musiker oder Kabarettisten bekommen hauptberufliche Cosplayer keine Corona-Hilfen - schon gar nicht in Russland wo viele von ihnen herkommen. Ja! *Ihr habt völlig richtig gelesen - die meisten der professionellen Cosplayer kommen aus Russland und nicht aus Japan oder den U.S.A., wie man vielleicht vermuten könnte.*



Wer jetzt noch immer der Meinung ist, dass Cosplay ein bloßes „sich verkleiden“ ist, den können wir wahrscheinlich auch nicht mehr vom Gegenteil überzeugen, aber vielleicht können es die Cosplayer selbst, wenn ihr einen Blick auf ihre Seiten werft...



Stellt sich einigen von uns noch die Frage ab wann man als Cosplayer als berühmt oder erfolgreich gilt. So viel ist einmal sicher - das lässt sich nicht in Geld messen. So hat es zum Beispiel die ungarische Cosplayerin - und Social-Media-Star - **Enji Night** geschafft ein spielbarer Charakter in einem Computerspiel (Slide Stars) zu werden. Richtig gelesen! **Enji** verkörpert nicht den Charakter aus dem Spiel - sie wurde zum Charakter im Spiel.



Wie sieht es mit der toughen russischen Cosplayerin **Anastasya Zelenova** aus? Sie ist bekannt für die Darstellung starker, weiblicher Charaktere, wie etwa Lara Croft, Harley Quinn oder Red Sonya. Ihr Red Sonya Cosplay zierte übrigens die Titelseite einer limitierten Ausgabe des gleichnamigen Comics. Eine geringe Anzahl der Comics sind, neben hochwertigen Photo-Prints, übrigens noch in ihrem **Online-Store** erhältlich. Rasch zugreifen, bevor ihr es bereut! Wir haben uns unsere Ausgabe schon gesichert!

Ben & Maja (Maul Cosplay) können, *ohne auch nur eine Sekunde zu zögern*, als die Speerspitze des Europäischen Cosplay betrachtet werden. Ihre Cosplays sind wirklich eine Klasse für sich. Kaum ein anderes Cosplay hat so bewegt wie **Bens** „The Last of Us“, aufgenommen in den verlassenen Straßen und Ruinen der Stadt Pripyat (Tschernobyl). Dabei ging es dem Cosplay Paar nicht nur um ein cooles Photo-Shooting, sondern in den Bildern steckt auch eine Nachricht an uns alle. *Auch wenn man sich nicht für Cosplay interessiert empfehlen wir einen Blick auf die Photos zu werfen, einen Moment inne zu halten, und sich Gedanken darüber zu machen.* Einen sehenswerten Auszug aus dem Shooting findet ihr auf der **Homepage von eosAndy (Andreas Krupa)**.



Sollten wir mit diesem kleinen Einblick in die Welt des Cosplay euer Interesse geweckt haben, so besucht doch die Seiten der Cosplayer - *eine Auflistung unserer Favoriten findet ihr auf den nächsten Seiten* - und informiert euch weiter. Aber bitte seid nicht enttäuscht wenn es eine Weile dauert bis ihr Antworten auf eventuelle Anfragen bekommt. Die meisten Cosplayer, die wir kennen, sind sehr beschäftigt und sitzen nicht rund um die Uhr vor ihren Computern.

Doch jetzt einmal viel Spaß beim „Kennenlernen“ der - *unserer Meinung* - besten Cosplayer!

Narga Aoki Cosplay

(Russland)

Cosplays: Final Fantasy, World of Warcraft, Witcher 3, Monster Hunter, Resident Evil, Mortal Kombat X, Warhammer 40k, Star Wars und weitere...

Sprachen: Russisch und Englisch



Katta Ramos (Umi Kani Cosplay)

(Chile)

Cosplays: Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken, Final Fantasy, Overwatch, Pokémon, Friday 13th, Nier Automata und viele weitere...

Sprachen: Spanisch



Ben & Maja (Maul Cosplay)

(Deutschland)

Cosplays: Witcher, Valhalla, Star Wars, The Last of Us, Metal Gear Solid, Game of Thrones, Superman, Mortal Kombat, Cyberpunk 2077 und viele weitere...

Sprachen: Deutsch und Englisch





Anastasya Zelenova

(Russland)

Cosplays: Tomb Raider, Red Sonya, Supergirl, Mortal Kombat, Wonder Woman, Harley Quinn, Star Wars, Catwoman, Aquaman und weitere...

Sprachen: Russisch und Englisch

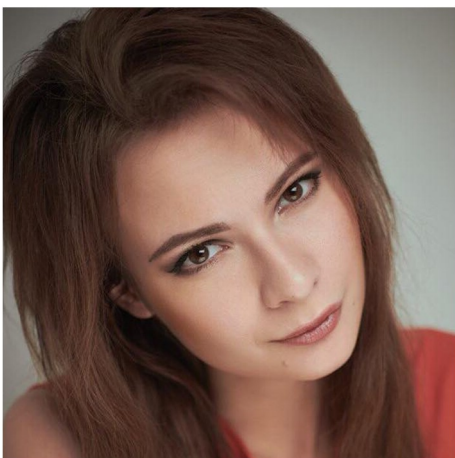


Alyson Tabbitha

(U.S.A.)

Cosplays: Wonder Woman, Das 5.Element, Labyrinth, Fluch der Karibik, Frozen, Catwoman, Guardians of the Galaxy, Star Wars und viele weitere...

Sprachen: Englisch und Chinesisch



Jannet Incosplay

(Russland)

Cosplays: Mortal Kombat, Star Wars, Ghostbusters, Flintstones, Prince of Persia, Venom, Tomb Raider, Sin, Zoomania, Halo, Witcher und viele weitere...

Sprachen: Russisch und Englisch



Enji Night

(Ungarn)

Cosplays: Street Fighter, Supergirl, Firefox, Miss Marvel, League of Legends, One Piece, Dead or Alive, Resident Evil, Powergirl, Alice und viele weitere...

Sprachen: Ungarisch und Englisch



Yuriko Tiger

(Italien)

Cosplays: Tekken, Zoomania, Nier Automata, C18, Street Fighter, Dead or Alive, Harley Quinn, Nier Automata und viele weitere...

Sprachen: Italienisch, Englisch und Japanisch



Irina Meier (Captain Irachka)



(Russland)

Cosplays: Cyberpunk 2077, Tomb Raider, Skyrim, Aquaman, Cleopatra, Bloodrayne, Xena, Witcher, Diablo, Evangelion Scooby Doo und viele weitere...

Sprachen: Russisch, Koreanisch und Englisch





Anya iChios

(Russland)

Cosplays: Bloodrayne, Tomb Raider, Poison Ivy, World of Warcraft, Mortal Kombat, Cyberpunk 2077, Black Cat, Witcher, Evangelion und viele weitere...

Sprachen: Russisch und Englisch

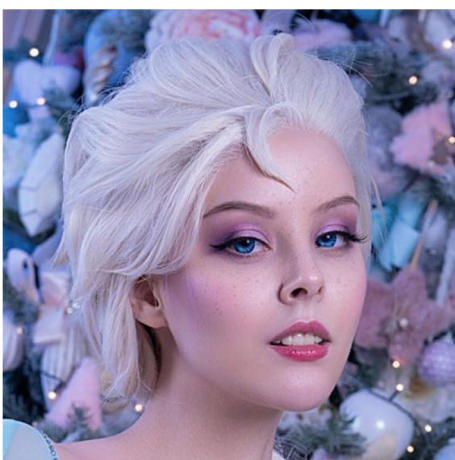
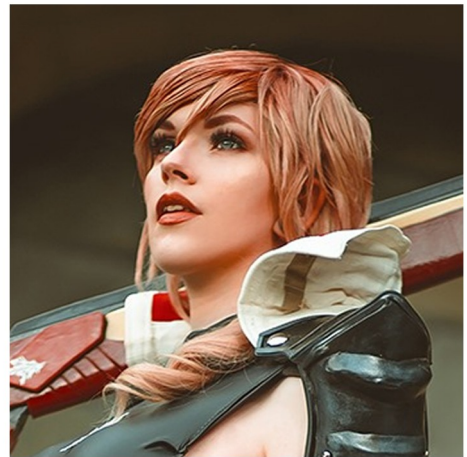


Kim on the Rocks

(Deutschland)

Cosplays: Prinzessin Mononoke, Final Fantasy, Evangelion, Star Wars, League of Legends, Kingdom Hearts, Warhammer 40k und viele weitere...

Sprachen: Deutsch und Englisch



Helly von Valentine

(Russland)

Cosplays: Frozen, Dead or Alive, Elvira, Vampirella, Friday 13th, Witcher, La Kill, Harry Potter, Final Fantasy, Evangelion, Nier Automata und weitere...

Sprachen: Russisch und Englisch



Kitty Honey

(Argentinien)

Cosplays: Miss Marvel, Harley Quinn, Spider Gwen, Street Fighter, Scooby Doo, Black Canary, Ryofu, Pokémon, Powergirl, Resident Evil und weitere...

Sprachen: Spanisch und Englisch



Danielle Vedovelli

(Brasilien)

Cosplays: X-Men, Final Fantasy, Wonder Woman, King of Fighters, Zatanna, Street Fighter, Black Canary, Bajonetta, Tomb Raider und viele weitere...

Sprachen: Portugiesisch und Englisch



Pixiequinnncosplay

(U.S.A.)

Cosplays: Spider Gwen, Wonder Woman, Harley Quinn, Halo, Aquaman, Resident Evil (Movie), Catwoman, Black Cat und viele weitere...

Sprachen: Englisch

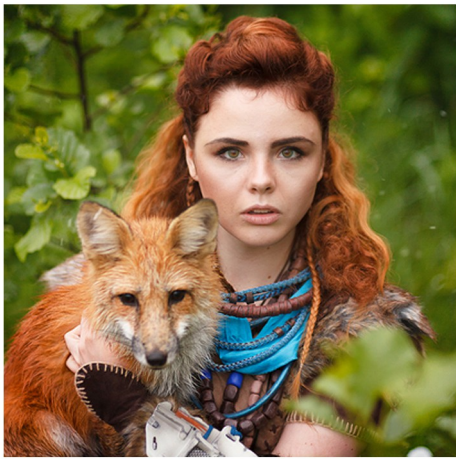


Robin Art Cosplay

(Tschechien)

Cosplays: Street Fighter, Incredibles, Star Wars, Spiderwoman, Black Cat, Powergirl, 5th Element, Halo, Tomb Raider, Harley Quinn und weitere...

Sprachen: Tschechisch und Englisch



Fenix Fatalist

(Ukraine)

Cosplays: Overwatch, Merida, Witcher, Devil may Cry, Name of Seeker, Nier Automata, Bloodrayne, Final Fantasy, Sailormoon und viele weitere...

Sprachen: Ukrainisch, Russisch und Englisch



Amanda Lynne Shafer

(U.S.A.)

Cosplays: Batgirl, Black Cat, Supergirl, Spiderwoman, Black Canary, X-Men, Miss Marvel, Witcher, Kim Possible, Barbara Gordon und weitere...

Sprachen: Englisch





Florenca Sofen Cosplay



(Spanien)

Cosplays: Teen Titans, Batgirl, Darkstalkers, Star Wars, Wonder Woman, X-Men, Final Fantasy, Resident Evil, Harley Quinn und viele weitere...

Sprachen: Spanisch und Englisch



Jules Gudkova

(Russland)

Cosplays: Shrek, How to Train your Dragon, Addams Family, Guardians of the Galaxy, Anastasia, Arielle, Roger Rabbit, Thor, Tinker Bell und sehr viele mehr...

Sprachen: Russisch und Englisch

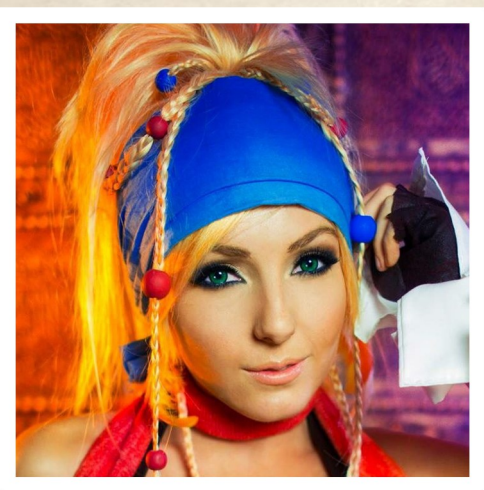


Jessica Nigri

(U.S.A.)

Cosplays: Pokémon, Final Fantasy, Overwatch, Lollypop Chainsaw, Harley Quinn, Mario Brothers, Supergirl, Witcher, Scooby Doo und viele weitere...

Sprachen: Englisch



Dan Ballestero

(Costa Rica)

Cosplays: Cyberpunk 2077, Skyrim, John Wick, Witcher, Lucifer, Devil may Cry, Star Wars, Aladdin, Shadowverse, Dr. Strange, Zoomania und weitere...

Sprachen: Spanisch und Englisch



Danica Rockwood

(U.S.A.)

Cosplays: Zelda, Star Wars, Game of Thrones, Tron, Harry Potter, Addams Family, Mass Effect, X-Men, Elfen Lied, Final Fantasy und viele weitere...

Sprachen: Englisch



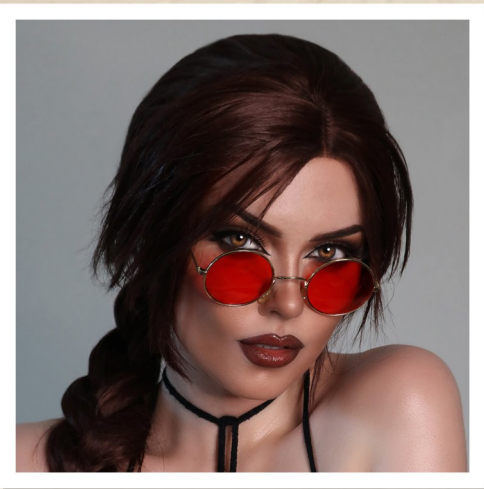
Arshania Cosplay

(Polen)

Cosplays: Mass Effect, IT, Arielle, Earthstone, Life is Strange, Star Wars, Archangel, Witcher, Black Cat, Red Riding Hood und weitere...

Sprachen: Polnisch und Englisch





Ilona Bugaeva (Sladkoslava Cosplay)

(Russland)

Cosplays: Harry Potter, Sucker Punch, Game of Thrones, Witcher, Black Widow, Tomb Raider, Harley Quinn, The Last of Us sowie viele weitere...

Sprachen: Russisch und Englisch

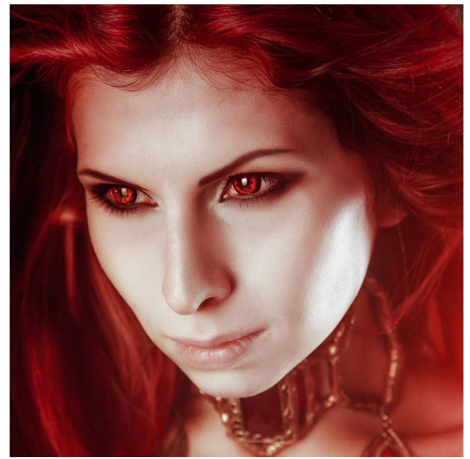


Elena Samko Cosplay

(Russland)

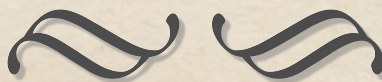
Cosplays: Witcher, Aquaman, Catwoman, Mortal Kombat, Black Widow, Bloodrayne, Game of Thrones, Ghost in the Shell, Dinos sowie viele weitere...

Sprachen: Russisch, Polnisch und Englisch



So werte Cosplay-Fans - oder die, die es jetzt geworden sind. Das war unser 14 Seiten Cosplay-Special für diese Ausgabe des Amazonen Kuriers. Und bevor ihr uns jetzt die E-Mails um die Ohren fetzt - die Reihung in der Liste hat absolut nichts mit einem Ranking zu tun - weder mit einem Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Google oder was auch immer Ranking. Es handelt sich nicht einmal um unser persönliches Ranking.

Wenn ihr uns etwas zu dieser Liste [mitzuteilen](#) habt oder mit den Cosplayern direkt Kontakt aufnehmt, so benehmt euch bitte nicht wie Trolle oder Orks. Vielleicht merkt ihr auch kurz an, dass ihr über unsere Liste auf sie/ihn aufmerksam geworden seid.



Habt auch ihr manchmal das Gefühl, dass euch Händler und Gilden ständig übers Ohr hauen wollen? Wenn ihr dieses Gefühl verspürt, wer sagt, das ihr damit nicht goldrichtig liegt? Doch manchmal kann dieses Gefühl auch täuschen und euch entgeht eventuell ein Schnäppchen oder etwas, das man unbedingt haben sollte. Aber ein vermeintliches Angebot kann sich auch als Täuschung entpuppen und eure Taler verschlingen. Damit beides nicht passiert werfen wir einen prüfenden Blick auf dies, das - und auf jenes.



Ihr sammelt Würfel? Und habt vielleicht ein paar Sets die euch ganz besonders am Herzen liegen? Nun ja... Besondere Würfel brauchen ein ganz besonderes Zuhause.

Ein Zuhause, das eure Würfel ganz sicher lieben werde, sind die Würfelschatullen von **Yvis Nerd And Geek World**, welche in Kooperation mit **RvB Illustration** entstanden sind. Wer kann so einer knuffigen Würfelratte schon widerstehen? Die Schatullen sind handgefertigt und das Motiv befindet sich auf einer, in den Deckel eingelassenen, Keramikfliese. *Sollte jetzt, angesichts dieser Tatsache, jemand auf die Idee kommen die Schatulle als Untersetzer für seine Kaffeetasse zu verwenden, so möge denjenigen das Fell an einer Stelle jucken, wo man sich nur schwer kratzen kann!* (**Xenia**)



Die Schatullen sind mit einer Vielzahl an Motiven erhältlich, von denen eines knuffiger als das andere ist. Die kleinen Schatullen sind **140 x 140 x 60mm** groß und bieten Raum für bis zu fünf sieben-teilige Würfel-Sets.

Zum optimalen Schutz der Würfel sind die etwa **115 x 115mm** großen Innenräume der Schatullen weiß gepolstert. Auf Wunsch und gegen einen kleinen Aufpreis montiert **Yvi** euch auch noch Metallfüßchen an die Schatulle, was ihr ein noch edleres Aussehen verleiht.



Speziell an **DSA** Spielerinnen und Spieler richtet sich wohl die große Schatulle mit dem Motiv „Würfelglück“ von **RvB Illustration**. Für einen **D&D** oder **W20** Spieler stellt das Motiv wohl eher einen Alptraum dar.

Wer Platz für mehr Würfel benötigt, für den bietet **Yvi** auch größere Schatullen (230 x 180 x 60mm) in denen man ohne Probleme bis zu zehn siebenteilige Würfel-Sets (und natürlich auch andere Dinge) unterbringen kann.



Die Preise für die Schatullen liegen bei angemessenen - oder wie man im DSA sagen würde - phexgefälligen - € 20,- bis € 40,-. Und wenn jemand eine ganz besondere Schatulle haben oder verschenken möchte, dem bietet **Yvi** einen ganz speziellen Service an. Sie fertigt auch Schatullen mit euren Wunschmotiven an. Alles in allem sind die Schatullen wohl das perfekte Utensil oder Geschenk für einen Rollenspieler, wie dem Geschrei, und unamazonenhaften Gequietsche, in unserer Redaktion zu entnehmen war.

Aber bitte bedenkt, dass ihr geduldig sein müsst, wenn ihr etwas in **Yvis Nerd And Geek World** bestellt, speziell wenn es sich um Produkte mit Wunschmotiven handelt. **Yvi** schmeißt den Laden ganz alleine und braucht auch ab und zu eine Pause. Also bitte nicht gleich zum Berserker werden, wenn eine Bestellung mal einen Monat oder länger auf sich warten lässt.

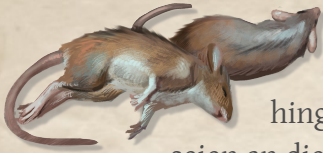
- sehr gute Verarbeitung
- gute Auswahl an Motiven und Größen
- mit Wunschmotiv bedruckbar
- manchmal sehr lange Lieferzeiten

Xenia ●●●●●● - Ich liebe meine Würfel-Ratten-Schatulle! Spitzenarbeit von Yvi!
Christian ●●●●●● - Habe versucht Xenias zu phexen - wurde aber erwischt!
Katta ●●●●●● - So eine Schatulle wünsche ich mir zum Geburtstag! Chris?
Peter ●●●●●● - Technisch 1A, aber die Lieferzeiten sind leider oft zu lange!



Ja! Wir wissen es! Einige von euch werden uns jetzt für völlig verrückt halten, aber wir haben es getan. Wir - genauer gesagt, **Christian** und **Xenia** - haben sich das Regelwerk zu „**DSK - Die Schwarze Katze**“ zugelegt. Wir waren einfach neugierig wie **Ulisses Spiele** es schafft, die Welt von **Das Schwarze Auge** in die Sicht einer Katze zu portieren. Was sollen wir groß dazu sagen?

Sie haben es geschafft! Zwar spricht **DSK** eher den Katzenliebhaber als den hartgesottenen Rollenspieler an, das dafür aber mit so viel Witz und Charme, dass wir beim Lesen des Regelwerks fast zu schnurren begonnen haben. Zumindest **Katta** war kaum noch zu halten. Beinahe im Sekundentakt tauchten im Chat-Fenster ♥ oder Kommentare wie „Awwww!“ oder „Kawaiiii!“ auf. Scheinbar hat **DSK** den ersten Fan in Chile gefunden...



Obwohl vielleicht der Eindruck entstehen mag, dass es sich bei DSK um ein System für Kinder handelt, sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass dem nur bedingt so ist. Auch Liebhaber von Nagetieren seien an dieser Stelle gewarnt. Sowohl Maus und Ratz' meuchelt die Katz'. (Christian)

Technisch betrachtet gibt es am Regelwerk absolut nichts auszusetzen. Die graphische Gestaltung ist wie immer absolut Top und die verwendeten Schriften sind sehr gut lesbar. Zwar sieht man auch hier noch immer die Neigung zu „Textwürsten“, aber sie sind bei weitem nicht mehr so störend wie bei „Wege der Vereinigung“. Sehr überrascht waren wir vom Umfang des Downloads. Neben dem **Regelwerk** bekommt man das **DSK-Einstiegsabenteuer** „Der Glückspilz“, einen wirklich sehr gut gelungenen **Charakter- und Fertigkeitenbogen**, ein Set **Lesezeichen** zum Ausdrucken, **Katzen-Sticker** zum Ausdrucken, einen **A2-Stadtplan von Havena** der die Bezeichnung A2 auch verdient, ein Set an **DSK-Postern** und eine Ausgabe der „**Katzen (Havena) Fanfare**“ - wohl so eine Art **DSK-Version des Aventurischen Boten**.

Kurzum... Man bekommt für den günstigen Preis der Download-Version wirklich eine Menge geboten. Spielen werden wir **DSK** höchst wahrscheinlich nicht, aber schon das Lesen des Regelwerkes hat eine Menge Spaß bereitet. Spannend dürfte allerdings die Bezeichnung „Tieflinge“ für, in der Kanalisation lebende, Katzen werden. Wie viele vielleicht wissen, findet der „Tiefling“ auch bei **D&D** Verwendung, allerdings in einem anderen Zusammenhang...

- gewohnt hohe Qualität
- sehr großer Lieferumfang
- bringt Abwechslung in den RPG Alltag
- nicht so kinderfreundlich wie erwartet

Xenia 🐾🐾🐾🐾🐾 - Gut gemacht, aber ich kann es als Rollenspiel nicht ernst nehmen.
Christian 🐾🐾🐾🐾🐾 - Die Qualität ist Top, bin sehr positiv überrascht.
Katta 🐾🐾🐾🐾🐾 - Kawaiiii! Bitte bringt es auf Spanisch raus! Ich muss es haben!

Aller guten Dinge sind drei - das dachte man wohl auch bei den Filmen zu **Dungeons & Dragons**. Während der erste Film im Kino lief und der zweite eine Produktion fürs Fernsehen war, wurde der dritte Teil als Video-Premiere vermarktet. Stellt sich aber wirklich die Frage ob aller guten Dinge drei sind. In diesem Fall wohl nicht...

Hier hat man eindeutig versucht alles an **D&D** reinzupacken was man auf die Schnelle finden konnte, und das ging - wie nicht anders zu erwarten - schief. Der D&D Neuling wird von einer Vielzahl an Begriffen erdrückt, denen man den ganzen Film über jegliche Erklärung schuldig bleibt. Und das man dann auch noch, den, von jedem seriösen



Spieler gemiedenen „Bag of Holding“ - ein magischer Beutel, der 250kg bei einem Volumen von etwa 20m³ fasst und dennoch nicht mehr als 7kg wiegt - krampfhaft in die Handlung eingebaut hat, war dann doch etwa zu viel des Guten. Magische Gegenstände gut und schön - aber das nimmt dem Spiel wirklich den letzten Hauch von Realismus. Im Film war es nur - Leiche rein, Sack zu, ab in den See - aus die Maus.



Als wäre das noch nicht Fehlgriff genug gewesen, hat man sich auch noch bemüht einen Hauch Erotik in den Film zu bringen - durch einen Besuch der „Helden“ in einem Freudenhaus - und dem Angebot einer Shadar-Kai Hexe an den Helden, sie als Belohnung für ihre Lebensrettung nach seinem Gutdünken schänden zu dürfen. Der Held - ein „Knight of the New Sun“ - verweigert dies natürlich, worauf sie ihm ihr Misstrauen ausspricht, denn wie kann er so einem Angebot schon widerstehen, wenn er doch behauptet ein Böser zu sein. Es kommt wie es kommen muss. Obwohl es seinem Sinn von Ehre und Gerechtigkeit widerspricht landet er - um seine Tarnung zu wahren - mit der Hexe im Bett. ...und verliebt sich in sie.

Man kann den Schauspielern ein gewisses Bemühen nicht absprechen, aber wenn die Story schon total daneben ist, dann hilft leider auch das nicht mehr. Bleibt nur zu hoffen, dass das für 2022 angekündigte Remake oder wie immer man es nennen möchte einen Tick besser wird als die drei vorangegangenen Filme. Apropos... In den U.S.A. wurde der durchaus sehenswerte Film **Krull** unter den Titeln „**Dungeons & Dragons**“ und „**Dungeons of Krull**“ zweitvermarktet.

● akzeptable deutsche Synchro

● unzusammenhängende Story

● krampfhaft hergestellte D&D-Anspielungen

Christian ●●●●● - Bitte keine Fortsetzungen mehr - das war schon eine zu viel!

Ich kann es nicht mehr mit Sicherheit sagen - irgendwann in den 1980er Jahren wurde „Fantasy“ plötzlich salonfähig. War es der Verdienst von Spielen wie **Dungeons & Dragons** oder **Das Schwarze Auge**? Waren es Filme wie „**Conan der Barbar**“, „**Krull**“ oder „**Feuer und Eis**“? Oder etwa Bücher wie „**Herr der Ringe**“? [Vielleicht teilt ihr uns eure Meinung mit...](#)

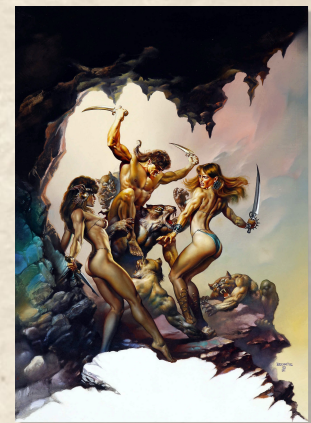
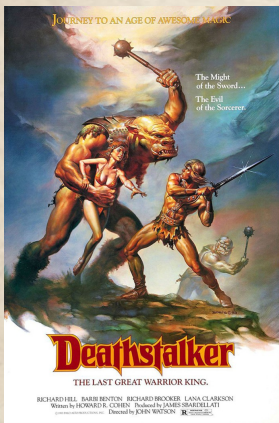


Es dauerte jedenfalls nicht lange und C-Movie Regisseure wie Roger Corman waren, mit dem Film „**Deathstalker**“, auf den Fantasy-Zug aufgesprungen. Geködert wurde das - *hauptsächlich männliche* - Publikum mit Playmates oder Penthouse Pets (etwa **Barbi Benton** oder **Monique Gabrielle**) in den weiblichen Hauptrollen. Wohl unnötig zu

erwähnen, dass die Erotik einen hohen Stellenwert in diesen Produktionen hatte. Jedenfalls einen deutlich höheren als die Drehbuchqualität. So kommt es vor allem in den Teilen eins und zwei immer wieder zu gewaltdominierten Erotikszenen - daher dürfte wohl auch das **FSK18** stammen und eine Neuprüfung scheint finanziell uninteressant. Vielleicht aber auch Absicht, denn das **FSK18** suggeriert doch einen etwas „härteren“ Film.

Wohl unnötig noch zu erwähnen, dass neben der Handlung auch Effekte und schauspielerische Leistungen eher im unteren Qualitätsbereich - *wenn man überhaupt von Qualität sprechen kann* - angesiedelt sind. Eine Überraschung halten die ersten beiden Teile allerdings bereit - nämlich die Filmmusik. Während die Musik von „**Deathstalker - Todesjäger**“ sehr stark an Italo-Western angelehnt ist, animiert das Thema von „**Deathstalker 2 - Duell der Titanen**“ einfach zum Mitsummen oder Pfeifen. Einfach mal auf [YouTube](#) danach suchen... Teil **3** und **4** sind - ohne Eindruck zu hinterlassen - an mir vorbeigegangen..

Positive erwähnt seien jedoch die Cover-Artworks, welche aus der Hand des berühmten peruanisch / amerikanischen Illustrators **Boris Vallejo** stammen.



Cover-Artworks © by Boris Vallejo

- guter Soundtrack bei Teil 1 und Teil 2
- gutes Cover-Artwork (Boris Vallejo)

- schlechte Masken und Effekte
- geradezu dämliche Handlungen
- weibliche Charaktere nur Aufputz
- Erotik meist nur in Verbindung mit Gewalt

Christian 🌟🌟🌟🌟🌟 - Die zwei Punkte gibt's nur wegen Musik und Cover-Artwork

In der „Welt der Farben“ werden wir ein wenig später in dieser Ausgabe Farben und Produkte von **Citadel** behandeln. Hier greifen wir dem schon ein klein wenig vor, indem wir die „**Painting Handles**“ einem prüfendem Blick unterwerfen...

Zwischen Lockdown 2 und 3 haben wir unserem **Lieblings-RPG Shop** einen Besuch abgestattet und sind dabei eher zufällig über den „**Painting Handle**“ gestolpert. Eigentlich ein ganz simples Teil, und dennoch enorm hilfreich wenn man Miniaturen bemalt. Was auf den ersten Blick wie ein Stempel aussieht ist eine praktischer Griff um Miniaturen beim Bemalen fest zu halten.



Der praktische Griff ist in zwei Größen verfügbar - als **Painting Handle** (für Figuren mit Bases von 25 - 40mm und für ovale Bases in der Größe 35 x 60mm) und als **Painting Handle XL** (für Bases von 50 - 100mm). Mit diesem kleinen Helfer ist es einfach den richtigen Winkel für das Bemalen jedes noch so kleinen Details deiner Figur zu finden und gleichzeitig vermeidet er die unausweichlichen Handkrämpfe, wenn man eine Base zu lange am Stück hält.



Wir haben die Preise unseres Shops jetzt nicht mit denen anderer verglichen, finden den Preis von € 10,80 für die XXL-Version durchaus in Ordnung und haben den Kauf keinen Augenblick bereut.

● sehr solide und stabil verarbeitet, hohes Gewicht, liegt gut in der Hand

Christian ●●●●● - Möchte nicht mehr darauf verzichten - geniales Teil!

Peter ●●●●● - Wirklich überaus hilfreich - gutes Preis/Leistungs Verhältnis!

Bereit für etwas Neues? Auf den nächsten Seiten findet ihr die Rubrik „**Tränke, Gifte, Elixiere**“, die von nun an fester Bestandteil des **Antherianischen Amazonen Kurier** sein wird. In dieser Rubrik werden wir euch zum Beispiel Heiltränke, Liebeselixiere und auch heimtückische Gifte vorstellen und was ihr benötigt um sie herzustellen, wie sie wirken, aber auch welche Nebenwirkungen sie haben können. ...und worauf ihr beim Kauf besonders achten müsst, denn nicht jeder Trank ist das, was er auf den ersten Blick zu sein scheint.

In dieser ersten Ausgabe werden wir uns mit den Tränken im allgemeinen Befassen - ohne dabei zu sehr ins Detail zu gehen. Wir wollen Neueinsteigern erst einmal nahebringen welchen Bedeutung diese Tränke im Spiel haben. Aber jetzt viel Spaß mit „**Tränke, Gifte, Elixiere**“...



Wie in den meisten Rollenspiel-Systemen, spielen auch in **Antheria** magische Tränke, Gifte und Elixiere eine wichtige Rolle. Sei es nun um seine Lebenspunkte ein wenig aufzufrischen, Magiepunkte zu regenerieren, einen Feind heimtückisch unter die Erde zu bringen, mehr Kraft zu haben, immun gegen Hitze oder Kälte zu sein - oder vielleicht anziehender auf jemanden zu wirken. Für so gut wie jedes Problem gibt es eine Lösung in Form eines (magischen) Trankes.



HEILTRANK - Hierbei handelt es sich um die Art von Tränken, mit denen ihr wohl am häufigsten zu tun haben werdet. Sie dienen dem Zweck eure Lebenspunkte aufzufrischen.

Die Tränke werden in unterschiedlichen Größen angeboten, deren Wirkung von einer leichten Auffrischung bis zur völligen Genesung reicht. Hergestellt werden diese Tränke üblicherweise von Heilern, Medici oder Priestern. Heiltränke sind zwar in der Lage eure Lebenspunkte aufzufrischen und Wunden zu kurieren, aber sie können keine Vergiftungen heilen oder gar Flüche brechen. Um es Computerspielern, die auf **Antheria** umsteigen nicht zu schwer zu machen, werden die Tränke in unserer Rubrik **rot** dargestellt. Welche Farbe der Trank dann im Spiel selbst hat obliegt der Fantasie des Spielleiters.

MAGIERTRANK - Zauber wirken kostet eine Menge Energie. Diese regeneriert sich zwar während der Magiebegabte ruht - aber nur langsam. Um nicht im entscheidende Moment anstatt eines Feuerballes nur ein paar Funken zu Stande zu bringen, empfiehlt es sich ein oder zwei Phiolen eines Magiertrankes mit sich zu führen. Die Herstellung dieser Tränke ist sehr aufwändig und daher sind sie auch sehr kostspielig. Hier wittern leider einige windige Geschäftemacher das große Geld und verkaufen minderwertige Skolaretränke zu unverschämten Preisen. Beim Kauf eines Magiertrankes sollte man unbedingt darauf achten, dass er das Siegel eines Magisters trägt, sonst kann es zu sehr unliebsamen Nebenwirkungen kommen. Um bei Um- und Neueinsteigern nicht für unnötige Verwirrung zu sorgen, werden diese Magiertränke **blau** dargestellt. Im Spiel sind uns selbst regenbogenfarbene feilgeboten worden.



ENERGIETRANK - **Antherianische** Energietränke sind mit irdischen Energy-Drinks vergleichbar. Durch ihre Einnahme wird eine der Fähigkeiten (**KörperK**raft, **AU**sdauer oder **I**ntelligenz**Q**uotient) gesteigert. Die Wirkung des Trankes ist allerdings von sehr kurzer Dauer und verfliegt nach einer abgelegten Probe - *unabhängig davon ob diese bestanden wurde* - oder nach einem Kampf. Bei der Einnahme dieser Tränke ist allerdings große Vorsicht geboten. Die übermäßige Einnahme kann zur Entwicklung einer Gewöhnung

führen. Tritt diese ein benötigt der Spieler immer größere Mengen um den gewünschten Effekt zu erzielen. In weiterer Folge kann sich daraus sogar eine Sucht entwickeln. Kommt es zur Abhängigkeit erzielen die Tränke keine steigende Wirkung mehr - *schlimmer noch* - sie müssen eingenommen werden um die Basiswerte konstant zu halten.



GIFTE & GEGENMITTEL - Gifte sind eine sehr beliebte Art um unliebsame Personen in die Welt nach dem Diesseits zu schicken. Jedoch zählt in **Antheria** alles als Gift was dem Körper in irgendeiner Weise Schaden zufügt. Die Vergiftung muss nicht zwangsläufig mit dem Ableben einhergehen - es gibt auch Gifte, die einen tagelang an die Latrine fesseln, die Zähne oder Haare ausfallen lassen - oder einfach nur einen unangenehmen Juckreiz oder Hautausschlag verursachen. Ähnlich wie bei den Magiertränken gibt es auch hier sehr große Unterschiede in der Wirksamkeit. Während von Laien gemischte Gifte manchmal nur zu einem kurzen Schluckauf führen oder so bestialisch stinken, dass man sie viele Schritte gegen den Wind riechen kann, wirkt das Gift eines Meister-Assassinen so schnell, dass man kaum noch die Möglichkeit hat ein Gegenmittel einzunehmen.

Aber denkt bitte immer daran - bevor ihr irgendwelche Selbstversuche mit Giften macht! Eine Vergiftung kann nicht mit einem Heiltrank behandelt werden. Und selbst bei Einnahme eines Gegengiftes kann nicht garantiert werden, dass die Vergiftung keine bleibenden Schäden hinterlässt. Doppelte Vorsicht! Einige Gifte entfalten ihre Wirkung schon bei Berührung!

MAGISCHE TRÄNKE - Diese sollte man nicht mit Magiertränken verwechseln. Die Wirkung von magischen Tränken kann überaus vielseitig sein. So gibt es Tränke, die es ermöglichen die Gestalt zu wandeln, Tränke die Unsichtbar machen, welche die immun gegen Hitze, Kälte oder Säuren machen, Tränke die es ermöglichen unter Wasser zu atmen oder eure Haut nahezu undurchdringlich für Waffen machen. Andere Tränke wirken sich wiederum nicht auf euch direkt, sondern auf Gegenstände - *die ihr bei euch tragt* - aus. So gibt es Tränke, die eure Waffen bruchfester oder schärfer machen, wenn ihr diese damit benetzt. Andere Tränke beginnen zu glühen wenn ihr an der Flasche reibt und können somit eine Fackel ersetzen.



Es gibt aber auch magische Tränke, die einen Zauber wirken sobald man die Flasche zerbricht. Hier ist besondere Vorsicht geboten, denn wird die Flasche nicht zielsicher geworfen, kann sich der Zauber gegen die eigenen Abenteurer wenden. Auch hier sollte man unbedingt darauf achten, dass der Trank das Siegel eines Magisters oder einer angesehenen Magier-Akademie trägt. Die Vorstellung, den Rest des Lebens in Form eines Schweines zu verbringen - *nur weil der Trank verunreinigt war* - klingt nicht gerade sehr erstrebenswert. Wer vor unliebsamen Nebenwirkungen

weitestgehend gefeit sein möchte, der sollte seine magischen Tränke keinesfalls auf dem Schwarzmarkt oder dubiosen Händlern kaufen.



LIEBESTRANK - „Macht die Einsamkeit dich krank, nimm Vulgarexens Liebestrank! ♪“

Nur die ältesten unserer Abenteurer können sich noch an diesen Spruch der fahrenden Händler erinnern - und an das zügellose Chaos, das der Trank in **Antheria** angerichtet hat. Eine haben Liebestränke alle gemein - sie wirken selten so wie man es sich vorstellt. Die gewissenlose Geldmacherei durch Verbreitung besungenen Trankes hatte sogar eine Hungersnot in weiten Teilen **Antherias** zur Folge, weil Bauern mehr Zeit damit verbrachten ihre Schafe zu beglücken, als sich um die Ernte zu kümmern. Es wurde sogar von Frauen berichtet, die in der Gruppe über Orks hergefallen sind und gar Schändliches mit ihnen getrieben haben. Und vom hemmungslosen Treiben in den Städten wollen wir nicht einmal mehr ansatzweise sprechen. Jedenfalls kam es neun Monate später zu einer enormen Zunahme an Geburten und häufig konnte die Vaterschaft nicht geklärt werden.

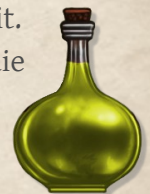
Trotz dieses Vorfalles ist die Verwendung von Liebestränken nicht verboten, gilt jedoch als verwerflich. Meist handelt es sich bei Liebestränken nicht - wie *fälschlicherweise oft angenommen* - um magische Tränke. Es handelt sich vielmehr meist um Mixturen aus verschiedenen Körperflüssigkeiten und Kräutern, deren eigentlicher Geruch zum Beispiel mit Rosenwasser verschleiert wird. Angeboten werden die Tränke mitunter noch in Tempeln der Liebesgöttin oder von Hexen die als fahrende Händler unterwegs sind und sinistere Läden in den Städten betreiben.

Bevor ihr also versucht jemanden mit Hilfe eines Liebestrankes zu betören, bedenkt bitte zweierlei. Der Trank wirkt vielleicht nicht auf die Person auf die ihr es abgesehen habt. Bei einem billigen Hexengebräu kann es schon passieren, dass sich statt oder neben der Person auch alle Eichhörnchen im Umkreis von **100** Metern in euch verlieben und euch an die Nüsse wollen. Und vergesst nicht, dass der Liebestrank kein Potenzmittel ist. Er kann zwar Lust und Verlangen ins Unermessliche steigern, nicht jedoch eure Ausdauer. Das sollten sich vor allem Männer vor Augen halten, die versuchen eine Amazone zu verführen, die seit Jahren enthaltsam gelebt hat oder gerade auf der Suche nach einem Besamer ist. Es könnte euer letzter Ritt werden...

ANDERE FLÜSSIGKEITEN - Schon in frühen Kindesjahren lernen Zwerge die Weisheit.

„Ist das Wasser gelb - so wisse - es ist nicht selten Orkenpisse!“ In manchen Fällen mögen die Zwerge mit dieser Weisheit richtig liegen, aber natürlich bei weitem nicht in allen.

Es gibt in **Antheria** jede Menge gelbliche Flüssigkeiten die nichts mit körperlichen Ausscheidungen zu tun haben - und es gibt jede Menge Flüssigkeiten die wie Dämonen aus den Sulfurhöhlen stinken, aber nicht gelb sind. Besonders ekelhaft riecht zum Beispiel der Speichel des Schwefeldrachen. Es handelt sich dabei um eine farblose Flüssigkeit, die



nach faulen Eiern und verwesendem Fleisch stinkt. Sie ist allerdings so ätzend, dass schon ein Tropfen davon ausreicht um Metalle aufzulösen oder zu schweren Verletzungen zu führen.



Doch auch die Zwergeisheit kommt nicht von ungefähr. Die Vorstellung, sich mit Urin einzureiben, mag bei vielen Abenteurern jetzt Ekel und Brechreiz auslösen, aber manchmal ist es nahezu unerlässlich. Orks können zum Beispiel nicht besser sehen als Menschen, aber sehr viel besser riechen. Deswegen verlassen sie sich viel mehr auf ihren Geruchssinn. Stinkt man also wie ein Ork, so hat man - vor allem in der Dunkelheit - gute Karten unbemerkt an ihnen vorbeizukommen, wenn es denn sein muss. Wir müssen aber wohl nicht extra erwähnen, dass sich ein Bad in Orkenpisse nicht sehr positiv auf euren **CH**arisma-Wert auswirkt.

Aber natürlich können sich auch ganz andere Flüssigkeiten, wie Wein, Parfum oder einfach nur Wasser in den Fläschchen befinden.

Jedoch sollte man sich beim Erwerb von Tränken, Giften und Elixieren stets eines vor Augen halten. Qualität vor Quantität - und gute Qualität hat eben ihren Preis. Um hier für ein wenig Übersicht zu sorgen unterscheidet man in **Antheria** jeweils drei Qualitätsstufen bei Tränken...

ENERGIETRÄNKE

Die höchste Qualitätsstufe trägt die Bezeichnung „**POTIO MAGISTARIS**“. Diese Tränke wurden von Meistern ihres Faches hergestellt und weisen eine sehr geringe Fehlerquote, mit einer geringen Wahrscheinlichkeit von Nebenwirkungen, auf. So ist das eben - keine Wirkung ohne (vielleicht unerwünschte) Nebenwirkung. Um zu prüfen ob der Trank wirkt rollt der Spieler den **W10** und den **W%**. - ist das Ergebnis **höher** als die **Fehlerquote**, so **entfaltet** der Trank seine erhoffte Wirkung. Würfelt der Spieler jedoch eine **niedrigere oder gleiche** Zahl, so versagt der Trank. Beides bedeutet aber nicht, dass er nicht vielleicht eine Nebenwirkung hat. Der Spieler würfelt erneut mit **W10** und **W%**. Da die Gefahr für Nebenwirkungen, sagen wir mal bei **10%** liegt, muss der Spieler eine **höhere** Zahl als die **10** würfeln um von diesen verschont zu bleiben. Die Art der Nebenwirkungen bleibt, falls nicht irgendwo verzeichnet, natürlich dem Spielleiter überlassen.



Tränke der höchsten Qualitätsstufe sind immer mit Siegelack verschlossen und tragen auch das Siegel des Magisters (oder der Akademie) wo sie hergestellt wurden. Beim Kauf also bitte immer darauf achten, dass das Siegel nicht beschädigt ist. Da auf die Fälschung dieser Siegel in weiten Teilen **Antherias** die Todesstrafe - oder zumindest der Verlust der ausführenden Hand - steht, sind diese zum Glück doch recht selten.



Die mittlere Qualitätsstufe trägt die Bezeichnung „**POTIO ADEPTUS**“. Sie wird in der Regel von erfahrenen Lehrlingen - oft unter Aufsicht eines Meisters - hergestellt. Es handelt sich hierbei um die Qualitätsstufe mit der höchsten Verbreitung in **Antheria**. Unser Trank hat eine Fehlerquote von **25%** (das Würfelergebnis auf **W10** und **W%** muss also **26** oder **höher** sein damit der Trank wirkt) und eine Nebenwirkungswahrscheinlichkeit von **20%** - hier muss der Spieler eine **21** oder **höher** würfeln um verschont zu bleiben. Die Anwendung dieser Tränke stellt noch ein überschaubares Risiko dar. Natürlich bleiben auch hier die Nebenwirkungen - falls nicht festgeschrieben - dem Spielleiter überlassen. Sie fallen in der Regel aber schon ein wenig heftiger aus, als bei der höchsten Qualitätsstufe.

Auch von Adepten hergestellte Tränke tragen in der Regel das Siegel ihrer Akademie, allerdings sind sie üblicherweise mit Bienenwachs anstatt mit Siegellack verschlossen, was es ein wenig schwieriger macht den Verschluss auf Unversehrtheit zu überprüfen.

Wer die Gefahr liebt - oder es sich nicht anders leisten kann - der greift zur niedrigsten Qualitätsstufe - den „**POTIO SKOLARIS**“. Hierbei handelt es sich meist um sehr minderwertige Tränke, deren Fehlerquote bei **50%** oder höher liegt - ihr müsst also **mindestens** eine **51** auf **W10** und **W%** würfeln um nicht in den Genuss der, mitunter sehr heftigen, Nebenwirkungen zu kommen. Diese Nebenwirkungen haben es meist wirklich in sich und übersteigen fast immer den eventuellen Nutzen des Trankes. Denkt also immer daran - wie im richtigen Leben gilt auch in **Antheria**: „*Wer billig kauft, kauft manchmal teurer als ihm lieb ist!*“



Bei den sogenannten Skolaren handelt es sich meist um Schüler, die am Beginn ihrer Ausbildung stehen - oder mitunter nicht einmal die Aufnahmeprüfung zu einer Akademie bestanden haben. Meist stellen sie die Tränke, gegen geringe Bezahlung, für skrupellose Händler her. Ein Siegel wird man auf diesen Tränken vergeblich suchen. Und da es hier auch darum geht den maximalen Profit zu erzielen, werden die Fläschchen - wenn überhaupt - mit billigem Kerzenwachs verschlossen. Es lohnt sich also auf jedem Fall, beim Kauf einmal kurz am Verschluss zu riechen. Ist es kein Siegellack oder Bienenwachs, so kann man davon ausgehen, dass einem hier ein Skolarentrank angeboten wird.



Eine ganz spezielle Form stellen Elfische Tränke dar... Da Elfen zur Herstellung ihrer Tränke ausnahmslos reine, natürliche Zutaten verwenden, liegt ihre Fehlerquote bei **3%** oder weniger und es gibt auch so gut wie keine Nebenwirkungen. Diese Tränke können allerdings nicht käuflich erworben werden, sondern werden ausschließlich von Magiern und Heilern vor Ort verabreicht, was allerdings nur überaus selten und in akuten Notfällen vorkommen wird.

Nur damit hier keine Missverständnisse entstehen! Die in den Texten angegebenen Werte für Fehlerquote und Nebenwirkungen sind lediglich als Beispiele gedacht. Je nach Stufe oder Komplexität eines Trankes können diese natürlich variieren.

HEILTRÄNKE

Was für Energietränke gilt, das gilt für Heiltränke in doppeltem Maße. Wer nicht möchte, dass die Nebenwirkungen schlimmer sind als der Heilungseffekt, der sollte zu Heiltränken greifen, die von einem Medicus oder Apothecarius zubereitet wurden. Sie verfügen über einen sehr hohen Wirkungsgrad und die Wahrscheinlichkeit für unangenehme Nebenwirkungen ist ziemlich gering. Auch hier werden - wie bei den zuvor angesprochenen Energietränken Fehlerquote und Nebenwirkungen mit dem **W10** und **W%** ausgewürfelt. Aber natürlich hat die Qualität „**MEDICAMENTUM SUPERIOR**“ auch ihren Preis.



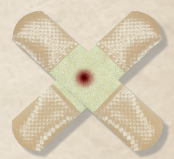
Leider ist bei Heiltränken die Qualität nicht an der Versiegelung zu erkennen, jedoch tragen sie meist eine gedruckte Banderole, auf welcher der Name des Trankes und des Herstellers aufscheint. Leider sind diese Banderolen leicht zu fälschen. Will man wirklich auf Nummer sicher gehen, so sollte man direkt beim Hersteller kaufen.



Häufig müssen, aus monetären Gründen, aber Heiltränke der mittleren Qualität - „**MEDICAMENTUM HERBIS**“ - ausreichen. Sie werden üblicherweise von Feldschern, Kräuterkundigen oder Heilern hergestellt. Obwohl es, was die Qualität betrifft, hier eine sehr große Bandbreite gibt, halten sich die Nebenwirkungen noch in einem überschaubaren Rahmen. Zumindest sind uns noch keine Fälle zu Ohren gekommen, wo jemandem die Haare oder Zähne ausgefallen sind - oder gar ein dritter Arm gewachsen ist.

Heiltränke dieser Qualitätsstufe sind - *um Kosten zu sparen* - meist in Tonphiolen oder -fläschchen abgefüllt und direkt beschriftet. Bleibt also zu hoffen, dass beim Befüllen niemand die Behältnisse vertauscht hat. Vielleicht sollte man das vor der Einnahme prüfen?

Ob man sich wirklich getraut den Trank eines Quacksalbers oder Wunderheilers - „**MEDICAMENTUM CHARLATANUS**“ zu sich zu nehmen, sollte man sich vielleicht zweimal überlegen. Nicht selten sind die Nebenwirkungen dieser Tränke schlimmer als der Nutzen, den sie bringen sollen, obwohl sie nicht ganz so schlimm zu sein scheinen wie bei Energietränken - und in manch seltenen Fällen können sie sogar positiv sein. So wurde uns etwa von einem Mittel gegen Fußpilz berichtet, dass gegen Haarausfall wirkt.



Leider ist dies jedoch die Ausnahme. Immer wieder kommt es zu falschen Mischverhältnissen und daraus resultierenden Nebenwirkungen - oder wie sagt man in Fachkreisen? „Die Dosis macht das Gift!“ - und in den schlimmsten Fällen kann es sogar wirklich zu Vergiftungen kommen. Meist werden diese Tränke direkt aus einem Kessel - mit einer Schöpfkelle - verabreicht. Gegen einen kleinen Aufpreis (etwa ● 10,-) kann man sich den Trank in eine Tonphiole füllen lassen. Aber vielleicht ist es doch besser auf die natürliche Wundheilung zu vertrauen...

MAGIERTRÄNKE



Magische Energie in Flüssigkeiten zu binden und in Flaschen abzufüllen, ist etwas, das man Großmeistern und Magistern überlassen sollte, sonst kann man rasch eine böse Überraschung erleben. Davor ist man bei Tränken der höchsten Qualitätsstufe - „**POTIO MAGUS MAGISTER**“ - weitestgehend gefeit und es kommt nur äußerst selten zu milden Nebenwirkungen wie Schluckauf oder Juckreiz. Wie auch bei den vorangegangenen Tränken werden Fehlerquote und Nebenwirkungen mit **W10** und **W%** ausgewürfelt. Das diese Qualität einen gehobenen Preis hat versteht sich wohl von selbst.

Magiertränke der höchsten Qualitätsstufe werden ausschließlich in Glasflaschen abgefüllt, damit man den Energiefluss darin beobachten kann. Generell gilt - je mehr Blitze durch die Flasche zucken umso potenter und reiner ist der Trank. Darüber hinaus sind die Flaschen durch ein magisches Siegel verschlossen, das es nur magiebegabten Wesen ermöglicht diese zu öffnen.

Doch nicht immer muss - oder kann - es die beste Qualität sein, also greifen Magier auch häufig zur „**POTIO MAGUS MALEFICIS**“. Diese Tränke werden meist von Hexen hergestellt, die gefangenen, magischen Kreaturen, durch sinistere Zauber, ihre Energie abzapfen. Da es sich meist um verschiedene magische Wesen handelt, lässt die Reinheit dieser Tränke meist zu wünschen übrig, was natürlich zu einer höheren Fehlerquote führt und leider auch zu schwereren Nebenwirkungen führen kann. Juckreiz und Sodbrennen sind nur zwei der bekannten Nebenwirkungen.



Da die Nachfrage nach diesen Tränken in letzter Zeit so stark zugenommen hat, dass es kaum noch möglich ist die Nachfrage auf natürlichem Wege zu befriedigen, befassen sich auch Magie-Studiosi inzwischen mit der Herstellung des Trankes. Noch ist nicht genau bekannt wie sie ihre Tränke herstellen, welche ebenfalls der Qualität „**POTIO MAGUS MALEFICIS**“ entsprechen. Gerüchten zufolge, sollen sie die Kraft der Himmelsblitze dafür nutzen.

Auch diese Tränke werden üblicherweise in Glasflaschen angeboten, jedoch fehlt bei diesen fast immer der magische Verschluss, der vor unbefugtem Öffnen schützt.



Aus eigener Erfahrung können wir nur sagen - lasst besser die Finger von den „**POTIO MAGUS VATES**“ Tränken. Nicht selten werden diese Tränke von Wahrsagern oder Magiedilettanten zusammengemischt. Die Essenz für die minderwertigen Tränke wird häufig aus Kadavern magischer Kreaturen gepresst. Das hier mit allerlei Nebenwirkungen zu rechnen ist versteht sich natürlich von selbst. Es wird von Fällen berichtet, in denen es zu schwerem Schüttelfrost oder Erbrechen gekommen sein soll. Es ist jedenfalls damit zu rechnen, dass die eventuellen Schäden den magischen Nutzen übersteigen.

Da diese Tränke eigentlich immer in Tongefäßen verkauft werden, ist es optisch nicht möglich, abzuschätzen wie stark ihre Wirkung ist. Man sollte sich für den geringen Preis allerdings nicht zu viel erwarten. Da auch diese Gefäße über keinen magischen Verschluss verfügen, sollten sie alsbald konsumiert werden, da sich ihre, ohnehin schon geringe, Wirkung mit der Zeit verflüchtigt.

MAGISCHE TRÄNKE

Diese Tränke werden häufig mit den Magiertränken verwechselt, haben aber, abgesehen davon, dass sie von Magiern hergestellt werden, nicht viel mit ihnen gemeinsam und natürlich eine völlig andere Wirkungsweise. Aber auf Grund der Herstellung kommen hier die gleichen Qualitätsstufen zum Tragen. Sie sind nicht dazu da magische Energien aufzufrischen, sondern um Zauber zu wirken - und die Qualität dieser Zauber hängt natürlich von der Qualität des Trankes ab.

Also bedenkt bitte auch hier - wenn euch der „Katzenaugen“ Trank auch wirklich im Dunkeln sehen lassen soll, dann solltet ihr nicht zur billigsten Sorte greifen. Es könnte sonst vielleicht sogar passieren, dass ihr erblindet.

LIEBESTRÄNKE



Möchte man vermeiden, dass sich alle Eichhörnchen - aus **100** Schritt Umgebung - liebestoll auf einen stürzen oder man sich plötzlich zu Schafen hingezogen fühlt, so sollte man unbedingt zu Liebestränken der höchsten Qualitätsstufe - „**AMATORIUM SUCCUBANA**“ - greifen, wenn es denn wirklich sein muss. Tränke dieser Qualitätsstufe werden ausschließlich von Succubi oder Priester und Priesterinnen der Liebesgöttin **Succubana** hergestellt. Dabei handelt es sich jedoch meist nicht - wie man glauben könnte - um Tränke die dazu führen, dass man - oder jemand anders - sich verliebt. Es handelt sie dabei viel häufiger um Tränke, welche Lust und Ausdauer beim Liebesakt steigern. Einige der Tränke ermöglichen es auch *nicht magiebegabten Personen* einen „Succubus-Zauber“ zu wirken, wie etwa den „**Kuss des Succubus**“ - der während des Kusses zu einem Enrgietransfer führt.

Doch Vorsicht! Auch wenn meist gute Absichten hinter den Tränken stecken und man höchste Sorgfalt bei der Herstellung walten lässt - Nebenwirkungen können nie zu 100% ausgeschlossen werden. So konnten mehrere Herpesfälle in einen Liebestempel zurückverfolgt werden, wo allen Betroffenen das gleiche, luststeigernde, Mittel gereicht wurde.

Liebestränke können sowohl magischen als auch natürlichen Ursprunges sein, aber so gut wie immer sind ihnen verschiedene Essenzen - etwa Rosenwasser - beigemischt um für einen lieblichen Geschmack zu sorgen. Eingelegte Rosenblätter sorgen häufig auch für eine rosafarbene Färbung der Tränke, welche fast immer in kleine Glasphiolen abgefüllt sind.

Doch leider stecken nicht hinter allen Liebestränken edle Absichten. So gibt es zum Beispiel - vor allem in den Küstenstädten - Freudenmädchen, die ihren Freiern unbemerkt Liebestränke verabreichen. Jedoch nicht um deren Ausdauer zu steigern, sondern um ihnen ein besonders intensives Erlebnis zu bescheren, so das sie mehr und mehr wollen - bis sie den letzten Taler ihrer Heuer ausgegeben haben. Zwar ist die Verabreichung solcher Tränke untersagt, aber häufig werden die Stadtwachen mit Liebesdiensten nachsichtig gestimmt. Diese Tränke - man nennt sie auch **AMATORIUM MERETRIX** - werden in den Bordellen meist selbst hergestellt.



Da die Tränke meist in die Getränke der Freier gemischt werden, wird hier größtenteils auf die, kostenintensive, Geschmacksverbesserung verzichtet. Trinkt man einen Trank dieser Qualität - wenn man von Qualität sprechen kann - pur, so braucht man schon eine gehörige Portion Würfelglück mit **W10** und **W%**, damit es einem nicht sauer aufstößt oder man sich vielleicht eine unangenehme Krankheit holt.

Unter der Hand werden die Tränke hier auch abgefüllt verkauft. Auch hier verwendet man kleine Phiolen um sie unter das Volk zu bringen. Häufig werden diese Phiolen aber mehrfach verwendet, manchmal sogar ohne gereinigt worden zu sein. Diese Verunreinigungen können daher starke Auswirkungen auf Fehlerquote, Geschmack und Nebenwirkungen haben.



Wer zu Tränken der Gattung **AMATORIUM RECTUS** greift muss mit den übelsten Nebenwirkungen rechnen - wie „**Vulgarexens Liebestrank**“ vor Jahren unter Beweis stellte. Wanderhändler hatten bei Schamanen, Hexen und Kräuterweibern verschiedenste Essenzen erworben, diese mit unzureichendem Wissen vermischt und verdünnt, und im Anschluß daran als Liebestränke verkauft. Wohin das führte ist einigen wohl bekannt und Details darüber sollte man Kindern und Jugendlichen besser vorenthalten.

Da sich Geweihte der Liebesgöttin in der Regel weigern Tränke herzustellen, die dazu führen, dass

sich eine Person in jemanden verliebt, gibt es den einen oder anderen Trank nur in dieser fragwürdigen Qualitätsstufe. Man sollte sich also gut überlegen, ob man nicht lieber zu einem Strauß schöner Blumen greift, anstatt sich auf ein Experiment mit diesen Tränken einzulassen. Es bedarf schon fast eines Würfelwunders um hier ungeschoren davon zu kommen.

Manchmal werden diese „Tränke“ auch in Pulverform angeboten. In diesem Fall ist ganz besondere Vorsicht geboten, denn oft reicht schon Hautkontakt oder das Einatmen des Pulvers damit es seine Nebenwirkungen entfaltet.

GIFTE & GEGENMITTEL



Was für Gutes gilt, das gilt für Giftiges in selbem Maße... Soll jemand ohne viel Lärm und Sauerei aus dem irdischen Leben entfernt werden, dann ist Gift nicht selten die erste Wahl. Doch soll ein Gift nicht aus Versehen zur Medizin werden, so empfiehlt es sich, bei der Anschaffung nicht zu sparen. Lediglich Gifte der gefährlichsten Klasse - **VENENUM INSIDATOR** - garantieren eine schnelle und zuverlässige Wirkung. Häufig haben diese Gifte sogar noch, *über die eigentliche Anwendung hinaus*, Nebenwirkungen, die dem Vergifteten zusätzlichen Schaden verursachen können. So kann zum Beispiel das relativ harmlose Gift „**Wespenstich**“ einen schmerzhaften Juckreiz oder sogar einen allergischen Schock auslösen.

Bei sachgemäßer Handhabung des **W10** und **W%** ist eine Selbstvergiftung mit einem Gift dieser Güteklasse weitestgehend auszuschließen. Dennoch sollte man im Umgang mit ihnen große Vorsicht walten lassen. Vergiftet man zum Beispiel seine Klinge damit und verletzt sich dann an dieser - dann kann man nur von „*dumm gelaufen*“ sprechen.

Der Verkauf und Erwerb der meisten Gifte (**STUFE 3** und höher) ist in **Antheria** verboten, so ist es nicht verwunderlich, dass man sie nicht in Geschäften finden wird. Jedoch trifft man in dunklen Seitengassen der grossen Städte ab und an auf Assassinen, die sich mit dem Verkauf der Gifte einen Beutel voll Taler nebenbei verdienen wollen. Ein guter Rat... Solltet ihr verrückt genug sein mit einem Assassinen Geschäfte zu machen, so wagt es ja nicht ihn zu betrügen. Sie tragen immer eine vergiftete Klinge bei sich und schon ein kleiner Schnitt oder Stich reicht aus um euch in eine andere Welt zu schicken. Und ihr könntet euch darauf verlassen, dass er nicht zögern wird...

Als **VENENUM SCORPIO** - *Gift des Skorpions* - wird die mittlere Qualitätsstufe der Antherianischen Gifte bezeichnet. Diese Gifte werden häufig von Kräuterhexen oder Ungezieferjägern hergestellt. Obwohl diese Gifte nicht annähernd die Letalität der höchsten Stufe erreichen, können sie doch auch verheerende - *teils bleibende* - Schäden, wie etwa Zittern, Färbung der Lippen oder Wahrnehmungsstörungen anrichten. Da



diese Neben- oder Nachwirkungen auch verspätet auftreten können, sollte man auch eine scheinbar harmlose Vergiftung nicht auf die leichte Schulter nehmen. Unter normalen Umständen bleibt genug Zeit für die Einnahme eines Gegenmittels - natürlich vorausgesetzt man hat das passende zur Hand.

Obwohl die Gifte nicht so wirksam sind wie die Gifte der Assassinen, besteht doch eine höhere Gefahr sich selbst zu vergiften. Dies liegt aber manchmal auch an der unzureichenden Verpackung der Gifte. So wurden uns zum Beispiel schon pulverförmige Gifte angeboten, die lediglich in Papiertütchen verpackt waren. Wer hier keine Handschuhe trägt, der kann sehr schnell Probleme bekommen.

Fallen **W10** und/oder **W%** ungünstig kann es bei diesen Giften bereits zu Selbstvergiftung oder unbeabsichtigten Nebenwirkungen kommen. So sind uns Berichte zu Ohren gekommen, dass so manches Gift das „Opfer“ nicht ins Jenseits befördert, sondern von einer Harnwegsentzündung befreit hat.



VENENUM VESPA - Wespengift - so werden die schwächsten Gifte, von Amtes wegen her, bezeichnet. Es bedeutet nicht automatisch, dass Gifte, welche diese Bezeichnung tragen, von minderer Qualität sind - sondern vielmehr, dass sie nur über eine geringe Giftigkeit verfügen. Häufig ist deren Giftigkeit mit einem Wespenstich zu vergleichen, woher auch die Bezeichnung stammt. Sollten euch jedoch Gifte wie „**Der Schnelle Tod**“ in Preis und Qualität dieser Stufe angeboten werden, so ist höchste Vorsicht angebracht. Hier würd eine zweifelhafte Wirksamkeit mit einem enorm hohen Risiko der Selbstgefährdung einhergehen.

Während bei hochpotenten Giften meist auf reine Giftstoffe zurückgegriffen wird - so wird zum Beispiel der Sandtarantel der Al Khufar Wüste das Gift abgemolken - greift man bei minderen Giften meist auf Kadaver ganzer Tiere zurück, die getrocknet - und zu *Pulver vermahlen* - dem Gift beigemischt werden. Das sich daraus unterschiedliche Wirkungsweisen ergeben wird wohl auch der giftunkundige Laie verstehen. Also Vorsicht! Ein laienhaft gemischtes Gift macht den Gegner vielleicht sogar stärker, anstatt ihn zu vergiften.

Gifte dieser niederen Wirksamkeit werden sehr häufig in Pulverform verkauft und wenn ihr Glück habt, dann liegt dem Pulver ein Zettelchen bei wie es anzumischen oder zu verwenden ist. Es ist also schon auch eine gewisse **W10/W%** Glückssache welches Resultat die Anwendung erzielt. Ihr solltet jedenfalls auf alles Erdenkliche gefaßt sein...

ANTODOTUM UNIVERSALUM - das Gegenmittel oder Gegengift...



Was Gegenmittel und Gegengifte betrifft, so haben wir uns - nach langer Diskussion auf eine vereinfachte Variante entschieden. Wäre auch wirklich blöd, wenn ihr von einer rot gesprenkelten Blauplattnasensilberschwanzvipere gebissen werdet, aber nur ein Gegengift für die grün gestreifte Rotnasenkobra in eurem Inventar habt. Aus diesem Grund - *sonst wird es wirklich viel zu unübersichtlich* - haben wir uns dazu durchgerungen universelle Gegenmittel zu verwenden. Also ganz egal wie das Gegenmittel auch genannt wird - seine Wirkung hängt einzig und alleine von seiner Stufe ab.

So kann ein Gegenmittel der **STUFE 2** zum Beispiel Vergiftungen mit Giften der **STUFEN 1 und 2** heilen. Im Gegensatz zu den anderen Tränken gibt es hier keine „Qualitätsunterschiede“, sondern nur eine Art „minimalen Wirkungsgrad“. So kann es zum Beispiel sein, dass ein Gegenmittel der **STUFE 2**, bei einer Vergiftung der **STUFE 1** eine eventuelle Wirkungslosigkeit von **10%** aufweist, bei **STUFE 2** jedoch bereits **30%**. Auch auf Nebenwirkungen haben wir hier verzichtet um den Spielfluss nicht unnötig zu verlangsamen. Aber natürlich bleibt es eurer Spielrunde überlassen, ob ihr auch bei Gegenmitteln Nebenwirkungen verwenden wollt - nichts bei **W20** ist in Stein gemeißelt.

Darüber hinaus gibt es noch spezielle Gegenmittel, die gewisse Zustände - *und nur diese* - heilen können. Dabei handelt es sich um Zustände, wie etwa Versteinigung, Blindheit oder Lähmung. Wir werden in absehbarer Zeit versuchen, eine Liste zu erstellen, was womit geheilt werden kann, aber natürlich wollen wir auch euch und euren Spielleitern hier ein wenig freie Hand lassen.

ANDERE FLÜSSIGKEITEN

Hier müssen wir wohl ein klein wenig flexibler sein. Warum? Die vielen „anderen Flüssigkeiten“ lassen sich nur sehr schwer in ein einheitliches Schema pressen. So ist es natürlich sinnvoll bei Säuren die Konzentration anzugeben, aber wie definiert man Ork-Urin in Zahlen. etwa wie intensiv er riecht? Und macht es wirklich Sinn, jedes Mal eine „Kotzprobe“ ablegen zu müssen, sobald man eine der Flaschen öffnet und verwendet? Überaus fraglich ob das Sinn machen würde... Wir werden diesbezüglich jedenfalls keine Vorgaben, welcher Art auch immer, machen.



Noch nicht zur Gänze ausdiskutiert ist die Frage, ob Lebensmittel und Getränke ebenfalls in der Kategorie „andere Flüssigkeiten“ aufscheinen sollen.



ACHTUNG! Zur Rubrik „Tränke, Gifte, Elixiere“ findet ihr am Ende dieser Ausgabe wichtige Informationen für Spielleiter und Entwickler. Durch einen Mausklick auf den Schriftrollen-Stapel gelangt ihr zu diesen Seiten. All jene, die nicht vorhaben Spiele zu leiten oder an der aktiven Entwicklung mitzuwirken, sollten ihre Neugierde aber im Zaum halten und diese Seiten nicht lesen, denn es würde die Spielerfahrung eventuell mindern. Danke für euer Verständnis und eure Willenskraft!

Zum Tiefling aber auch! Spätestens nach dem 100.Download unserer letzten Ausgabe war klar, dass wir uns ein kein bisschen gebessert hatten - *oder unsere Leserinnen und Leser wollten uns so richtig deprimieren*. Jedenfalls haben wir deutlich mehr Hinweise auf Fehler bekommen, als nach der ersten Ausgabe. Wir sind natürlich noch sehr weit davon entfernt, keine Fehler zu machen. Es mangelt uns eben noch schlicht und einfach an der nötigen Routine bei der Erstellung eines Magazins.



Viele dieser Fehler sind sicherlich der Notwendigkeit, die neue deutsche Rechtschreibung zu verwenden, geschuldet. Unser Team besteht zur Gänze aus Jahrgängen, welche die Schule viele Jahre vor den Reformen besucht hatten. Das ist jedoch keine Entschuldigung für die große Zahl an Tippfehlern. Die hängen wohl eher mit den Wurstfingern, *und dem Unvermögen die richtige Taste auf der Tastatur zu finden*, unserer Redakteure zusammen. Doch kommen wir jetzt mal zu den schlimmsten Fehlern...

Beinahe in der gesamten Ausgabe sind verdrehte Buchstaben zu finden, besonders das Wort **Fantasy** schien es uns hier sehr angetan zu haben. Immer wieder kam es zu fehlerhaften Schreibweisen, wie **Fnatasy**, **Fanatsy** oder **Fantsy**. Sicher lauert auch noch die eine oder andere „alternative Schreibweise“ in der Ausgabe. *Erinnert ihr euch an diesen „Fehlerteufel“?* Nachdem es auch in der zweiten Ausgabe vermehrt zu durchaus kreativen Schreibweisen kam sind wir der Sache einmal näher auf den Grund gegangen - die Lösung war schockierend einfach. Irgendjemand - nicht wahr - in unserem Team hat der Rechtschreibprüfung diese alternativen Schreibweisen beigebracht und sie somit ausgehebelt. Natürlich können wir nicht versprechen, dass so etwas nie wieder vorkommen wird - aber es sollte nicht mehr so gehäuft auftreten.

Wir waren uns ziemlich sicher die Schreibweise **Anthuria** auf der Homepage durch **Antheria** ersetzt zu haben. Aber wie heißt es so schön - man sollte sich nie zu sicher sein! Während wir es in den Texten geändert hatten, haben wir es in der Browser-Titel-Leiste übersehen. Danke an **Vicky** für diesen Hinweis - wäre uns in zwei Leben wahrscheinlich nicht aufgefallen.

Verwechselte Farben? Nein! Hier handelt es sich ausnahmsweise mal nicht um einen Fehler, es soll aber dennoch hier erwähnt werden. Wie bekamen einige Hinweise, dass **W20** manchmal **dunkelgrün** und manchmal **dunkelrot** geschrieben war. Das war Absicht, Gerhard. Steht **W20** in **grün** so bezieht es sich auf den Würfel, die **rote** Schreibweise bezeichnet unser Rollenspielsystem.

Film - Besonders aufmerksamen Lesern und Filmsehern ist ein peinlicher Fehler aufgefallen, der aber nicht bei uns liegt. Die Schauspielerin **Ellie Chidzey** wird in den Credits des Filmes

„**Dungeons & Dragons** - Wrath of the Dragon God“ fälschlicher Weise als **Ellie Chidzley** angeführt. Dies kann man auch in der **IMDB** nachlesen. Uns ist es beim Erstellen unserer Filmkritik jedenfalls nicht aufgefallen. Tja! Wer lesen kann ist klar im Vorteil!



SEITE 30 - Interview mit Katta... Irgendjemand kam schon vor ewig langer Zeit auf die Idee, die Buchstaben „S“ und „D“ auf der deutschen Tastatur nebeneinander anzuordnen. So wurde durch eine Unachtsamkeit aus einem „**uns**“ ein „**und**“.



SEITE 4 - Hier wurde aus dem „**ewigen Eis**“ ein „**ewigen Eise**“. Nachdem in der ersten Ausgabe immer wieder Buchstaben gefehlt haben, haben wir uns hier wohl gedacht - besser einer zu viel, als einer zu wenig. Wie es zu diesem Fehler kam wird wohl ewig ein Geheimnis bleiben.

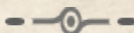
Ein Stückchen weiter unten - bei der Beschreibung der Menschen - fehlt das „**sie**“ in „**weil sie ständig nach Expansion gieren**“.



SEITE 5 - ganz böser Fehler! Die Kriegerinnen des hohen Nordens nennt man in der Deutschen Sprache „**Walküren**“ oder auf Englisch „**Valkyries**“ - die von uns verwendete Mischform „**Valkyre**“ ist nicht zulässig und daher falsch. Da wir uns in erster Linie an deutschsprachige Leser wenden, werden wir in Zukunft natürlich die deutsche Schreibweise verwenden



SEITE 9 und 34 - die Hauptstadt Antherias heißt „**Andarwacht**“ - wurde aber fälschlicherweise gleich zweimal falsch, nämlich **Anderwacht**, geschrieben. Hoffentlich ist uns Andrea deswegen nicht all zu böse. Ist wohl auch so eine Art „Macht der Gewohnheit“...



Doch jetzt genug der peinlichen Fehler von unseren ersten beiden Ausgaben. Während **Christian** sich eifrig auf seine neue Rubrik vorbereitet, besuchen wir wieder gemeinsam die „Welt der Farben“. Diesmal widmen wir uns Farben, welche wir selbst schon vor gut **20** Jahren verwendet haben- den Farben von **CITADEL**. Beinahe jeder TableTop Spieler schwört auf die Farben und das Zubehör aus diesem Haus, aber sind sie wirklich so gut wie ihr Ruf?



Unsere Farben waren nach **15** Jahren alle komplett eingetrocknet, obwohl sie noch niemals geöffnet waren. Ok! Man kann ja nicht wirklich erwarten, dass Farben **15** Jahre oder länger flüssig bleiben. Wahrscheinlich wären sie es sogar, aber scheinbar war irgendwas mit dem Material der Farbtöpfchen nicht in Ordnung, denn die Verschlüsse zerbrachen, *beim Versuch die Töpfchen zu öffnen*, in unzählige Teile. Und zwar nicht einer, sondern alle...



CITADEL COLOUR



Für unseren Test haben wir uns erst einmal ein paar Dosen der **Citadel Colour** Farben in unserem **Lieblings-Shop** besorgt. Ehrlich gesagt - es ist schon eine Ewigkeit her, seit wir das letzte Mal mit Farben von **Citadel** gearbeitet haben. Was uns natürlich auf den ersten Blick aufgefallen ist, war die - *zumindest für uns* - neue Verpackung. Die klaren Plastiktöpfchen waren mattierten gewichen und die häufig verklebten Schraubdeckel - *die bei uns nach jahrelanger Lagerung einfach zerbröselten* - hatten den viel praktischeren Klappverschlüssen Platz gemacht. Wir denken noch mit Gruseln an die Zeit zurück, wo wir immer einen Ablageplatz für den Schraubdeckel finden mussten.



Also schon auf den ersten Blick eine ganz deutliche Verbesserung gegenüber den alten Töpfchen. Der Preis von € 3,20 für 12ml ist durchaus mit den Preisen der anderen Hersteller zu vergleichen. Metallic-Farben sind jedoch deutlich teurer und liegen preislich bei etwa € 4,50 für 12ml. Bei den meisten anderen Anbietern sind derartige Aufpreise nicht üblich.

Die Farbpalette der **Citadel Colour** umfasst etwa **250** Farben, deren Schwerpunkt natürlich auf die hauseigenen TableTop Spiele, wie Warhammer und Warhammer 40k ausgerichtet ist. Farben zum vorbildgerechten Bemalen von militärischen Modellen wird man im Sortiment von **Citadel** kaum finden und wenn dann unter Namen wie **Deathworld Forest** oder **Celestra Grey**.

Wirft man jetzt einen genaueren Blick auf das Farbsortiment, so fällt einem auf, dass es verschiedene Farbgruppen (Base, Layer, Contrast, Dry,..) gibt. Wozu? Wo liegt der Unterschied zwischen diesen Gruppen? Was auf den ersten Blick verwirrend wirkt, ist auf den zweiten schon viel klarer - und man hat sich bei **Citadel** wirklich Gedanken gemacht, wie man einem das Bemalen von Miniaturen, durch die richtige Farbauswahl, erleichtern kann. Wer sich hier unsicher ist, der sollte sich auf jeden Fall, von einem Verkäufer seines Vertrauens, beraten lassen.



Beginnen sollte man die Bemalung eines Modells mit einer Farbe aus dem Sortiment der „**Base**-Farben“. Sie sind besonders stark pigmentiert und haben eine sehr hohe Deckkraft, womit sie sich hervorragend für eine kräftige Grundierung eignen auf die man weitere Farbschichten auftragen kann. Doch Vorsicht - wie bei allen Farben gilt auch hier - weniger ist manchmal mehr. Trägt man die „**Base**-Farbe“ zu dick

auf, so können schnell mal Details verloren gehen. Die Deckkraft der Farben hat uns wirklich sehr überzeugt. Wir haben die Farben auf einer alten Diesellokomotive von Lima, die farblich wirklich bereits ziemlich verunstaltet ist, getestet. Ein bis zwei Pinselstriche waren völlig ausreichend und das alte Lackierungsdisaster war beseitigt - oder durch ein neues ersetzt, wie Xenia anmerkte. Die **Base**-Palette umfasst **54** Farben und wird in **12ml** Töpfchen geliefert. Zum Auftragen empfiehlt **Citadel** einen **Base-Brush**, aber darüber später mehr.



Nach den **Base**-Farben kommen die **Layer**-Farben zum Einsatz. Sie sind nicht so stark pigmentiert wie die **Base**-Farben und können in mehreren Schichten aufgetragen werden um Details an der Miniatur oder dem Modell besonders hervorzuheben. Sie sind auch besonders gut zum Setzen von Kantenakzenten geeignet.



Das Sortiment der **Layer**-Farben umfasst **93** Farben, welche, wie auch die **Base**-Farben, in **12ml** Töpfchen angeboten werden. Auch preislich liegen sie im gleichen Bereich. Für die Verarbeitung der Farben wird ein weicher **Layer-Brush** empfohlen.

Hier ist es aber leider an der Zeit ein wenig Kritik anzubringen. Nicht an den Farben selbst, denn die haben uns in ihrer Qualität wirklich überzeugt, sondern wieder einmal an den Töpfchen selbst. Wir gehen jetzt einmal nicht davon aus, dass die neuen ebenfalls im Laufe der Jahre zerbröseln werden, aber man hätte für eine leichtere Unterscheidung zwischen den Gruppen sorgen können - etwa durch einen andersfarbigen Verschluss. Zwar hat der Farbfleck um das Wort **COLOUR** eine andere Farbe, aber das übersieht man im Eifer des Bemalens gerne einmal und das kann wirklich sehr lästig sein. Künstler und Hobbyisten, die täglich mit den Farben von **Citadel** zu tun haben, sind es vielleicht gewöhnt - wir hatten so unsere Probleme.



Als nächster Schritt steht das Shading - das Schattieren - auf dem Programm. **Shade**-Farben - zu erkennen am grünen „Farbfleck“ sind sehr dünnflüssig und auch nur schwach pigmentiert, was einem das Malen von Schatten und das Hervorheben von Vertiefungen auf dem Modell sehr stark vereinfacht. Zu diesem Zweck bietet Citadel ein Sortiment von **16** **Shade**-Colours. Das mag





auf den ersten Blick nicht nach viel klingen, bedenkt man allerdings, dass es nur um das Hervorheben von Schatten und Vertiefungen geht. dann ist das mehr als ausreichend. Im Gegensatz zu den anderen Farben werden die **Shades** in 24ml Töpfchen geliefert, die sich preislich in der Gegend von € 5,60 bis € 6,80 bewegen. Vereinzelt haben wir sie auch schon um € 12,28 gesehen, aber das waren unrühmliche Ausnahmen im Versandhandel. Um die Worte von **Citadel** zu verwenden - jetzt wären die Einheiten bereit für den Kampfeinsatz...



Um auch für eine Parade gerüstet zu sein fehlt noch ein letzter Arbeitsschritt - das **Dry-Brushing**. Bei diesem Arbeitsschritt wird nur ganz wenig der zähflüssigen **Dry**-Farbe mit dem Pinsel aufgenommen und über Erhöhungen und Kanten gestrichen um diese besonders hervorzuheben. Es ist wohl nicht nötig, extra zu erwähnen, dass die 31 Farben umfassende **Dry**-Palette speziell zu diesem Zweck entwickelt wurde. Fairerweise müssen wir an dieser Stelle zugeben, dass wir die **Dry**-Farben nicht testen konnten. Ganz einfach aus dem Grund, das wir vergessen haben welche zu kaufen. Nach all den positiven Erfahrungen gehen wir jetzt aber nicht davon aus hier eine böse Überraschung zu erleben. Zu erkennen sind die Farben am goldenen Logo. Wie nicht anders zu erwarten, empfiehlt **Citadel** für diese Anwendung einen eigenen Pinsel.



gehen wir jetzt aber nicht davon aus hier eine böse Überraschung zu erleben. Zu erkennen sind die Farben am goldenen Logo. Wie nicht anders zu erwarten, empfiehlt **Citadel** für diese Anwendung einen eigenen Pinsel.



Manchmal muss es ein wenig schneller gehen - und soll auch nicht so viel Arbeit bereiten. Wohl aus diesem Grunde entwickelte **Citadel** die Palette der **Contrast** Farben (oranges Logo), welche hoffentlich noch weiter ausgebaut wird. Zur Zeit umfasst die Palette 34 Farben. Aber was macht diese Farben so besonders? Man könnte die **Contrast** Farben als eine Kombination aus den **Layer** und **Shade** Farben bezeichnen. Auf eine helle Grundierung aufgetragen, decken sie gut, und erzeugen gleichzeitig - völlig automatisch - realistische Schattierungen.



Dieser gewisse Komfort hat aber auch seinen Preis. Wie bei den **Shade**-Farben bewegen sich die Preise hier etwa um die € 7,- - allerdings sind die **Contrast** Farben lediglich mit 18ml befüllt. Es ist fast schon eine Überraschung, dass hier kein eigener Pinsel empfohlen, sondern zur Verwendung des **Shade-Brush** geraten wird.

Doch seien wir mal ehrlich - **Citadel** hätte sich einen Spitzenplatz nicht verdient, wenn das schon alles gewesen wäre. Das war natürlich noch nicht alles... Kommen wir also zur nächsten Palette,

welche vor allem für die Gestaltung von Bases interessant ist - den **Technical Colours**...



Hierbei handelt es sich um ganz spezielle Effektfarben, mit denen es relativ einfach ist den Modellen „Textur“ zu verleihen. So gibt es zum Beispiel Farben, die rissige Erde oder Schnee simulieren. ...und das ohne viel Aufwand. Angeboten werden die **Technical Colours** teils in 12ml und teils in 24ml Töpfchen, was auch den breit gestreuten Preis

von € 3,60 bis € 9,20 erklären dürfte. Der hauptsächliche Einsatzbereich dieser Effektfarben liegt bei der Base-Gestaltung, aber natürlich kann man Effekte wie Rost auch anderweitig verwenden.



Derzeit umfasst die Effektpalette **26** Farben, von sandigem Boden. Schnee, rissige Erde, Blut, grünen Schleim bis zu Korrosionsspuren. Zum Auftragen der Effektfarbe empfiehlt Citadel das **Texture Tool**.



Wer eine größere Anzahl an Miniaturen grundieren möchte oder muss, der gelangt mit dem Pinsel rasch an seine Schmerzgrenze. Hier schaffen die **400ml Spray-Farben** Abhilfe. Mit ein klein wenig Übung lassen sich ganze Kampfgruppen in kürzester Zeit grundieren. Auch ist der Farbauftrag meist dünner und feiner als mit dem Pinsel, wodurch Details besser erhalten bleiben. Die helleren Farben wie etwa **Wrath Bone** oder **Grey Seer** eignen sich übrigens hervorragend als Grundierung für die Contrast Farben, was auf den Spraydosen auch angegeben ist.



Das Sortiment umfasst **13** Farben, die eigentlich für alle gängigen Grundierungsarbeiten

ausreichen sollten. Die Preisspanne für die **Citadel Spray** Farben liegt bei € 13,20 bis etwa € 26,-. Auch hier zeigt sich ganz deutlich der höhere Preis bei den Metallic Farben. Auf den ersten Blick mögen die Sprays teuer wirken, vergleicht man sie aber mit den **Base-Farben** oder Sprays anderer Anbieter sind sie wirklich günstig.



Wer gerne zur Airbrush-Pistole greift, für den bietet **Citadel** die **Air Palette** (**77** Farben) an. Die Farben werden in 24ml Töpfchen geliefert und liegen preislich zwischen € 5,67 und € 6,90. Wir selbst konnten die Farben leider nicht testen, da wir über *noch* kein Airbrush System verfügen. Orientiert man sich an den im Netz auffindbaren Tests, so dürfte auch die Qualität der **Air** Farben sehr zufriedenstellend sein.



Was allerdings bemängelt wird - *und dem müssen wir uns leider in diesem Fall anschließen* - ist der Umstand, dass die Farben in Töpfchen geliefert werden. Das Umfüllen - *vor allem geringer Mengen* - ist alles andere als angenehm. Hier können Pipetten Abhilfe schaffen, aber dadurch erhöht sich natürlich das Risiko der Verunreinigung einzelner Farben. Hier wäre es sicherlich von Vorteil gewesen, wenn **Citadel** anstatt der Töpfchen, die sogenannten Dropper-Bottles (siehe Ausgabe 2 - „Der Prüfende Blick“) verwendet hätte, da diese eine tropfengenaue Dosierung und Mischung ermöglichen ohne das die Gefahr einer Verunreinigung besteht.

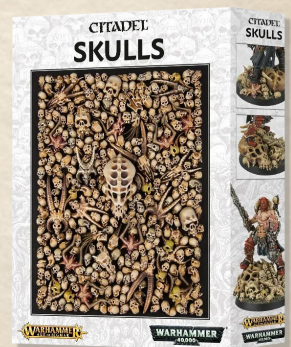
Um einen Platz an der Spitze zu behaupten, bedarf es natürlich mehr als nur einem Sortiment an Farben. Und wie man bei den Beschreibungen der Farben bereits erkennen konnte, bietet **Citadel** auch ein sehr breites Sortiment an hochqualitativen Pinseln an.



Das Qualität ihren Preis hat, das sollte eigentlich selbstverständlich sein. Einzelne Pinsel schlagen sich mit € 5,20 bis € 21,- zu Buche - für Sets in verschiedenen Zusammenstellungen können schon mal über € 165,- fällig werden. Zwar sind die Pinsel wirklich absolute Top-Qualität, aber die Anschaffung werden wir uns wohl genauer überlegen. Kurz gesagt - die Qualität der Pinsel ist absolute Spitzenklasse, der Preis aber leider auch.

Neben Farben und Pinseln bietet Citadel auch ein überschaubares Sortiment aus Ausschmückungsmaterial für die Bases eurer Figuren - in dieser Form ziemlich einmalig.

Ganz besonders ins Auge gestochen sind uns dabei die Skulls - eine Box um etwa € 22,50 - welche ein breites Sortiment von etwa 340 Schädel (Menschen, Orks, Xenos, Kroot, T'au, Bloodletter, Plaguebearer,...) umfasst. Wirklich eine geniale Idee um Bases einen gruseligen Touch zu



geben. Einziger Haken an der Sache, wenn man das so sagen kann oder darf, die Schädel sind weder grundiert, noch bemalt. Wir haben es zwar noch nicht versucht, aber wahrscheinlich ist es ganz schön mühsam 340 Schädel und Kieferknochen zu bemalen.

Dieser „Haken“ trifft auch auf die anderen Produkte aus dieser Serie zu - aber so bleibt wenigstens Raum für die eigene Gestaltung. Und bevor wir jetzt in jeder zweiten E-Mail danach gefragt werden - ja - wir haben uns eine Packung Schädel gekauft - und Schuld daran trägt - wie so oft - unsere Xenia. *Autsch! Wofür war jetzt diese Kopfnuss?*



Ebenfalls im Sortiment von Citadel zu finden sind Grasbüschel zur Ausgestaltung der Bases. Eine Schachtel voll Gras beinhaltet etwa 200 Büschel in verschiedenen Längen und Größen.

Ein großer Schwerpunkt des Zubehörsortimentes liegt bei Citadel auf der Basegestaltung, was natürlich naheliegend ist, wenn man bedenkt, dass sich das Sortiment in erster Linie an den hauseigenen TableTop Systemen orientiert. Ein ebenfalls wichtiger Teil des

Sortimentes sind Werkzeuge, wie etwa der bereits im „Prüfenden Blick“ vorgestellte Paint Handle, Feilen oder Handbohrer. Während der Preis der Paint und Assembly Handles - gemessen am Nutzen - wirklich sehr gering ist, sind Feilen, Handbohrer oder Minisägen - unserer Meinung nach - unverhältnismäßig teuer. Über die Qualität der Werkzeuge können wir keine Aussage machen, da uns die Anschaffungspreise von bis zu € 23,- für einen kleinen Handbohrer dann doch ein klein wenig zurückschrecken ließen.



Hoffentlich konnten wir euch das Sortiment von Citadel ein klein wenig näherbringen. Für nähere Informationen und Anleitungen, wie die Farben zu verwenden sind, besucht doch einfach die [Homepage des Herstellers](#). Aber jetzt wird es Zeit für unsere neue Rubrik, die von vielen mit Spannung erwartet wird - und über die sich Chris schon ganz besonders freut - behandelt sie doch sein großes Hobby - **Würfel!**

Es gibt diese Kreatur in so gut wieder jeder Rollenspielgruppe - und so gut wie kein Würfel ist vor ihm sicher. Der **Würfel-Goblin!** Gierig rafft er alle Würfel an sich und versteckt sie in seinem Unterschlupf. So manch einer hat sicher schon an die **2.000** Würfel oder mehr zusammengetragen. Während dem einen in erster Linie Qualität und Spielbarkeit der Würfel ein Anliegen sind, geht es dem anderen hauptsächlich darum, dass sie schön glänzen und sich in seine Sammlung einfügen lassen. Besonders vor zweiterer Art des **Würfel-Goblins** ist kein Würfel wirklich sicher.



Wir haben unseren Goblin nach zähen Verhandlungen und diversen Bestechungen - *natürlich durch Würfel* - dazu gebracht, uns einen Blick auf seinen Schatz werfen zu lassen. Er verrät uns wo er welche Würfel her hat, wie viele Taler er im Tausch dafür herausrücken musste - und natürlich auch wie sich die Würfel im Einsatz bewährt haben. Was bedeutet „Einsatz“ hier im Klartext?

Wir werden die Würfel nicht dem Salzwassertest unterziehen, wie es manche Würfelfanatiker immer wieder fordern. Warum? Erstens ist er absolut nicht aussagekräftig und zweitens ist Salzwasser nicht gut für die Oberfläche des Würfels. Um die Würfel während des Tests möglichst zu schonen haben wir uns aus einer alten Sektflaschen-Kiste einen Würfelturm gebastelt, in dem alle Flächen, *mit denen der Würfel Kontakt hat*, mit dem Flauschteil eines Klettverschlusses überklebt. Schont nicht nur die Würfel, sondern auch unsere Nerven, weil die Würfel nahezu geräuschlos durch den Turm kullern. Ursprünglich wollten wir alle Würfel eines Sets je **100** Mal durch den Turm rollen lassen, aber das war uns - *ehrlich gesagt* - zu zeitaufwändig.

Aus diesem Grund beschränken wir uns bei unserem Test auf den namensgebenden Würfel unseres Systems - den **W20**, von Nerds auch gerne Ikosaeder genannt. Jedoch haben wir uns entschieden von den **100** Würfeln Abstand zu nehmen. Vielmehr werden wir so lange würfeln, bis die erste Zahl fünfundzwanzig Mal aufgeschienen ist - aber daran arbeiten wir noch. Es kann hier also im Laufe der nächsten Ausgaben durchaus noch zu Änderungen kommen. Los geht's!



Welche Kriterien werden wir den Würfel-Goblin testen lassen? Natürlich kommt es ihm und uns zuerst einmal auf die **Optik** der Würfel an. Hier bewerten wir ob uns die Würfel vom Design her gefallen, ob es Material- oder Produktionsfehler gibt oder ob die Würfel stark von der Abbildung des Herstellers abweichen. Ein wenig schwieriger wird es bei der Bewertung des **Feelings**, man könnte auch Haptik dazu sagen. Hier bewerten wir ob die Würfel angenehm in der Hand liegen und ob sie auf dem Würfelbrett auch gut rollen.

Und natürlich das Würfelprotokoll - es ist **7-8-10** unterteilt. Selbst unter widrigsten Umständen, sollten es alle Zahlen aus dem roten Bereich schaffen...


































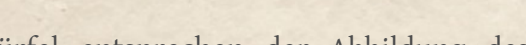
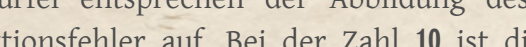
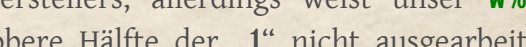



Würfel mit Schädel und Moos

Hersteller: Flashowl
 Bezugsquelle: [Amazon](#)

Optik: 
 Feeling: 

Würfel-Protokoll


1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Die Würfel entsprechen der Abbildung des Herstellers, allerdings weist unser **W%** einen Produktionsfehler auf. Bei der Zahl **10** ist die obere Hälfte der „1“ nicht ausgearbeitet und natürlich auch nicht lackiert. Ein wenig schockiert hat und das Verhältnis von **9** und **12**, die sich am Würfel ja gegenüber liegen - deutet auf eine ziemliche Unwucht hin.



















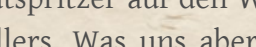


Bloody Mess

Hersteller: Flashowl
 Bezugsquelle: [Amazon](#)

Optik: 
 Feeling: 

Würfel-Protokoll

1		x21
2		x9
3		x11
4		x13
5		x8
6		x4
7		x16
8		x12
9		x13
10		x18
11		x13
12		x18
13		x17
14		x11
15		x25
16		x12
17		x16
18		x13
19		x23
20		x7

Die Blutspritzer auf den Würfeln sehen in Natura sogar noch besser aus, als auf den Bildern des Herstellers. Was uns aber sehr großes Kopfzerbrechen bei unserem Würfelset bereitet ist die Dominanz der 15 - und die Schwäche der 6, welcher der 15 ja gegenüber liegt. Ähnlich verhält es sich bei der 20 und der 1. Definitiv ein Würfelset mit klarem Vorteil für **DSA** Spieler. Ein zweiter Test führte übrigens zu einem sehr ähnlichem Ergebnis. Also Vitrinenwürfel...




















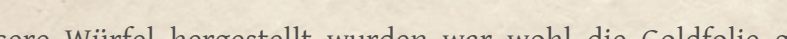


Hellblau / transparent / Goldfolie

Hersteller: Flashowl
 Bezugsquelle: [Amazon](#)

Optik: 
 Feeling: 

Würfel-Protokoll

1		x16
2		x16
3		x22
4		x15
5		x6
6		x4
7		x17
8		x16
9		x23
10		x25
11		x5
12		x15
13		x13
14		x16
15		x14
16		x12
17		x18
18		x11
19		x19
20		x18

Als unsere Würfel hergestellt wurden war wohl die Goldfolie gerade aus. Im **W6** sind einige Stückchen zu finden, im **W8** wenige, im **W10** eines und im Rest des Sets sucht man sie vergeblich. Optisch sind weichen die Würfel somit sehr weit von der Abbildung ab - sie sind auch etwas grünlicher als abgebildet, aber das stört nicht weiter. Leider liegen sich die Extremwerte genau gegenüber, was auf eine Unwucht schließen lässt.



Distressed Red

Hersteller:
Bezugsquelle:

Flashowl
[Amazon](#)

Optik:
Feeling:



Würfel-Protokoll


1		x22
2		x14
3		x16
4		x18
5		x20
6		x12
7		x17
8		x15
9		x13
10		x15
11		x17
12		x15
13		x18
14		x17
15		x16
16		x18
17		x18
18		x21
19		x25
20		x14

Das erste Set mit voller Punktzahl! Die Würfel sehen wirklich aus wie auf der Abbildung. Der Alterungseffekt ist auf allen Würfeln gut ersichtlich und alle Zahlen gut und vollständig lesbar. Die Oberfläche der Würfel fühlt sich angenehm „samtig“ an. Auch im Praxistest zeigen die Würfel keine beängstigenden Abweichungen. Die Würfel hinterlassen somit also sowohl in der Vitrine, als auch auf dem Würfelbrett einen sehr guten Eindruck.






































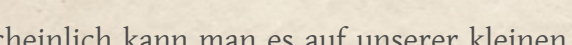
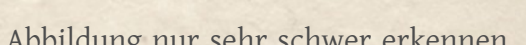


Teddy Dog

Hersteller: Udixi Dice
 Bezugsquelle: **Yvi's**

Optik: 
 Feeling: 

Würfel-Protokoll

1			x13
2			x23
3			x21
4			x23
5			x25
6			x19
7			x24
8			x22
9			x14
10			x8
11			x15
12			x7
13			x15
14			x12
15			x18
16			x17
17			x9
18			x20
19			x16
20			x14

Wahrscheinlich kann man es auf unserer kleinen Abbildung nur sehr schwer erkennen, aber in jedem dieser Würfel steckt ein kleines Hündchen. Diese Würfel sind so niedlich, dass es fast zu schade ist, sie wirklich zum Würfeln zu verwenden. Der Praxistest lieferte bei uns - mit zwei Ausreißern - ein etwas verwirrendes Ergebnis, da nicht wirklich ein Muster darin zu erkennen ist, der Schwerpunkt liegt aber im unteren Bereich - Wauzi ist wohl **DSA** Spieler!



So! Das war sie - die erste Ausgabe der Rubrik **Würfel-Goblin**. Hoffentlich hat euch das Lesen ein klein wenig Spaß gemacht und die Würfelprotokolle waren hoffentlich nicht zu trocken. Vielleicht fällt uns bis zur nächsten Ausgabe ja noch etwas ein um sie ein wenig dynamischer zu gestalten.

Und vielleicht ist ja auch in dem einen oder anderen jetzt ein **Würfel-Goblin** erwacht und ihr wollt zu sammeln beginnen. Was? Ihr wollt sie alle haben? Na dann macht euch einmal auf etwas gefasst, denn es gibt sicherlich schon mehr als 5.000 Würfelsets am Markt. Aber seht doch selbst...



Weitere - interessante - Links findet ihr [hier!](#)



Gleich um alle Zweifel zu zerstreuen - ein Teil unseres Teams arbeitet bereits an der 4. Ausgabe in der sich wieder einiges ändern wird - und zwar zum Besseren, wie wir hoffen. Da diese Änderungen auch sehr viel Arbeit bedeuten - und der Lockdown ja auch irgendwann zu Ende gehen wird - wird bis zum Erscheinen der nächsten Ausgabe wohl ein wenig mehr Zeit verstreichen als zwischen den letzten Ausgaben. Bitte vergesst nicht, dass eigentlich alle

von uns einer - *mehr oder weniger* - geregelten Arbeit nachgehen und in ihrer spärlichen Freizeit an der Erstellung dieses Magazins arbeiten. **Danke für euer Verständnis!**

Geplant für die nächste Ausgabe sind erste Einblicke in das Regelwerk von „W20 - Antheria“, etwa die Erstellung eines Charakters, das Ablegen von Proben und vielleicht auch die ersten Stadt- und Ortspläne. Das hängt allerdings davon ab, ob **Inkarnate** die neue Funktion, zum Erstellen von Stadtplänen noch rechtzeitig freigibt und wie wir mit der Gestaltung der Homepage vorankommen. Letztere haben wir durch die Arbeit am „Amazonen Kurier“ ja geradezu sträflich vernachlässigt. Dieser müssen wir in nächster Zeit ein bisschen höhere Priorität einräumen.

Noch immer wird diskutiert, ob das Magazin in Zukunft eine Art Inhaltsverzeichnis bekommen soll. Was sagt ihr dazu? Wollt ihr schon zu Beginn wissen was euch wo erwartet oder soll das Lesen eher eine Überraschung sein?

Unsere Zukunft - und die von „W20“ - scheint, so weit man das heute sagen kann, gesichert zu sein, aber leider sieht es auf Grund von Corona nicht überall so rosig aus. Und was nutzen uns coole Spiele, wenn wir keine Plätze mehr haben um sie zu spielen oder uns mit anderen Spielern auszutauschen. Einer dieser Plätze, der jetzt dringend unsere Hilfe braucht, ist „Das Tanzende Einhorn“ in Hamburg. Es ist die Adresse, wenn es um uriges Beisammensein und Erfahrungsaustausch im Bereich Brett- und Rollenspiele geht. Es ist den Betreibern sicherlich nicht leicht gefallen um Spenden für den Erhalt des Einhorns zu bitten - also bitten auch wir euch - wenn ihr den einen oder anderen Taler übrig habt, so helft mit das Einhorn zu retten, auf das noch viele Spieleabende dort stattfinden können. **Hier spenden!**



Die geplanten Schriftarten mussten wir zur Zeit leider auf Eis legen, obwohl alle Materialien dafür vorhanden sind. Leider scheint es wieder einmal an rechtlichen Fragen zu scheitern. Sehr mühsam in dieser Sache ist, dass fast alle Hersteller zu diesem Thema eine Art FAQ verfasst

haben, *welche vielleicht gerade mal ein Rechtsgelehrter versteht*, darüber hinaus aber keine Anfragen beantworten wollen. In gewissem Rahmen ja verständlich, schließlich will kein Mitarbeiter für eine falsche Antwort verantwortlich sein, aber es geht doch sehr weit an dem vorbei, was wir als Kunden- oder Fan-Service bezeichnen würden.



Wie es zur Zeit aussieht wird es - trotz einiger Anfragen - keine gedruckte, bzw. gebundene Version des „Amazonen Kuriers“ geben, da diese Einzelanfertigungen einfach zu kostspielig wären und wir müssten viele rechtliche Fragen klären, vor allem im Bereich Schriften und Photos, da man das Erstellen einer gedruckten Version als gewerbliche Nutzung auslegen könnte. Also habt bitte Verständnis, dass es den **Amazonen Kurier** nur elektronisch

gibt.

Schriftwechsel oder nicht? - Ja! Wir wissen es - langsam wird es nervig. Aber wir überlegen wieder einmal die Schriftart, in der das Magazin verfasst ist, zu ändern. Dies geschieht aber nicht aus rechtlichen Gründen, sondern auf vielfachen Leserwunsch. Ist für uns natürlich auch nicht ganz einfach, da wir das Layout wieder komplett überarbeiten müssen. Die neu verwendete Schriftart - **Quattrocento** - wirkt kompakter, bei besserer Lesbarkeit. Was meint ihr?

Abschließend wieder ein paar Worte des Dankes...

Ein großes Danke geht diesmal an **Natalia Kochetkova**, **Katta Ramos** und alle Cosplayerinnen und Cosplayer, die sich die Zeit für ein paar Worte mit uns genommen haben. Ein Danke auch an die **Österreichische Post**, welche uns während der letzten zwei Wochen fast täglich ein Paket zugestellt hat, sonst wäre es aus dem Würfel-Goblin in dieser Ausgabe nichts geworden.

Danke an euch alle!



Auf Wunsch und Empfehlung vieler Leser haben wir uns entschlossen, unser Magazin um ein Glossar zu erweitern, in dem wir versuchen werden, Begriffe aus der Welt von Antheria zu erklären, schließlich weiß nicht jeder etwas mit Abkürzungen, wie **W20** oder Begriffen wie „**Orkpisse**“ anzufangen. Wer weiß? Vielleicht wird eines Tages aus dem Glossar sogar ein eigenes Wörterbuch.



Amazonen	Militärisch organisierter Orden, dem nur Frauen angehören - sie zählen zu den kampfstärksten Truppen Antherias
Amazonendenar	Silbermünze mit einem Wert von 10 Talern - kein allgemein gültiges Zahlungsmittel. Der Amazonendenar findet wegen seiner Reinheit häufig als Geschenk oder Wertanlage Verwendung.
Amazonenliebe	Gleichgeschlechtliche, körperliche Liebe zwischen Frauen
Amazonensäbel	Leichter Reitersäbel, der sowohl als Hieb- als auch als Stichwaffe verwendet werden kann. Der Säbel verfügt zwar über eine Parierstange, jedoch über keinen Handschutz. Im Gegensatz zu herkömmlichen Reitersäbeln ist der Amazonensäbel im vorderen Bereich zweischneidig ausgeführt.
Andarwacht	Hauptstadt Antherias - etwa 30.000 Einwohner
Antheria	Kontinent und Spielwelt unseres Rollenspiel-Systems
Arschwisch	Lappen, um sich nach dem „großen Geschäft“ den Arsch sauber zu wischen, wird jedoch von Zwergen auch als abschätzig Bezeichnung für Goblins verwendet.
Cosplay	Cosplay (<i>japanisch</i> コスプレ, <i>kosupure</i>) ist eine in Japan geprägte Fanpraxis, die in den 1990er Jahren mit dem Manga- und Animeboom auch in die USA und nach Europa kam. Beim Cosplay stellt der Teilnehmer eine Figur aus einem Manga, Anime, Film, Videospiele oder anderen Medien durch ein Kostüm und Verhalten möglichst originalgetreu dar.
Das Schwarze Auge DSA	Das Schwarze Auge ist ein deutsches Pen-&-Paper-Rollenspiel, das von Ulrich Kiesow 1984 für Schmidt Spiele in Kooperation mit Droemer Knaur herausgegeben wurde. Es basiert auf der Fantasy-Spielwelt Aventurien, die von Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ulrich Kiesow entworfen wurde.
Dodekaeder	Zwölfseitiger Würfel (siehe W12)

Dungeons & Dragons D&D, DnD	Dungeons & Dragons (D&D oder DnD) von Gary Gygax und Dave Arneson gilt als erstes Pen-&-Paper-Rollenspiel. 1974 wurde D&D in den Vereinigten Staaten erstmals von der dazu gegründeten Firma Tactical Studies Rules erfolgreich vertrieben. Im November 1983 brachte die Fantasy Spiele Verlags-GmbH die erste deutsche Übersetzung auf den Markt. Das Spiel wird nunmehr von der Firma Wizards of the Coast hergestellt und vertrieben.
Hexaeder	Sechsseitiger Würfel (siehe W6)
Ikosaeder	Zwanzigseitiger Würfel (siehe W20)
Inkarnate	Kostenpflichtiges Online-Tool zum Erstellen von Karten für Rollenspielanwendungen aller Art
Knuppen	Bezeichnung der Nordmänner und Frauen für körperliche Liebe
Obsidian	Obsidian ist ein natürlich vorkommendes vulkanisches Gesteinsglas. Es entsteht bei rascher Abkühlung von Lava mit einem Massenanteil an Wasser von maximal drei bis vier Prozent
Oktaeder	Achtseitiger Würfel (siehe W8)
Orkpisse	Genau das wonach es klingt, wird von Zwergen jedoch auch als Bezeichnung für „nicht zwergische“ Biere verwendet
Orksturm	Großer Feldzug der Orks, welcher erst vor den Toren Andarwachts von einer Allianz aus Menschen, Elfen und Zwergen - unter hohen Verlusten - gestoppt werden konnte
Succubana	Antherianische Göttin der Lust und körperlichen Liebe, wird in Schriften und auf Gemälden meist als Succubus dargestellt
Taler	Allgemeine Währung in Antheria. Zwar haben verschiedene Kulturen auch verschiedene Währungen, wie etwa den „Zwergenspatzen“ oder den „Amazonendenaar“, allerdings werden die Preise im Land immer in Talern angegeben um diese einfacher vergleichen zu können. Dabei entspricht ein Taler in etwa 50 Euro-Cent
Tetraeder	vierseitiger Würfel (siehe W4)
Torwacht	Ort am Füße der Amazonenberge. Nur hier wird der besonders leichte und bruchfeste Stahl (<i>dessen Herstellung ein, seit Jahrhunderten, gut gehütetes Geheimnis ist</i>) zu Amazonensäbeln geschmiedet. - etwa 200 Einwohner
Trapezoeder	zehnseitiger Würfel (siehe W10/W%)

Vulkanglas	siehe Obsidian
W4	<p>Vierseitiger Würfel - Tetraeder</p> <p>Es existieren zwei Varianten des W4: Bei beiden stehen auf jeder Fläche drei Zahlen, die so angeordnet sind, dass der Würfel aus jedem Blickwinkel das gleiche Ergebnis zeigt. Diese befinden sich entweder an den Kanten oder den Ecken. Bei der Kantenvariante zählt als Würfelergebnis die an den Kanten mit Bodenkontakt angezeigte Zahl, bei der Eckenvariante die Zahl an der obenliegenden Ecke. Da der W4 sehr schlecht rollt sollte er immer mit einem Würfelbecher verwendet werden.</p>
W6	<p>Sechseitiger Würfel - Hexaeder</p> <p>Der W6 ist der in nahezu allen Alltagsspielen vorkommende Würfeltyp und wird somit oft als <i>der</i> Spielwürfel betrachtet. Die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten ist in Standardbeschriftung stets 7. Modifikationen davon haben nach außen oder innen gekrümmte Kanten.</p>
W8	<p>Achtseitiger Würfel - Oktaeder</p> <p>Platonischer Körper aus acht gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9.</p>
W10 / W%	<p>Zehneitiger Würfel - pentagonales Trapezoeder</p> <p>Körper aus zehn Drachenvierecken (als einziger der gängigen Würfel kein platonischer Körper). Üblicherweise wird er mit den Zahlen 0-9 beschriftet, wobei die 0 oft als 10 gewertet wird. Ohne diese Umwertung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9. Es gibt selten Versionen mit den Zahlen 1-10, in dem Fall ergeben die Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten die Summe 11. Mit anderer Beschriftung wird dieser Würfel als Zehnerstellenwürfel beim W% genutzt</p>
W12	<p>Zwölfseitiger Würfel - Dodekaeder</p> <p>Platonischer Körper aus zwölf regelmäßigen Fünfecken. In der Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 13.</p>
W20	<p>Zwanzigseitiger Würfel - Ikosaeder</p> <p>Platonischer Körper aus 20 gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 21</p>
Zwergenpatzen	<p>Eine Art Münze aus Obsidian (Vulkanglas), in deren Mitte ein Silberkern eingelassen ist. Der Wert des Zwergenpatzens entspricht in etwa 10 Talern, er ist jedoch kein offizielles Zahlungsmittel.</p>

Ebenfalls für ein wenig Verwirrung sorgten die, im Text verwendeten, Farben. Für viele Leser war es nicht verständlich, wieso W20 einmal in **dunkelrot** und ein anderes Mal in **dunkelgrün** geschrieben war. Die wollen wir hier, in unserem Farb-Index, ein wenig aufklären.

70% Grau

RGB: 77, 77, 77

Bei 70% Grau handelt es sich um die „Standard-Textfarbe“ in unseren Dokumenten. Wir haben uns absichtlich für diese Farbvariante entschieden, da Schwarz einen sehr starken Kontrast zum hellen Hintergrund darstellt und beim Lesen - unserer Meinung nach - mehr anstrengt. Außerdem sorgt der höhere Kontrast bei manchen PDF-Viewern für eine unschönere Darstellung. Bei Worten, die in dieser Farbe in „**Fettschrift**“ geschrieben sind, handelt es sich fast ausschließlich um Begriffe mit Bezug zum Rollenspiel oder Eigennamen aus der Rollenspielwelt. So werden zum Beispiel die Namen der **Antherianischen Städte**, wie etwa **Andarwacht** oder **Torwacht** in der Regel in Fettschrift geschrieben.

80% Grau

RGB: 51, 51, 51

Bei 80% Grau handelt es sich um die Textfarbe, die wir in unseren Dokumenten verwenden um die **Namen von real existierenden Personen** besonders hervorzuheben. Üblicherweise wird dies noch durch Verwendung der **Fettschrift** verstärkt. Hier sind wir aber bereits am Überlegen, ob wir die 80% nicht durch Schwarz ersetzen sollen, da auf schlecht eingestellten Bildschirmen oder von Personen mit Sehschwäche der Unterschied zwischen 70% und 80% Grau nur schwer wahrnehmbar ist.

Schwarz

RGB: 0, 0, 0

Wie der Name schon vermuten lässt - hier handelt es sich um **100% Schwarz** - und wenn ihr Bildschirm richtig eingestellt ist, dann sollte dem auch so sein. Bisher findet die Farbe Schwarz nur für die Stichwörter im Glossar Anwendung.

Blau

RGB: 0, 0, 255

Die Farbe Blau findet bei uns - wie im Internet üblich - bei **Verknüpfungen** Anwendung. Hierbei kann es sich um Verknüpfungen zu Webseiten, Dateien oder Textmarken im Dokument handeln. Wir haben uns dazu entschlossen **externe Links** in **Fettschrift** und **Links zu Textmarken** in normaler Schrift darzustellen. Eine farbliche Trennung der Verknüpfungen ist angedacht, aber noch nicht beschlossen.

Dunkelrot

RGB: 127, 0, 0

Dunkelrot findet in unseren Dokumenten zur Hervorhebung der Namen von Rollenspiel-Systemen, wie etwa **Das Schwarze Auge**, **Dungeons & Dragons** oder **W20** Verwendung. Verstärkt wird diese Hervorhebung fast immer durch Verwendung der **Fettschrift**. Für die Zukunft überlegen wir, diese Farbe auch zur Hervorhebung rechtlich geschützter Begriffe, wie etwa **Aventurien**, **Neverwinter**, und so weiter, zu verwenden, dann jedoch in normalem Schriftgewicht. Die Farbe findet auch bei Aufzählung von **negativen** Eigenschaften in der Rubrik „Der Prüfende Blick“ Verwendung.

Dunkelgrün

RGB: 0, 127, 0

Kaum eine andere Farbe in unserem Dokument sorgte für so viel Verwirrung wie Dunkelgrün - vor allem in Kombination mit **W20**. Dabei ist es ganz einfach... Ist die Zahl **dunkelgrün, fett** und mit vorangestelltem W geschrieben, dann bezieht sie sich auf den Würfel - etwa **W4, W8** oder eben **W20**. Diese Regelung gilt jedoch nicht für Auflistungen im Glossar oder im geplanten Almanach. Ursprünglich war auch vorgesehen Zahlen in den Texten grün darzustellen, davon haben wir jedoch wieder Abstand genommen. Die Farbe findet auch bei der Aufzählung **positiver** Eigenschaften in der Rubrik „Der Prüfende Blick“ Anwendung.

Rot

RGB: 255, 0, 0

Wie ihr euch sicher denken könnt, weist die Farbe Rot auf **Verbote, Gefahren** oder **Fehler** hin. Sehr häufig findet ihr rot geschriebene Worte in der Rubrik „Fehlerteufel“, wo wir damit zum Beispiel auf **falsche Schreibweisen** aufmerksam machen. Mancherorts werden wird die Farbe aber auch eingesetzt um auf besonders wichtige Dinge aufmerksam zu machen. Das Gleiche gilt auch für Texte, die zwar in Grau oder Schwarz geschrieben, **jedoch rot unterstrichen**, sind.

Blaugrün

RGB: 0, 127, 127

Diese Farbe findet - fast ausschließlich in **GROSSBUCHSTABEN** - im lexikarischen Bereich Anwendung, wie ihr gut in Ausgabe 2, bei der Vorstellung der Bewohner Aventuriens oder in dieser Ausgabe bei der Einführung in Tränke, Gifte und Elixiere sehen könnt. Zur besseren Hervorhebung sind die Begriffe auch meist in Fettschrift geschrieben. Dies gilt jedoch nicht für das Glossar oder den Almanach, wo diese Farbe keine Verwendung findet.

Violett

RGB: 127, 0, 127

In Violett schreiben wir die Namen von fiktiven Figuren aus Antheria oder anderen Systemen, denn manchmal ist es gar nicht so einfach, diese von real existierenden Personen zu unterscheiden. Wahrscheinlich wissen nur DSA-Spieler welcher der folgenden Namen fiktiv ist - Lena Falkenhagen, Hadmar Freiherr von Wieser oder Artemisia Gentileschi. Reingelegt - bei allen drei Namen handelt es sich um real existierende Personen. Aber dafür ist unser **Baron Berand von Andarwacht** eine fiktive Person - ob er in Antheria jedoch eine wichtige Rolle spielen wird steht noch in den Sternen.

Zyan

RGB: 0, 255, 255

Diese Farbe fand Anwendung um **magische Tränke** im Text hervorzuheben. Aufgrund der schlechten Lesbarkeit in Verbindung mit der neuen Schrift wird sie nur noch im Bereich der Rubriküberschriften verwendet, da hier starke Farbkontraste möglich sind, was die Lesbarkeit natürlich sehr deutlich erhöht.

Dottergelb

RGB: 232, 190, 23

Diese Farbe fand Anwendung um **sonstige Flüssigkeiten** im Text hervorzuheben. Aufgrund der schlechten Lesbarkeit in Verbindung mit der neuen Schrift wird sie nur noch im Bereich der Rubriküberschriften verwendet, da hier starke Farbkontraste möglich sind, was die Lesbarkeit natürlich sehr deutlich erhöht.

Magenta

RGB: 255, 0, 255

Wie ihr euch sicher denken könnt wurde diese Farbe verwendet um **Liebestränke** im Text besonders hervorzuheben. Ob oder wie die Farbe weiter verwendet wird ist zur Zeit noch unklar.

Dunkelblau

RGB: 0, 0, 127

Wie auch das normale Blau findet Dunkelblau bei **Verknüpfungen** Verwendung, und zwar immer dann wenn das normale Blau einen zu grellen Kontrast erzeugen würde, wie es häufig bei Schaltflächen, wie **f** oder **t** der Fall wäre. Der Einsatz dieser Farbe hat also mehr kosmetische, denn praktische Gründe.

So! Dann hoffen wir an dieser Stelle einmal, dass wir keine wichtige Farbe in unserem Index vergessen haben, Vielleicht habt ihr ja bezüglich der farblichen Gestaltung den einen oder anderen Verbesserungsvorschlag. Wir sind diesbezüglich für vieles offen. Wenn ihr also einen konstruktiven Vorschlag habt, so schickt uns doch bitte einfach eine **E-Mail**.



SPIELLEITER INFORMATIONEN

Die folgenden Spielleiter-Informationen sollten nur von Personen gelesen werden, die in späterer Folge Spiele leiten oder aktiv an der Entwicklung unseres Systems mitarbeiten wollen. Personen welche dies nicht vorhaben, sollten ihren Leseausflug in die Welt von **Antheria** jetzt besser beenden, da ein Weiterlesen in späterer Folge den Spielspaß eventuell negativ beeinflussen kann. Solltet ihr hier gelandet sein, weil ihr eure Neugierde nicht unterdrücken konntet, und unbedigt sehen wolltet was passiert wenn ihr auf den Schriftrollen-Stapel klickt - so [klickt bitte hier](#) um wieder dorthin zu gelangen von wo ihr hergekommen seid. Alternativ könnt ihr auch auf das „Pfeil nach oben“ Symbol unten links klicken.

Alle Leser, die sich noch nicht 100% sicher sind ob sie später vielleicht einmal die Spielleitung übernehmen wollen, die können ja mal kurz reinschnuppern. Worum geht es also in unserer ersten Ausgabe der Meister- oder Spielleiter-Informationen. Kärtchen in Form von Handouts oder Spielleiter-Informationen können ein Spiel einfacher und interessanter gestalten. Was glaubt ihr, was einem Spieler mehr Spaß bereitet. Wenn ihr ihm sagt, dass er etwas - in unserem Fall jetzt Fläschchen mit Flüssigkeiten - gefunden hat oder wenn ihr ihm ein Kärtchen in die Hand gebt, das er in seinem Inventar ablegen und jederzeit nachlesen kann.



Also in unseren Gruppen - wirklich völlig egal ob in Österreich, Chile oder Russland sind diese Kärtchen hervorragend angenommen worden. Genau auf Größe einer handelsüblichen Sammelkarte zurechtgeschnitten und in eine Sammelhülle gesteckt bereichern sie das Spiel ungemein. Die Karte verrät dem Spieler was er bekommen, gekauft oder gefunden hat - ohne ihm zu viel darüber zu verraten. Hier überlegen wir noch, ob wir dem Spieler nicht vielleicht ein klein wenig mehr Informationen zuge-

stehen sollen, aber die Kärtchen - übrigens ein Design von **Xenia** und **Christian** - befinden sich ja auch noch in einer Art experimentellen Phase. Der Spielleiter muß natürlich noch viel mehr über den Trank wissen als diese Karte verrät. Für ihn gibt es die Spielleiter-Version...



KRAFT DER ORKS

STUFE 1
● 4.000,-

2 PR / 5 KR
5% / 5%
● 350,-

1 PR / 3 KR
20% / 25%
● 200,-

1 PR / 1 KR
50% / 40%
● 100,-

WIRKUNGSWEISE: **KÖRPERKRAFT (KK) +1**

NEBENWIRKUNGEN:

001-004: LEICHTER JUCKREIZ
005-010: STARKER JUCKREIZ (1W6 SCHADEN)
011-020: EXTREMER JUCKREIZ (2W6 SCHADEN)
021-030: HAUTAUSCHLAG - CHARISMA (CH) -1
031-036: HERZRASEN - AUSDAUER (AU) -1
037-038: SOFORTIGER GEWÖHNUNGSEFFEKT
039-040: HERZSCHADEN - KÖRPERKRAFT (KK) -1

8

20

10

2

IQ+W20
30

ENERGIETRANK

60%

Originalgröße: 88x64mm

KRAFT DER ORKS

STUFE 1
● 4.000,-

2 PR / 5 KR
5% / 5%
● 350,-

1 PR / 3 KR
20% / 25%
● 200,-

1 PR / 1 KR
50% / 40%
● 100,-

WIRKUNGSWEISE: **KÖRPERKRAFT (KK) +1**

NEBENWIRKUNGEN:

001-004: LEICHTER JUCKREIZ
005-010: STARKER JUCKREIZ (1W6 SCHADEN)
011-020: EXTREMER JUCKREIZ (2W6 SCHADEN)
021-030: HAUTAUSCHLAG - CHARISMA (CH) -1
031-036: HERZRASEN - AUSDAUER (AU) -1
037-038: SOFORTIGER GEWÖHNUNGSEFFEKT
039-040: HERZSCHADEN - KÖRPERKRAFT (KK) -1

8

20

10

2

IQ+W20
30

ENERGIETRANK

60%

Viele werden sich jetzt vielleicht denken - Was zur Hölle! Wozu diese vielen Zahlen und Symbole? Glaubt uns, das sieht jetzt auf den ersten Blick viel Schlimmer aus als es tatsächlich ist. Klar... Oben links findet ihr den Namen des Trankes - hier „**KRAFT DES ORKS**“ und wie dieser Name schon erahnen lässt steigert er die **Körperkraft** - allgemein mit **KK** abgekürzt. Befindet sich am rechten oberen Rand ein Pergament mit Feder - häufig als **Scroll** bezeichnet - so ist dieser Trank auch als





Zauber erlernbar, aber natürlich nur für magiebegabte Charaktere. Hier wird es in Zukunft noch detailliertere Informationen geben, denn nicht alle Sprüche die ein Magier erlernen kann, sind auch von Hexen, Druiden oder Paladinen anwendbar. Doch darüber macht **Xenia** sich bereits Gedanken. Heute geht es uns ja mal um das Grundverständnis der Informationen die auf den Karten zu finden sind. Gleich vor dem Pergament-Symbol findet ihr die Information welcher Magie-Stufe dieser Zauber entspricht. Dieser hier entspricht

STUFE 1, was fast der niedrigsten Stufe entspricht. Lediglich **STUFE 0** Sprüche beherrscht ein Charakter von Anbeginn des Spieles - diese müssen nicht erlernt werden. Gleich unterhalb der Stufe findet ihr den Preis, den die entsprechende Gilde verlangt um euch den Spruch beizubringen - *oder es zumindest zu versuchen* - aber auch daran arbeitet **Xenia** noch. Der Preis von **4.000,-** mag auf den ersten Blick als sehr hoch erscheinen, aber natürlich gilt er nur als Richtwert und man sollte natürlich auch bedenken, dass sich dieser Spieler oder die ganze Gruppe nie wieder so einen Trank kaufen wird.

Bleiben wir gleich auf der rechten Seite der Karte und gehen ein Stück nach unten. Hier findet ihr ein magisches Feld (☉), sowie drei Sphären, Orbs, Glaskugeln (●●●) - *oder wie auch immer ihr sie nennen wollt* - mit einer Zahl darin. Auch hier ist alles nur halb so schlimm wie es scheint. Die Zahl im magischen Feld gibt an wie viele Magiepunkte der Ausführende benötigt um diesen Zauber zu wirken.



Gleich darunter findet ihr diese drei farbigen wie auch immer ihr sie nennen mögt. Die Zahl darin zeigt an, welche Stufe der Character haben muss um den Zauber wirken zu können, wobei **rot** der niedrigsten und **grün** der höchsten Qualität entspricht - es kommen dafür die am linken Rand aufgeführten Werte zur Verwendung.

Kommen wir zum linken Rand der Karte... Hier findet ihr die Wirkungsdauer des Trankes / Zaubers, wobei **PR** für Proben und **KR** für Kampfrunden steht. Wichtig! Wirkt der Trank zum Beispiel für **1 PR** - *also für eine Probe* - so ist er, selbst wenn die Probe scheitert, verbraucht. Wirkt er jedoch für **2 PR** - *zwei Proben* - so wirkt er bei zwei Versuchen die Probe abzulegen. Gelingt die Probe bereits beim ersten Versuch so verfällt der zweite Versuch.

Bei den **KR** - also den Kampfrunden - wirkt der Trank nur auf direkt aufeinanderfolgende Kampfrunden. Ist zum Beispiel die Körperkraft per Trank verstärkt um eine Waffe überhaupt führen zu können, so läßt der Spieler die Waffe fallen, sobald der Trank seine Wirkung verliert. Handelt es sich jedoch zum Beispiel um eine magische Waffe, welche lediglich die Körperkraft zur Schadensberechnung verwendet, so vermindert sich nur der Schaden den die Waffe anrichtet.



Die Prozentwerte gleich unterhalb - etwa **20% / 25%** geben die Wahrscheinlichkeit an ob ein Trank bzw. Zauber versagt und welche Nebenwirkungen er hat. Um uns nicht mit **Das Schwarze Auge** in die Wolle zu kommen, und den Spielleitern Umrechnungen zu ersparen, ist auf unseren Karten nicht die Wirksamkeit, sondern die Fehlerquote angegeben. Die **20%** bedeuten in diesem Fall, dass es eine Wahrscheinlichkeit von **20%** gibt, dass der Trank nicht funktioniert. Um das Festzustellen würfelt der Spieler mit dem **W10** und dem **W%** (oder **W100** falls vorhanden). Jetzt obliegt es natürlich dem Spielleiter und seiner Fantasie ein Wirken oder Versagen des Trankes zu beschreiben - oder vielleicht auch ein Auge zuzudrücken, wenn die Würfelprobe ganz knapp daneben ging.

Die zweite Zahl steht für die Wahrscheinlichkeit von Nebenwirkungen - in unserem Beispiel also **25%**. Ob diese vom Spielleiter oder Spieler selbst ausgewürfelt werden ist hier wohl eher nebensächlich. Wichtig ist jedoch, dass die Nebenwirkungen immer ausgewürfelt werden, egal ob der Trank jetzt gewirkt hat oder nicht. Liegt der Wurf über der angegebenen Wahrscheinlichkeit so treten keine Wirkungen auf, ansonsten sind die Nebenwirkungen aus der Liste in der Mitte abzulesen. Aber natürlich könnt ihr hier auch kreativ sein und so völlig anderen Nebenwirkungen greifen. So kann ein Trank, der Lavendel enthält, zum Beispiel die Haare lila färben. Hier können wir nur sagen - lasst eure Fantasie spielen und überrascht die Spieler.

Unter den Werten für Fehlerquote und Nebenwirkung findet ihr den Preis (● **200,-**) für ein Fläschchen des Trankes - reicht normalerweise für eine Anwendung. Die Symbole links davon dienen lediglich zur leichteren Qualitätseinschätzung - von oben nach unten abnehmend - wie schon in **Tränke, Gifte, Elixiere** besprochen.



Und wofür steht das Auge? Wir spielen unsere Runden meist so, dass gefundene Gegenstände erst identifiziert werden müssen, was vor allem bei Tränken schwierig sein könnte. Wie schwierig diese Identifikation ist, das gibt die Formel beim Auge an - bei unserem Beispiel etwa **IQ+W20** und in der nächsten Zeile **30**.

Ganz einfach... Der Spieler würfelt mit dem **W20** und addiert das Ergebnis des Wurfes zu seiner **Intelligenz (IQ)**. Ist das Ergebnis **30** oder höher, so ist die Identifikation gelungen, ansonsten kommt der Wert bei der zerbrochenen Flasche rechts zum Tragen. Scheitert die Identifikation so obliegt es dem Spielleiter, auszuwürfeln ob das zu identifizierende Objekt dies auch überstanden hat. Im Falle unseres Trankes besteht ein Risiko von **60%**, dass der Trank bei einem mißglückten Versuch zerstört wird. Es ist also ein Würfelergebnis von **61** oder mehr nötig damit das Objekt es unbeschadet übersteht. Diese Regelung findet jedoch keine Anwendung, wenn die Spieler das Objekt an qualifizierter Stelle - etwa Tempel, Magierakademie, Schmiede - identifizieren lassen. Ob und wieviel dieser Service kostet obliegt natürlich dem Spielleiter. Wir haben uns auf eine Spanne von **75** bis **125** Prozent des Neupreises geeinigt. Ganz besonders bössartige Spielleiter können - anstatt die Identifikation scheitern zu lassen - ein falsches Ergebnis



liefern. Gibt es etwas Peinlicheres, als in der Schlacht, statt eines kräftestärkenden Trankes ein schnell wirkendes Abführmittel zu trinken? Aber Achtung! Zu oft angewendet bedeutet das einen sehr hohen Verwaltungsaufwand und nimmt der Sache auch den Witz.

Im Grunde genommen sind die Karten anderer Tränke genau so zu behandeln wie der hier als Beispiel verwendete **ENERGIE-TRANK**. Was sich an den Karten vielleicht oder sogar wahrscheinlich noch ändern wird. Natürlich werden wir darauf wieder konkret eingehen, aber dennoch hier schon einmal ein kleiner Überblick.

Eine kleine Neuerung ist das Fläschchen am unteren Rand, gleich rechts neben dem Auge. Wozu ist das gut? Ganz einfach! Es ist natürlich kein Fehler wenn man weiß welche Farbe der Trank in etwa hat. Kommt nämlich nicht

so gut, wenn in der Beschreibung für den Spieler - oder im Almanach - von einem lila Trank die Rede ist und der Speilleiter die ganze Zeit von einem grünen Trank spricht. Weiters findet ihr nun unten - links neben der zerbrochenen Flasche - ein Gewichtssymbol, in dem das Gewicht des Objektes in Stein (1 Stein = 1 Kilogramm) aufscheint. Nicht unwichtig für Spielrunden bei denen auch die maximale Trageleistung eines Spielers berücksichtigt wird. Danke an **Xenia** und **Christian** für das rasche Update - so konnten wir es hier noch kurz erwähnen.

KUSS DES SUCCUBUS

STUFE 0
● 2.750.-

 2W6 5% / 5% ● 350.-	WIRKUNGSWEISE: ENERGIEAUSTAUSCH NEBENWIRKUNGEN: 001-002: DU DARFST NOCH EINMAL KÜSSEN 003-005: GUTER KUSS (ENERGIEAUSTAUSCH +1) 006-020: ANGENEHMES KRIBBELN 021-038: SAURES AUFSTOSSEN (1 LP SCHADEN) 039-045: HERZRASEN (1W6 SCHADEN) 046-049: STARKER SCHWINDEL (1W8 SCHADEN) 050-055: HERPES - CHARISMA (CH) -1
 1W6 25% / 35% ● 190.-	
 1W4 50% / 55% ● 125.-	

10+W20
42

LIEBESTRANK
 1/2

81%

13

32

20

5

LOOO1

So! Das war es nun wirklich für diese Ausgabe, welche, zugegeben, ein wenig umfangreicher ausgefallen ist als ursprünglich geplant. Vielleicht hätten wir doch auf **Andrea** hören und zwei Ausgaben daraus machen sollen. Was denkt ihr? Haben wir mit dieser Ausgabe ein wenig übertreiben? Laßt es uns wissen!

Danke für eure Mithilfe!

