

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN



W20

Antherianischer Amazonen-Kurier



ANTHERIA
Eine neue Welt entsteht

AUSGABE 4

© 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: W20 Rising - © Christian Stadler
Kassandra - Assassin's Creed Odyssey - © UbiSoft

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

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

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

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

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

„**The Bards Tale**“ - © Interplay Productions, Electronic Arts, InXile Entertainment



Wahnsinn! Also wirklich ganz ehrlich - mit derart hohen Downloadzahlen haben wir in unseren kühnsten Träumen nicht gerechnet. Nein! Wir haben die 500 Downloads noch nicht geknackt, aber wir sind auch nicht mehr so weit davon entfernt. Danke an alle, die mitgeholfen haben, diese Downloadzahl zu erreichen. Vielleicht schaffen wir ja eines Tages die 1.000 Downloads pro Ausgabe. Aber jetzt erst einmal...

Zurück zu den Wurzeln!

Die Abstimmung über die Verwendung einer neuen Schriftart ergab eine große Überraschung - mehr als 60% wollten die Schrift aus Ausgabe 1 zurück!

Ich will ehrlich sein - das Ergebnis der Abstimmung hat mich sehr überrascht und bedeutet für mich - als quasi Layouter des Magazins - wieder eine Menge Arbeit. Aber wie wir schon zu Beginn angekündigt haben. Antheria und natürlich auch dieses Magazin sind von Spielern für Spieler. Und so weit es uns technisch und rechtlich möglich ist werden wir den Wünschen von Spielern und unseren Lesern nachkommen.

(Christian Stadler)

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt wird es ab dieser wieder ein paar Neuerungen geben. War gar nicht so einfach, die Jungs von der Notwendigkeit und Umsetzung zu überzeugen. Aber mit ein wenig Überzeugungsarbeit - und Hilfe aus Chile - ist es mir letztendlich gelungen.

(Xenia Bergmann)

Ich bin wirklich überaus gespannt was euch für diese Ausgabe so eingefallen ist - die letzte Ausgabe war ja sehr gut gelungen und ihr habt mich in einigen Bereichen echt sehr überrascht. Mal sehen ob euch das noch Mal gelingt.

(Yvonne Taubner)



⇄ MAGIE DER WÜRFEL ⇄

Ohne Zweifel - sie haben ihren Reiz und auf Würfel-Goblins eine geradezu unwiderstehliche Anziehungskraft. In dieser Geschichte erzählt unser Goblin ein wenig über seine Schwäche für die glitzernden Dinge und über deren Entstehungsgeschichte.

⇄ DER PRÜFENDE BLICK ⇄

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? Wir zeigen euch wofür eure Taler gut angelegt sind und wovon ihr besser die Finger lasst.



⇄ TAVERNEN-TRATSCH ⇄



Diesmal geht es beim Tavernen-Tratsch heiß her. Neben einem Interview mit Chris präsentieren wir euch eine Sammlung von plumpen Anmachversuchen die euch eines mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit garantieren - eine einsame Nacht.

⇄ WÜRFEL-GOBLIN ⇄

Er ist wieder da - und wieder hat er euch einige seiner Schätze mitgebracht. Zum ersten Mal testet unser Würfel-Goblin einen Würfel aus eigener Produktion und wir waren wirklich außerordentlich positiv überrascht wie gut der Würfel beim Test abschnitt.



⇄ WELT DER FARBEN ⇄



In dieser Ausgabe stellen wir euch die, im RPG Bereich weniger bekannten Life Colours von Elita vor. Was macht diese Farben so besonders? Es gibt sie in fast allen RAL (wird auch erklärt) Classic Farben und man kann sich seine eigene Farbe mischen lassen..

Durch einen Klick auf das “” Symbol unten links gelangt ihr wieder zu diesem Verzeichnis zurück!

Es gibt sie schon sehr lange - viel länger als die meisten von uns glauben. Würfel! Viele werden jetzt vielleicht an den angeblichen Ausspruch **Julius Cäsars** denken - „Der Würfel ist gefallen!“ (bzw. „Die Würfel sind gefallen!“) - den er im Jahre 49 v.Chr. getan haben soll. Doch die Geschichte des Spielwürfels ist älter - sehr viel älter. Der Würfel rechts stammt aus Ägypten und ist im **British Museum** in Verwahrung. Wissenschaftler haben den Elfenbeinwürfel auf etwa 664 v.Chr. datiert. Doch damit ist er noch längst nicht der älteste Würfel.



Es klingt jetzt fast unglaublich, aber die Geschichte des sechsseitigen Spielwürfels reicht bis in das 3. Jahrtausend v.Chr. zurück. Schon damals existierten im heutigen Irak Spiele, bei denen der Würfel zur Ermittlung der Bewegungsreichweite verwendet wurde. Würfel wurden damals aus verschiedensten Materialien, wie Holz, Elfenbein, Knochen, Ton oder Glas gefertigt. Andersförmige Spielwürfel, wie etwa der zwei- oder mehrseitige Würfelstab fanden bereits um 3500 v.Chr. Verwendung.



Und wer jetzt vielleicht denkt, dass die gewerbliche Herstellung von Würfeln erst in den letzten 100 Jahren begann, der sollte einen Blick auf diesen Holzschnitt von Jost Amman werfen. Es zeigt „Würfelmacher“ im 16. Jahrhundert bei ihrer Arbeit.

Bis ins 17. Jahrhundert waren Würfel sogar mancherorts als eine Art Zollgebühr eingehoben. Man sprach vom sogenannten **Würfelzoll**, der zusätzlich zum **Leibzoll** eingehoben wurde und im Grunde eine Schikane gegen die jüdische Bevölkerung darstellte.

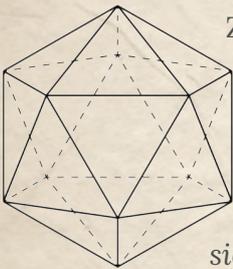
Auch wenn Pen & Paper Rollenspiele erst in den 1970ern begannen den Markt zu erobern, die Geschichte des **W20** reicht viel weiter zurück als gedacht. Funde von mehrseitigen Würfeln (**W12**, **W18**, **W20** und **W24**) werden mit dem **Trojanischen Krieg** in Verbindung gebracht, wonach die Würfel etwa aus dem 12. oder 13. Jahrhundert v.Chr. stammen dürften.

Wie in der Antike war auch im Mittelalter der sechsseitige Würfel eindeutig dominierend, aber weiterhin tauchten auch vereinzelt andere Seitenzahlen auf: 965 entwarf der französische Kleriker Wibold ein Spiel, das einen vierseitigen Prismenwürfel verwendete, und auch ein mittelalterliches achtseitiges Prisma ist bekannt. Die Würfel der Wikinger waren aus Fischbein, Geweih, Knochen oder Pechkohle. Oft waren sie rechteckig, die 1 und 2 an den Enden und die 3, 4, 5, 6 auf den vier langen Seiten. Die Summe der beiden

gegenüber-liegenden Seiten betrug meistens nicht 7. Ein skurriler Würfel stammt aus Dublin. Er hat die Form der üblichen Würfel, war jedoch nur mit den Zahlen 3, 4, 4, 5, 5, 6. versehen.

Bei Ausgrabungen des Crannóg Ballinderry in der Grafschaft Offaly, Irland, wurde 1933 der Ballinderry-Würfel entdeckt. Er hat auf einer Seite das Ogham-Zeichen mit dem Lautwert V statt der fünf Punkte. Würfelspiele verschiedener Ausprägungen waren in allen Ländern Europas und bei allen Schichten beliebt, sie werden in zahlreichen zeitgenössischen Werken erwähnt. Schon früh gab es professionelle Glücksspieler und 1254 werden in einer Verordnung Ludwigs IX. erstmals spezielle Spielhäuser erwähnt. Auch über gezinkte Würfel gibt es vielfältige Berichte. Trotz der großen gesellschaftlichen Verbreitung galten Glücksspiele mit Würfeln weiterhin als Laster und es wurde mit weltlichen wie kirchlichen Verboten gegen sie vorgegangen. In der französischen Literatur wurde der Würfel teils als Erfindung des Teufels gebrandmarkt. Nach einem Vertrag über Judensteuern von 1293 zwischen König Adolf von Nassau und Erzbischof Gerhard II. von Mainz sollten allerdings in Streitfällen drei Würfel zur Rechtsfindung eingesetzt werden. (Wikipedia)

Klingt schon ziemlich krass, dass Würfel als Entscheidungsfinder in der Rechtsprechung verwendet wurden - aber genau das passiert doch eigentlich auch bei den Pen & Paper Rollenspielen. Das Ergebnis eures - oder des Spielleiters - Wurfes entscheidet über euer Schicksal. Daher halten wir es, wie der Spruch unseres Würfel-Golems: „Behandelt eure Würfel gut und mit Ehrfurcht. Dann sind sie euch in der Stunde der Entscheidung wohl gesonnen.“



Zumindest was Peter und Chris betrifft war ihr erster Kontakt mit dem **W20** nicht beim Rollenspiel, sondern während der Schulzeit - in „Geometrisch Zeichnen“, Was haben wir den Ikosaeder damals gehasst! Hätte man uns damals gesagt, dass ein paar von uns in einigen Jahren diese verhassten Dinger sammeln und wie einen Schatz behandeln werden - wir hätten uns sicher krumm und dämlich gelacht. (Christian Stadler)

Den ersten **W20** in Händen, hielten die meisten von uns in den 1980er Jahren...

Robert vielleicht ein wenig früher, da er die Englische Version von **Dungeons & Dragons** gespielt hat - der Rest von uns stieg eigentlich mit **Das Schwarze Auge** in die Welt des Rollenspiels ein. Mit einem Schlag hatte der **W20** seinen Schrecken verloren. Ich weiß nicht wie es euch ergangen war, aber ich fühlte mich fast ein wenig erhaben als ich meinen ersten, eigenen **W20** rollte. (Peter Horvath)

Aber mal ehrlich... Sehr viel Magisches hatten die Würfel damals noch nicht an sich...



Die meisten von ihnen waren schlicht und einfach einfarbig und ein transparenter Würfel - wie Roberts **W30** - war schon ein echter Hingucker. Aber Magisch? Nicht wirklich! Ich kann heute wirklich nicht mit Sicherheit sagen welcher Hersteller zuerst auf die Idee kam, den Würfeln einen gewissen Touch zu verleihen. In meinem Fall waren es



jedenfalls die **Chessex** Würfel-Sets CHX25300

(Air) und CHX25305 (Jungle Camo), welche mir als „anders und besonders“ ins Auge gestochen waren. Ich mußte diese Würfel ganz einfach haben, auch wenn sie über öS 100,- gekostet hatten.

Ab diesem Zeitpunkt durften meine Charaktere nur noch mit den, ihnen zugedachten, Würfeln in die Schlacht ziehen.



Meine Sammlung wuchs schnell, die Sets trugen fantasievolle Namen, wie Earth, Desert Camo, MJ12 oder Ninja. Sie unterschieden sich aber in erster Linie durch die Farbgebung - das gesprenkelte Design war eigentlich immer

das Gleiche. Alternativ dazu gab es natürlich die - jetzt plötzlich völlig langweilig erscheinenden, einfarbigen Würfel - *die ohne Magie* (**Xenia**).



Es ging einige Zeit ins Land, aber noch immer schien es für uns Laien so, als wäre **Chessex** der einzige Anbieter für Rollenspielwürfel - und einige Würfelsets kamen und gingen



schneller, als wir sie kaufen konnten, wie etwa Frosted Hellgrün mit weißen Ziffern. Ok! Zugegeben - die Farbkombination sorgt nicht gerade für gute Lesbarkeit, aber sie hätten sich dennoch gut in unserer Sammlung gemacht. Andere, wie



dunkelgrau/Gold halten sich seit mehr als 15 Jahren im Sortiment. Mit dem Zerfall unserer Gruppe nahm auch unser Interesse an den Würfeln schlagartig ab - zwar investierten wir noch den einen oder anderen (jetzt) Euro, aber so richtig übergesprungen war der Funke noch nicht. Also hübsch - ja! Aber magisch - *nicht wirklich!*

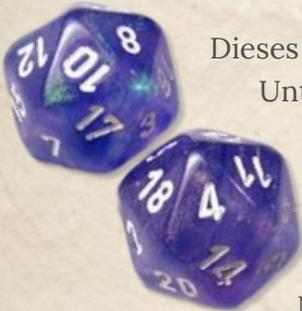
Viele, viele Jahre später machten wir uns wieder an die Arbeit an unserem System **W20**. Da es für den einen oder anderen Mitstreiter der erste Kontakt mit Pen & Paper war, hatten diese meist auch keine Würfel-Sets zur Hand. Als kleines Dankeschön bekamen die ersten Mitarbeiter ein Würfel-Set geschenkt. Also ging es wieder ab ins RPG Geschäft. Oh Wunder! In den Regalen waren plötzlich auch Würfel des Herstellers - **Q Workshop** - zu finden und sie sahen auch ganz gut aus - na da mussten wir natürlich zuschlagen...



Zum ersten Mal verströmten die Würfel so einen leichten Hauch von Magie für uns...

...und erweckten in uns dieses „Will ich haben!“ Gefühl. Da unser Wert für Willensstärke nicht sehr

gut war, haben wir diesem Gefühl - zur Freude des Shop-Betreibers - nachgegeben und an diesem einen Tag etwa genau so viel Geld für Würfel ausgegeben wie während unserer gesamten **DSA**-Zeit. Chessex hatte also gar keine andere Wahl als ebenfalls mit neuen Designs zu punkten und brachte eine Vielzahl an Serien, wie Vortex, Mystique, Marble, Leaf, Borealis und noch viele mehr auf den Markt. Damit war der Jagd- und Sammeltrieb in uns erwacht. Wer bereits vor 2016 zu sammeln begonnen hat, dem wird vielleicht aufgefallen sein, dass sich der „Glitzer“ der Borealis Würfel die letzten Jahre geändert hat.



Dieses Bild, welches wir uns aus der **DiceDB** entliehen haben, zeigt den Unterschied zwischen den beiden Versionen sehr deutlich. Während die älteren Würfel grünlich schimmern, haben die, welche nach dem Frühjahr 2016 hergestellt wurden einen goldenen Schimmer. Doch warum ist das so?

Nun! Die Antwort darauf klingt fast wie aus einem James Bond Film. **Chessex** durfte den bis 2016 verwendeten Glitzer nicht weiter verwenden. Aber nicht, wie man vielleicht glauben würde, weil er plötzlich als gesundheitsschädlich eingestuft worden wäre - *dem war nicht so* - sondern weil das Glitterpulver in der EU zur Herstellung von Sicherheitsmerkmalen bei Geldscheinen verwendet wird. Außerhalb dieses Bereiches ist die Verwendung dieses Pulvers in Europa verboten. **Chessex** mußte also auf ein anderes Pulver umsteigen oder die Borealis-Serie einstellen.

Für etwas Verwirrung sorgten dann unsere ersten Würfel von **Koplow Games**, denn es waren die ersten **W4** mit „Bottom Read“, die wir je gesehen haben. Was bedeutet das? Bei fast allen **W4** wird das Ergebnis an der nach oben zeigenden Spitze abgelesen - „Top Read“ - wie bei dem Würfel rechts.



Nicht so bei den „Bottom Read“ Würfeln. Hier wird das



Ergebnis an der Unterkante angezeigt. Wir halten die „Bottom Read“ Variante nicht gerade für Vorteilhaft, aber der Hersteller wird sich hoffentlich etwas dabei gedacht haben. Und hoffentlich war es ein besserer Gedanke als: „Wir machen prinzipiell alles anders!“ Übrigens die einzigen „Bottom Read“ in unserer Sammlung!

Trotzdem ist es **Koplow Games** gelungen ein Würfel-Set herzustellen, das den „Will ich haben!“ Reflex bei uns sofort ausgelöst hat - Koplow Olympic Pearl Dice. Heilige Würfelratte - waren die bei uns schwer zu bekommen - und teuer! Bei der Bestellung hatten wir außer Acht gelassen, dass diese Insel im Norden nicht länger zur Europäischen Union gehört und daher Zoll, Einfuhrumsatzsteuer und - *der teuerste Posten* - Bearbeitungsgebühren fällig wurden.



Plötzlich waren alle Dämme gebrochen und was bisher unmöglich oder undenkbar schien, wurde zu einer Art Normalität. Würfel waren plötzlich nicht mehr nur Würfel - sie wurden zu begehrten Sammlerobjekten. Plötzlich konnten sie im Dunkeln leuchten, zeigten auffällige Farbmuster oder waren sogar mit etwas gefüllt.



Und es ging noch weiter... Plötzlich waren die Würfel nicht mehr nur aus Kunststoffen hergestellt - wagemutige Metallwürfel-Designs begannen den Markt noch abwechslungsreicher zu gestalten.



Doch all diese Würfel haben noch immer eines gemeinsam - sie sind industriell gefertigt.

Wer die wahre Würfelmagie sucht, der muss die Würfel-Magier besuchen, wie etwa **Vyunicorn Dice**. Was ihr auf dieser Facebook Seite zu sehen bekommt ist wirklich wahre Würfelmagie. Glaubt uns - das ist nicht zu viel versprochen. Und natürlich rief uns das auf den Plan selbst ein bisschen Würfelmagie zu wirken...



Auf der ersten Blick ist unser Erstlingswerk auch gar nicht so übel geworden, würde da nicht diese ekelhafte Loch an der Rückseite klaffen. Selbst nach fünf Versuchen ist es uns noch nicht gelungen einen perfekten Würfel zu gießen und langsam beginnen wir uns auf die Form auszureden. Damit das in Zukunft nicht passiert - diese faule Ausrede - haben wir uns nun eine neue Form aus Italien bestellt. Mal sehen ob es uns damit gelingen wird Würfelmagie zu wirken, bisher war es - *um bei Xenias Worten zu bleiben* - nur fauler Zauber.



Aber bis wir es schaffen kleine Hündchen in Würfel zu bannen oder gar einen ganzen Fruchtsalat darin anrühren können, wird wohl noch einiges an Zeit vergehen.

Na? Lust aufs Sammeln von Würfeln bekommen? Auf [unserer Seite](#) findet ihr eine Vielzahl von [Links](#) zu Herstellern und Shops um diesem Hobby zu frönen. Und natürlich halten wir euch auf dem Laufenden wie es mit dem Wirken (Herstellung) von Würfelmagie bei uns weitergeht, Was schätzt ihr? Wie viele Würfel werden wir in die Tonne werfen bis wir das erste, zufriedenstellende, Ergebnis haben werden?

Doch jetzt erst einmal genug der Würfel...

Auf den nächsten Seiten geht es weiter mit unserer lieb gewonnen Rubrik „Der prüfende Blick“. Wieder haben wir ein paar Produkte unter die Lupe genommen - *eines davon sogar zum zweiten Mal.*

Aber werft doch selbst einen Blick auf unsere Einkäufe der letzten Wochen und Monate. Vielleicht ist auch etwas für euch dabei - oder ihr wisst jetzt, wovon ihr besser die Finger lasst.



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 auch noch auf das dort drüben.



Leser der 2.Ausgabe werden sich vielleicht an unsere Empfehlung für die 15ml Fläschchen von **erioctry** erinnern. Diese Empfehlung müssen wir ein klein wenig nachbessern. Zwar sind die Fläschchen nach wie vor eine Empfehlung, aber in der Verwendung hat sich jedoch eine kleine Schwachstelle gezeigt. Sie betrifft den Verschluss. Er verschließt das Fläschchen im Gesamten wirklich völlig dicht, aber wenn man - so wie wir - Stahlkugeln zum besseren Aufschütteln beigefügt hat und die Fläschchen sehr kräftig schüttelt, so kann es passieren, dass ein Tropfen Farbe aus der Tropföffnung gepresst wird und an der Innenseite der Verschlusskappe nach unten läuft. Dies lässt sich minimieren, indem man das Fläschchen nicht wie ein Berserker schüttelt und beim Schütteln den Verschluss nach oben hält. Einen Vorschlag zur Design-Verbesserung haben wir bereits an den Hersteller geschickt, mal sehen ob wir auch eine Antwort darauf bekommen werden.

Christian ◉◉◉◉◉◉ - Diese kleine Undichtheit zwischen Öffnung und Verschluss ist jetzt nicht die Welt, aber dennoch muss ich meine Bewertung um einen Punkt absenken - schade!

Wer Würfel selbst machen möchte, der benötigt Silikonformen dafür. Diese kann man sich entweder selbst von seinen Würfeln erstellen oder im Internet bestellen. Da wir von der Formenerstellung absolut keine Ahnung haben, haben wir uns für die zweite Möglichkeit entschieden und uns ein Set bestellt. Bei einem Preis von € 15,99 für ein fünfteiliges Set kann ja nicht viel schief gehen - sollte man jedenfalls meinen.

Geliefert wurde das Set in einem Plastiksäckchen, in dem sich viele weitere Säckchen befanden, welche „wichtiges“ Zubehör, wie Rührstäbchen, Pipetten und Zwergenkonkome



beinhalteten. Es tut mir wirklich leid, aber ich weiß nicht wie ich diese gelben Dinger sonst nennen soll. In der - *wohl aus dem Chinesischen übersetzten* - Produktbeschreibung werden sie als „Fingerbetten Bilder“ bezeichnet. Vielleicht sollen sie als Fingerkuppen-Schutz dienen wenn man mit dem Harz arbeitet, aber man braucht schon sehr zarte Finger um diese Dinger so anzuwenden. Aber vielleicht weiß ja einer der Leser welchem Zweck sie dienen sollen.

Dem Set liegen Formen für fünf verschiedene Würfel bei, von denen lediglich die Form für den **W20** wirklich brauchbar ist. Sie liegt einmal in normaler Größe und einmal in Übergröße bei. Den übergroßen **W20** könnte man ohne weiteres als Waffe verwenden - er verursacht sicherlich **2W6** Schaden wenn man damit trifft. Mit anderen Worten - er ist viel zu groß und vielleicht benutzen wir die Form um Kerzen damit herzustellen.



Das haben wir noch nicht zur Gänze geklärt. Neben den beiden **W20** beinhaltet das Set noch einen leicht übergroßen **W4**, einen stark übergroßen **W6** und einen sechseckigen Würfel mit Symbolen wie „+“ oder „-“. Kurz gesagt - eine seltsame Zusammenstellung, welche für Rollenspieler größtenteils unbrauchbar ist.

Aber darüber sehen wir mal kurz hinweg - ging es uns doch in erster Linie um die Form des Ikosaeders. Doch dieser Form muss man vor dem eigentlichen Gießvorgang erst den Deckel einsetzen. Schon mal versucht einen dünnen Silikondeckel in eine Form mit Nut einzufügen? Das ist ein grausiges Gefitzel, aber mit ein wenig Geduld schafft man es irgendwann und die Form sieht dann aus wie auf der Abbildung oberhalb.

Hier ist auch schon die erste Schwachstelle gut zu erkennen. Die Einfüllöffnung befindet sich nicht an einer Würfecke, sondern direkt auf der Fläche der „1“. Hält man den Würfel beim Befüllen mit dem Harz nicht schräg, so sind größere Lufteinschlüsse absolut unvermeidbar. Doch die Form hat noch zwei weitere Schwachstellen. Wer schon mit Gießharz gearbeitet hat, der weiß, das es beim Aushärten leicht schrumpft. Genau aus diesem Grund muss man die Form „überfüllen“ - aber dazu ist die Wandstärke der Form zu gering. Selbst wenn man sie bis über den Rand füllt - *und das Harz bereits aus der Einfüllöffnung quillt* - ist nicht genug Harz da um den Schwund durch die Aushärtung auszugleichen. Aber vielleicht liegt das auch am Harz selbst - wir werden es jedenfalls noch mit einem anderen versuchen.

Die nächste Schwachstelle ist der Deckel. Übt man beim Befüllen der Form, mittels Pipette oder Einwegspritze, nur ein wenig zu viel Druck aus, quillt das Harz an den Kanten aus dem Deckel oder er platzt überhaupt auf. Anfangs dachten wir noch, dass es an unserer Unerfahrenheit oder Ungeschicklichkeit lag, aber selbst Personen die schon jahrelange Erfahrung im Umgang mit Gießharzen, im Rahmen der Schmuckherstellung, haben, begannen bei der Verwendung regelrecht zu verzweifeln.



Positiv hervorzuheben an der Form sind jedoch die scharfen Kanten der Würfel und die sehr kräftig ausgeprägten Zahlen.

- sehr scharfe Kanten
- kräftig ausgeprägte Zahlen
- fehlende Anleitung
- die meisten Formen sind unbrauchbar
- Befüllungsöffnung liegt ungünstig
- Befüllungsöffnung ist sehr klein

Christian 🗳️🗳️🗳️🗳️🗳️ - Für den Preis ganz nett., mehr aber auch nicht...

Noch immer von der Idee getrieben unsere eigenen Würfel herzustellen, haben wir uns entschlossen eine etwas höherwertigere - *zumindest preislich* - Gussform aus der Manufaktur **House of Molds** in Italien zu bestellen. Was hier schon einmal sehr positiv auffiel, war, dass hier kein Schindluder mit den Versandkosten getrieben wurde. Während manche Händler und Hersteller Antherianische Preise für den Versand verrechnen, wurde hier genau der Betrag verrechnet, der dann auch am Kuvert ausgewiesen war.

Der Versand erfolgte als eingeschriebene Sendung im Luftpolsterkuvert - was uns doch ein wenig verwunderte, haben wir doch zumindest mit einem kleinen Päckchen gerechnet.



Was beim Auspacken sofort positiv auffiel war die massive Beschaffenheit der Gussform. Kein dünnwandiges „Verhüterli“ (**Yvonne T.**), sondern ein massiver Silikonblock mit großer Befüllöffnung. Ebenfalls sehr positiv aufgefallen ist uns sofort, dass die Befüllöffnung in eine Spitze des Würfels mündet, was die Wahrscheinlichkeit der Bildung von Luftblasen minimiert. Auch ist die Einfüllöffnung groß genug um die Silikonform bequem zu Befüllen oder auch um Kleinigkeiten in den Würfel einzugießen - wir werden es demnächst mal mit einem Gummibärchen versuchen. Doch ob der großen Befüllöffnung hatten wir auch unsere Bedenken - es konnte nämlich sein, dass Teile der Nummern deswegen nicht richtig dargestellt werden würden.

In 24 Stunden werden wir es wissen... Unsere Befürchtungen haben sich nicht bewahrheitet! Alle Zahlen waren perfekt lesbar, wenn auch nicht sehr stark ausgeprägt. Beim ersten Guss machte sich allerdings rasch bemerkbar, dass wir uns beim Mischverhältnis zwischen Resin und Härter vermessen hatten. Was aus der Form kam glich mehr einem verstaubten Gummiball als einem harten **W20**.

Der zweite Versuch - auch unser erster mit gemischtfarbigen Harzen - klappte bereits sehr gut, sieht man einmal davon ab, dass sich die beiden Harze nicht ganz so vermengt hatten wie



wir es uns vorgestellt hatten, aber dafür kann man ja wohl kaum der Form die Schuld zuweisen. Mit knapp € 20,- sind die Formen von House of Molds nicht gerade günstig, aber nach ein paar Versuchen können wir sagen, dass sie ihr Geld - vorläufig - wert sind. Zwar ist auch bei diesen Formen das Reservoir zu klein um den Aushärtungsschwund auszugleichen, aber man kann sich hier sehr leicht mit einem langen Streifen Klebeband helfen, mit dem man erstens die seitlich geschlitzte Form zuklebt, und zweitens eine Art „Beckenrand“ erzeugt, damit man die Form bedenkenlos überfüllen kann.



Zwar sehen die Würfel dann ein wenig verstörend aus, wenn man sie aus der Form nimmt, aber durch den „Pömpel“ lassen sie sich sogar leichter aus der Form entnehmen. An dieser Stelle sei jetzt allerdings aus Jugendschutzgründen verschwiegen, wie zwei unserer Kolleginnen die Würfel - *vollkommen unabhängig*

voneinander - bezeichnet haben. Und eben aus diesen Jugendschutzgründen verzichten wir hier auf ein Photo der genannten Objekte zwecks Vergleich.

Kurz gesagt - die Formen von **House of Molds** haben uns sehr positiv überrascht!

- sehr stabile Silikonform
- große Befüllungsöffnung

- zu kleines Reservoir

Christian 🌟🌟🌟🌟🌟 - Ideale Formen für Einsteiger, kann ich sehr empfehlen!

Wir wollen mal ehrlich sein - bis vor gar nicht all zu langer Zeit wussten wir gar nicht, dass es die „Liquid Chrome“ Stifte von **Molotow®** gibt. Nein! Diese Stifte haben nichts mit dem berühmten, gut brennbaren, „Cocktail“ zu tun, der übrigens nicht von den Russen, sondern von den Finnen erfunden wurde. Nur so als kleine Anmerkung am Rande... Ein Modellbau-Kunde bei **Conrad** hat uns auf diese Stifte aufmerksam gemacht.

Nein - bei den Stiften von **Molotow®** handelt es sich - wie der Name schon sagt - um flüssiges Chrom. Sie eignen sich hervorragend um Modellbahnen zu Supern oder zum Bemalen von RPG Miniaturen. Erst standen wir den Stiften ein wenig skeptisch gegenüber, aber schon nach der ersten Anwendung waren wir 100% überzeugt. Die pigmentierte Tinte auf Alkoholbasis trocknet rasch und ist hochdeckend. Aber das sicherlich Beeindruckendste an den Stiften, man kann sich in der Farbe spiegeln.





Zugegeben - mit einem Preis zwischen € 6,- und € 8,- pro Stift - und knapp € 35,- für eine 30ml Nachfüllung - sind die Stifte kein Schnäppchen, aber der erzielte Effekt ist wirklich unvergleichlich.

Mit keine anderen Farbe ist es uns bisher gelungen auch nur annähernd einen derart guten Chromeffekt zu erzielen. Zu kaufen gibt es die Stifte bei [Conrad](#), [Amazon](#) oder

im [Online-Shop des Herstellers](#). Vom selben Hersteller stammt auch das Set Metallic Acryl Marker, welches besonders zum Bemalen von RPG Figuren interessant ist. Mit den metallischen Farben lassen sich ganz einfach Akzente setzen.

Das Set, bestehend aus 6 Stiften, hinterlässt ein Loch von knapp € 20,- im Budget. Geld, das unserer Meinung nach aber sehr gut angelegt ist. Natürlich lassen sich die hochdeckenden Stifte nicht nur im Modellbau oder RPG Bereich verwenden. Kinder werden sicher auch ihren Spaß damit haben. Eltern mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit weniger, denn obwohl weder die Chrom noch die Metallic Stifte dauerhaft griffest sind halten sie doch sehr gut auf nahezu allen Oberflächen. Auch diese Stifte findet man bei [Amazon](#) oder im [Online-Shop des Herstellers](#). *Auch wenn es verlockend erscheint Mädels, benutzt die Stifte bitte nicht für eure Kriegsbemalungen. (Peter)*



- sehr hohe Deckkraft
- einfache Handhabung

- nicht abriebfest
- Chrom-Stift ist sehr teuer

- Christian** ●●●●●● - Trotz des hohen Preises eine klare Empfehlung!
- Peter** ●●●●●● - Eignet sich hervorragend zum Supern von Modellbahnen!
- Xenia** ●●●●●● - Sehr kräftige Farben bei den Metallic Stiften! Meine gebe ich nicht mehr her!



Über den Film „[Der Dunkle Kristall](#)“ von Jim Henson und Frank Oz müssen wir wohl nicht mehr viele Worte verlieren. Seit seiner Veröffentlichung (März 1983 in Österreich und Deutschland) verzaubert der Film jung und alt in aller Welt und hat seither nichts von seiner Magie verloren. Sämtliche Charaktere im Film werden von Puppen dargestellt - und vielleicht macht gerade das



den unvergleichlichen Charme des Filmes aus. Von ein paar wenigen Szenen einmal abgesehen ist „**Der Dunkle Kristall**“ ein Film für die ganze Familie, der in keiner Sammlung von Fantasy-Filmen fehlen sollte.



Am 24.12.2018 habe ich den Film von Chris auf 4K UHD BluRay geschenkt bekommen. Im ersten Moment war ich ein wenig skeptisch ob mir ein Film, der fast doppelt so alt ist wie ich, gefallen würde. Was soll ich sagen - der Film ist spannend und bezaubernd von der ersten bis zur letzten Minute. Den Film muss man einfach gesehen haben! (**Xenia**)

Ich gehöre zu den wenigen in unserer Gruppe, die den Film 1983 im Kino gesehen haben. Was für ein Erlebnis! Ich glaube es gab in meiner Schulklasse damals niemanden - auch wenn viele es nicht zugeben wollten - die den Film damals nicht gesehen haben. Ich hatte einen Schulkollegen - Martin Strasser - der Fizzgigs Gejaule täuschend echt nachahmen konnte. Der Soundtrack des Filmes ist so genial, dass ich ihn mir Ende der 1990'er um öS 990,- (etwa € 70,-) auf CD gekauft habe - lange bevor er offiziell erhältlich war. (**Christian**)

Als der Film im Kino lief war ich bei meinen Eltern noch nicht mal in der Planungsphase. Ich wage es kaum zu sagen, aber ich habe den Film zum ersten Mal auf einem Videoabend bei Xenia gesehen. Auf 65" in 4K Auflösung war der Film wirklich beeindruckend, aber wie muss der erst im Kino gewirkt haben. Da beneide ich die älteren Semester fast ein wenig. (**Peter**)



Im Jahr 2019 erschien auf **Netflix** eine Prequel-Serie zum Film - „Der Dunkle Kristall - Ära des Widerstandes“ (**Dark Crystal - Age of Resistance**). Obwohl die Serie technisch zu 100% überzeugt, und die Charaktere wieder von Puppen dargestellt werden, versprüht die Serie nicht mehr ganz den Zauber des Originalfilmes von 1983.

Wer Zugang zu **Netflix** hat, sollte sich die Serie dennoch unbedingt ansehen, denn die 8,5 von 10 Punkten in der **Internet Movie Database** sind völlig gerechtfertigt. Es ist fast schon ein wenig verwunderlich, dass man sich bei **Netflix** bis dato nicht für eine Vermarktung auf BluRay durchringen konnte. Ob Streaming-Dienste wie **Netflix** oder **Disney+** mit dieser Strategie richtig liegen wird wohl erst die Zukunft zeigen.





Wenn man vom „Dunklen Kristall“ spricht, dann darf man den Soundtrack nicht außen vor lassen, denn auch er ist ein wahres Erlebnis. Ich war vom Soundtrack so begeistert, dass ich ihn mir - lange vor offizieller Veröffentlichung - in Satyrs Filmwelt als Schwarzpressung gekauft habe. Die CD ist mit den Worten „Copying is not forbidden - but a crying shame!“ beschriftet und enthält neben dem Soundtrack zum „Dunklen Kristall“ auch noch den Soundtrack zu „Wicked Woman“. Gekostet hat das Vergnügen stolze öS 990,- (etwa € 70,-), aber ich habe den Kauf keinen Augenblick bereut. Im Gegensatz zur „25th Anniversary Edition“ stammt diese „Erstaufnahme“ von den Prager Symphonikern. **(Christian)**

Da der Film bald seinen 40.Geburtstag feiert ist natürlich auch die „25th Anniversary Edition“ nur noch schwer - und zu Sammlerpreisen - zu bekommen.



Auch Vinyl-Freunde werden nach wie vor mit dem Soundtrack bedient. Die Palette reicht hier von der „normalen“ LP, über eine auf 1500 LPs limitierte „35th Anniversary Edition“, bis zu diversen Bild LPs oder der legendären „Purple Edition“. Die Preisspanne reicht hier von knapp € 25,- bis zu vielen hundert Euronen. Und wem Film und Soundtrack nicht ausreichen, der kann sich

auch noch ein Stück des „Dunklen Kristalls“ um den Hals hängen. Für etwa € 38,- kann man bei [Amazon](#) eine Halskette mit gläserner Replika des Splitters erwerben. Das ideale Geschenk für einen Fan der schon fast alles hat!



- Film auf allen Medien erhältlich
- für die ganze Familie geeignet

- Serie nicht auf BluRay erhältlich
- für Kinder an manchen Stellen ein wenig zu furchteinflößend

- Christian** ●●●●●● - Genialer Film, hervorragende Serie - super Soundtrack!
- Xenia** ●●●●●● - Habe Film und Serie schon drei Mal gesehen - noch immer genial! Danke für die 4K UHD!
- Peter** ●●●●●● - Der Film ist genial - die Serie hat mir nicht soooo gut gefallen!



Wenn wir schon in den 1980ern sind, dann bleiben wir doch auch noch für ein weiteres Produkt dort. 1981 kam der Film „**Heavy Metal**“ in die Kinos - eine Ansammlung von Kurzgeschichten, von denen uns einige mehr in Erinnerung geblieben sind als andere. Zu wirklicher Berühmtheit hat es allerdings nur die Episode „Taarna“ gebracht. Die Geschichte einer wortkargen Kriegerin, die es alleine mit der Macht des Bösen aufnimmt, um einen Schwur ihres Volkes zu erfüllen.

*Verteidige - so lautet die Abmachung!
Aber wenn das Leben seinen Wert verliert und nichts mehr gilt,
dann heißt die Abmachung nur noch - Rache!*

(Erzähler - Heavy Metal)

Wer genug Kleingeld in der Portokasse hat, der kann sich „Taarna - die Verteidigerin“ jetzt als Statue (etwa Maßstab 1:4 - 58cm groß) in die Vitrine stellen. Wieso in die Vitrine? Naja - wäre schade, wenn die € 539,- (kein Tippfehler) teure, streng limitierte, Schönheit Staub ansetzen würde. Wie man für diesen Preis erwarten kann, ist die Figur sauber ausgearbeitet und sehr detailliert. Was uns jedoch an der Figur nicht ganz so gut gefällt ist die Farbgebung, die für unseren Geschmack ein wenig zu kalt ausgefallen ist.

Während ihre Haut für unsere Vorstellung ein wenig zu blass ausgefallen ist, ist ihr Haar zu bläulich. Im Film wirkt es eher weiß bis silberfarben. Aber selbst wenn die Farbgebung unserer Vorstellung zu 100% entsprechen würde, der Preis liegt weit über dem, was ein Handelsangestellter aus der Hobby- oder Portokasse bezahlen kann. Wer auf Taarna

nicht ganz verzichten möchte, dem sei

die deutlich kleinere Figur ans Herz gelegt, welche Taarna und den „Vogel“ zeigt. Die Figur ist im

Maßstab 1:10, etwa 30cm groß und kostet etwa € 250,-. Zwar ist sie nicht so detailliert wie die große Figur, die Farbgebung finden wir aber deutlich besser gelungen. Aber darüber muss sich jeder seine eigenen Gedanken machen.

Also ich werde nie verstehen, warum Männer sich Figuren von halbnackten Frauen in die Vitrine stellen. (Katta)



...sagt eine Frau, die drei Figuren des Witchers in ihrer Vitrine stehen hat! (**Christian**)

Also die Figuren sind mir ein wenig zu nerdig und auch zu teuer, aber einen lebensgroßen Pappaufsteller von Taarna würde ich mir schon ins Zimmer stellen. (**Peter**)

- Figuren sind sehr detailliert
- ein must-have für Sammler

- große Figur ist von der Farbe her zu kalt
- für „Normalsterbliche“ zu teuer

Katta ●●●●●● - Um das Geld kaufe ich mir lieber einen neuen Fernseher!

Peter ●●●●●● - Ich persönlich finde solche Figuren einfach zu „nerdig“!

Christian ●●●●●● - Würde Geld keine Rolle spielen, dann würde ich sie kaufen!

„**Kuss des Succubus**“ - ist der vielverheißende Name eines Zaubertrankes, der ab sofort in gut sortierten Läden Antherias zu erwerben ist. Benetzt ihr eure Lippen mit dem honigsüßen, lilafarbenen Trank und küsst eine Person (egal ob Freund oder Feind), so wandert Lebensenergie von dieser Person zu euch. Leider ist die Wirkung des Trankes sehr flüchtig und, einmal geöffnet, kann der Trank nur ein einziges Mal angewendet werden. Die Preise für den Trank schwanken, je nach Qualität und Laden, zwischen etwa 125,- und 350,- Talern.



Charaktere mit einem **CH**-Wert (Charisma) von 20 oder höher, können den „Kuss des Succubus“ auch in Tempeln der Liebesgöttin erlernen. Hierfür ist eine „Opfergabe“ von mindestens 2.750,- Talern vorgesehen. In welchen Intervallen dieses Talent dann angewendet werden kann obliegt der Stufe des Charakters und dem Wohlwollen des Spielleiters.

Wieso muss ich im Spiel etwas teuer erlernen, was ich in der Realität längst beherrsche? (**Katta**)

Das werden jetzt aber keine gebührenpflichtigen In-Game-Käufe, oder? (**Robert**)

- bringt Liebe ins Spiel
- ein Succubus kann es von Natur aus

- für einmalige Anwendung zu teuer
- schützt nicht vor ansteckenden Krankheiten

Katta ●●●●●● - Kann ich auch im realen Leben!

Xenia ●●●●●● - Würde ich erst für Spieler ab 16 Jahren empfehlen!

Christian ●●●●●● - Hört auf ständig an meinen Ideen herumzumotzen!

Ihr wollt Sammelkarten erstellen, aber es mangelt euch am nötigen Talent? Willkommen im



Club! (**Christian**) Diesem Problem kann jedoch mit den Photoshop-Vorlagen von **Survivor** (exklusiv auf **GraphicRiver**) Abhilfe geschaffen werden. Zum heutigen Tag sind bereits 16 Vorlagen zu allen erdenklichen Bereichen, zum Stückpreis von etwa € 8,-, für den nicht kommerziellen Gebrauch, erhältlich. Hier ein kleiner Auszug daraus.



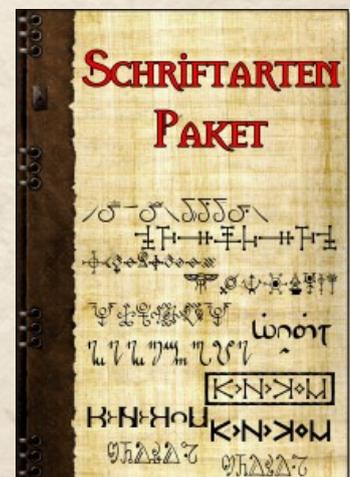
Wer die Karten auf kommerziell nutzen möchte, der muss schon ein klein wenig tiefer in die Tasche greifen und etwa € 150,- herauskramen. Was genau unter kommerzieller oder nicht kommerzieller Nutzung verstanden wird ist von Produkt zu Produkt verschieden und kann im jeweiligen Lizenzvertrag nachgelesen werden. Bitte bedenkt vor dem Kauf, dass Adobe Photoshop zur Bearbeitung erforderlich ist.

- optisch sehr ansprechend und günstig
- toller Support vom Autor
- schwer verständlicher Lizenzvertrag
- Rechte immer nur für einmalige Nutzung

Christian ●●●●●● - Wäre der Lizenzvertrag ein wenig übersichtlicher und nutzerfreundlicher gäbe es die volle Punktzahl von mir

Manchmal braucht man „fremde“ Schriften und Symbole um Handouts im Spiel ein wenig mysteriöser und herausfordernder zu gestalten. Dazu bieten zum Beispiel die **DSA** Schriftpakete von **Simias Werkbank** jede Menge Möglichkeiten. Hier findet man exotische Schriften wie Zhayad, Nanduria, Drakhard und diverse magische und alchemistische Symbole.

Doch **Vorsicht**... Mit einigen der TTF-Schriften treten bei manchen Programmen (etwa Gimp) Probleme auf. Hier empfiehlt der Autor die Verwendung der OTF-Versionen, mit denen diese Probleme nicht auftreten.



Das Schriftpaket ist wirklich sehr gut gelungen, doch über dem ganzen schwebt wieder einmal das Damokles-Schwert der Akzeptanz von Ulisses Games. Ulisses untersagt die Verwendung jeglichen **DSA**-Materials ohne vorherige schriftliche Genehmigung*. Da wir nicht sagen können wie weit das dieses Schriftenpaket betrifft, empfehlen wir die Verwendung ausschließlich im privaten Bereich.

*Aus diesem Grund werden wir - zum Schaden unserer Leser - in Zukunft von Bewertungen zu Ulisses Produkten Abstand nehmen, beziehungsweise keine Abbildungen dazu veröffentlichen

- 100% kostenlos und werbefrei
- erklärendes PDF zu jeder Schrift
- Übersetzungsprogramm für Gimaril (Windows)
- unsichere Rechtslage

Xenia ●●●●●● - Kann ich jedem DSA-Spieler nur ans Herz legen!
Christian ●●●●●● - Erstklassige Arbeit - meine Hochachtung!



Wer richtig schaurige Handouts benötigt, der wird auf **Elderprops** fündig. Hier findet man zum Beispiel das Necronomicon aus „Evil Dead“ („Tanz der Teufel“) als PDF oder JPG. Oder auch ein Buch mit Testergebnissen aus „Eternal Darkness“. Wirklich sehr schaurige Graphiken, welche unserer Meinung nicht für Spieler unter 16 Jahren geeignet sind. Auf „Elefantenhaut“ oder ähnlichen Papieren gedruckt ergibt das wirklich ein schaurig schönes Ergebnis.



Doch **Vorsicht**... Da auch hier die Rechtslage nicht völlig geklärt ist, würden wir eine Verwendung ausschließlich für den privaten Bereich empfehlen. Seht euch doch mal auf der Seite um - da gibt es noch viel mehr schauriges Material zu entdecken.

- 100% kostenlos und werbefrei
- Graphiken in hoher Auflösung
- unsichere Rechtslage

Peter ●●●●●● - Schaurig schöne Graphiken!

Doch jetzt kommen wir zu einer Rubrik, auf die sich Xenia und Katta schon ganz besonders freuen - zur zweiten Runde des Tavernen-Tratsch, der diesmal mit einer Premiere aufwarten kann - Katta und Xenia interviewen Chris zur Entstehung von „**W20**“und noch mehr!



Wie auch in der realen Welt, sind die Tavernen in Antheria Orte an denen auch zwischenmenschliche Kontakte geknüpft werden. Oder vereinfacht gesagt, Orte wo man versucht einen Partner für die Nacht zu finden. Wir präsentieren euch hier eine Sammlung von selten dummen Anmachversuchen, mit denen eure Chancen, dieses Ziel zu erreichen, wahrscheinlich sehr gering ausfallen dürften. Und wer danach noch stehen kann, für den haben **Xenia** und **Katta** ein Interview mit **Christian** vorbereitet, wo ihr vielleicht noch das eine oder andere über **W20** und den **Amazonen Kurier** erfahren und lernen könnt...



Wer die Taverne „**Zur Siegreichen Amazone**“ in **Torwacht** besucht, der tut dies meist um sich ein köstliches Zwergenbräu hinter die Binden zu kippen, sich einer Gruppe Abenteurern anzuschließen oder Trost für eine Nacht zu finden - zumindest ist uns bis heute kein Fall bekannt wo jemand hier die Liebe seines Lebens gefunden hat. Auf Grund ihrer Lage hat die Taverne ein sehr vielschichtiges Publikum.

Von der stolzen Amazone, über geldgierige Söldner, verirrte Waldläufer, missmutige Zwerge, verschlagene Diebe, liebeshungrige Halb-Orks, Magier auf Wanderung, Falschspieler, Professionellen des Liebeshandwerks - man findet sie hier alle. Wir haben unseren Schreiberling (**Peter**) in die Taverne geschickt um die dümmsten Anmach- und Betörungsversuche für euch auf Pergament zu bringen, auf das ihr gewarnt seid und nicht die gleichen Fehler begeht.

Warnung! Die hier zu Pergament gebrachten Situationen und Dialoge enthalten mitunter sexuelle Anspielungen und sind nicht für Leser und Leserinnen unter 14 Jahren geeignet... 12 Jahre...? Verdammt! Es hält sich doch ohnehin niemand an unsere Empfehlungen!

Schankmaid → **Magier**: Hallo Magister! Tragt ihr einen Zauberstab unter eurer Robe oder seid ihr so erfreut mich zu sehen?

Stallbursche → **Amazone**: Darf ich euch etwas fragen? Nur zu, Junge! Stimmt es, dass Amazonen einen ganzen Tag lang reiten können ohne auch nur einmal abzusteigen? Bist du dafür nicht zu jung? Komm in ein paar Jahren wieder, dann werde ich es dir beweisen!

Halb-Orkin → **Krieger**: Ich mag zwar zur Hälfte Ork sein, aber ich bin zur Gänze eine Frau!

Waldläufer → **Halb-Orkin**: Ich habe gehört, dass ihr im Bett wie wilde Tiere sein sollt. Wieso? Hast du Angst vor mir? Nicht die Spur, Tiere zähmen ist eines meiner besonderen Talente.



Magierin → **Adept**: So! Du hast jetzt lange genug mit meinem Zauberstab herumgespielt! Jetzt möchte ich ein wenig mit deinem spielen!

Schankmaid → **Zwerg**: Ein Zwerg eures Ranges hat sicherlich einen mächtigen Hammer! Würdet ihr ihn mir heute Nacht zeigen?

Zwerg → **Schankmaid**: Du - Langbein! Ihr wünscht, mein Herr... Bringt mir noch einen Krug dieser Orkpisse, die ihr Zwergenbräu nennt.*

*An dieser Stelle sei erwähnt, dass die Aufforderung eines Zwerges an eine Menschenfrau, ihm ein frisches Bier zu bringen, eine Art Liebeserklärung darstellt.

Amazonen → **Schreiberling**: Ich habe gelernt stundenlang, ohne auch nur einmal abzusteigen, zu reiten. Soll ich es dir auf meinem Zimmer beweisen?

Elfe → **Halb-Ork**: Sieh es doch ein! Elfen werden nie mit Halb-Orks ins Bett steigen, die aus dem Maul riechen wie eine Pestratte aus dem Arsch!

Amazonen → **Abenteurer-Gruppe**: Du, du, du - und du auch! Wir sehen uns auf meinem Zimmer und Gnade euch Succubana wenn ich danach nicht mit einer kleinen Kriegerin schwanger bin! Dann mache ich mir aus euren Säcken Tabakbeutel!*

*Keine Minute später bezahlt die Gruppe ihre Zeche und verlässt fluchtartig die Taverne.

Walküre → **Abenteurer-Gruppe**: Bei uns, nördlich der Vulkanglaszacken sagt man, dass die Männer im Süden alles Schlappschwänze sind. Hat denn keiner von euch Lust mich vom Gegenteil zu überzeugen?

Walküre → **alle Männer in der Taverne**: Heute Nacht gehöre ich dem Mann, der es schafft mich unter den Tisch zu saufen. Na los Männer, meldet euch nicht so zahlreich. Ihr wollt doch nicht etwa, dass ich als Jungfrau weiterreisen muss?



Krieger → **Schankmaid**: Wie viele Taler extra kostet es mich, wenn du mich heute Nacht in meiner Kammer besuchst?

Elfe → **Schankmaid**: Wir Elfen haben ein Seeleninstrument - meines ist die Flöte. Möchtest du heute Nacht darauf spielen?

Heiler → **Kriegerin**: Ihr seht zwar nicht verletzt aus, aber vielleicht sollte ich euch dennoch meine heilenden Hände auflegen - nur zur Sicherheit.

Liebesdienerin → **Krieger**: Für 20 Taler zeige ich euch den Himmel - für 5 Taler mehr auch gerne die Hölle! Ihr habt die Wahl edler Krieger...

Heilerin → **Amazonen**: Eure Schenkel sind ganz rau von den langen Ritten. Kommt doch mit mir aufs Zimmer und ich reibe sie euch sanft mit einer wohltuenden Salbe ein.



Schankmaid → **Stallbursche**: Du bist zwar noch ein wenig jung, aber dieser Tage kann man gar nicht früh genug zum Mann gemacht werden. Ich werde auch ganz zärtlich sein...

Berserker → **Halb-Orkin**: Man sagt uns Berserkern unheimliches Stehvermögen nach. Du siehst aus, als wüsstest du das zu schätzen, meine grünhäutige Schönheit.

Taschendieb → **Magierin**: In meinem Beruf muss man sehr geschickt mit den Fingern sein. Darf ich euch auf eurem Zimmer eine Kostprobe meines Könnens geben?

Schankmaid → **Schreiberling**: Gefällt es euch in unserer Taverne? Ist alles zu eurer vollsten Zufriedenheit, hat euch das Essen geschmeckt? Habt Dank holde Maid, alles ist zu meiner vollsten Zufriedenheit. Wirklich? Ich glaube, dass ich euch für ein paar Taler heute Nacht noch viel zufriedener machen könnte.



Schreiberling → **Walküre**: Was haltet ihr von meinem Vorschlag? Ich bringe euch bei euren Namen zu schreiben und zu lesen - und dafür darf ich die Anatomie eures perfekten, muskulösen Körpers bis ins aller kleinste Detail studieren.

Amazonen → **Amazonen**: Wie wäre es mit einem Wettkampf im Armdrücken? Gerne! Wir werden ja sehen, wer von uns die Stärkere ist. Gut! Die Gewinnerin bekommt das Vorrecht auf den Schreiberling! Mooooooment! Los, mache dich bereit - du auch Schreiberling!



Söldner → **Tänzerin**: Kommt zu uns an den Tisch, schöne Tänzerin. Wir zahlen euch 5 Taler, wenn ihr für uns auf dem Tisch tanzt und ich lege noch einmal 2 Taler drauf für jeden Schleier der fällt!

Tänzerin → **Schreiberling**: Wie ich sehe seid ihr ein Kenner und Bewunderer der exotischen Tanzkunst. Was haltet ihr von einer kleinen Privatvorstellung in eurer Kammer. Für 10 Taler lasse ich alle Schleier fallen und für weitere 20 Taler mache ich die Nacht zur schönsten eures Lebens. Und denkt daran - je länger ihr zögert, umso kürzer ist die Nacht.*

*Vielleicht sollten wir unserem Schreiberling an dieser Stelle ins Gedächtnis rufen, dass sein Monatslohn bei etwa 50 Talern liegt!

Während unser Schreiberling versucht ungeschoren mit seinen Niederschriften aus der Taverne zu entkommen, wenden wir uns dem zweiten Teil des „Tavernen-Tratsch“ zu. **Chris** hat sich bereit erklärt - *eigentlich hatte er gar keine andere Wahl* - den Damen in unserem Team Rede und Antwort zu stehen. Bedingt durch die Seuche, die derzeit in unseren Landen wütet, waren wir leider gezwungen die peinliche Befragung - *manche nennen es auch Interview* - via Chat und E-Mail durchzuführen. Geführt wurde das Interview von **Katta Ramos** und **Xenia Bergmann** - textalisch aufbereitet wurde es von **Xenia Bergmann** und **Christian Stadler**. Alles klar? Kann es losgehen?



» Irgendwie fühlt es sich seltsam an, dich zu interviewen, Chris. «

» Wieso, Xenia? « » Naja, weil ich die Antworten auf die meisten meiner Fragen ja schon kenne. « » Bist du dir da auch wirklich

sicher? « » Wer ist deine Lieblingsschauspielerin? « » Wie

bitte? « » Deine Lieblingsschauspielerin?! « » Vielleicht Sandra

Bullock? « » Ist das jetzt eine Frage oder eine Antwort? Dein

Lieblingsschauspieler? « » Liz Hurley? « » Ich wusste es! Du bist

nicht bei der Sache. Kattaaaa! Schalt sofort die Webcam ab, sonst bekommen wir kein vernünftiges Wort aus ihm heraus. Katta!

« » Si, si, Xenia. « » Also - noch einmal von vorne - und zwar ganz von Anfang an. Ich versuche einmal so zu tun als würden wir uns nicht kennen und nicht schon seit über einem Jahr zusammenarbeiten. « » **Lacht** Na dann mal viel Glück! «



» Du wirkst sehr entspannt, das ist wohl nicht dein erstes Interview? « » Nein, ist es nicht. An meinem früheren Arbeitsplatz wurde ich ab und zu vom ORF interviewt und einmal hatte ich sogar einen kurzen Fernsehauftritt zum Thema „Gewalt in Videospiele“.

« » Wow! Das wusste ich ja noch gar nicht. « » Wie ich schon zu Beginn sagte, Xenia. Du weißt vieles von mir noch nicht. « » Moment, Xenia! Ich würde gerne wissen was der ORF ist. « » Der ORF ist der

„Österreichische Rundfunk“ - staatliches Fernsehen und Radio - vergleichbar mit der „Televisión Nacional de Chile“. « » Gracias! «

» Was uns jetzt brennend interessiert, ist, wann und wie du deinen ersten Kontakt zu Rollenspielen hattest? « » Oh weia - lasst mich einmal nachdenken. Da müssen wir ganz schon weit in der Zeit zurück. « » ¿Cuántos años? Wie viele Jahre? « » Wenn ich mich richtig

erinnere, dann hatte ich meinen ersten Kontakt zu Rollenspielen - es war übrigens „Das Schwarze Auge“ - im Jahr 1989. Ich habe damals in einer Videothek gejobbt, als mich ein Kunde darauf aufmerksam gemacht hat. « » Irre, damals war ich noch nicht einmal geboren. Habe ich dir eigentlich schon einmal gesagt, dass du ein alter Mann bist? **Lacht** «

Habe ich dir eigentlich schon einmal gesagt, dass du ein alter Mann bist? **Lacht** «

» Wie ging es dann weiter? « » Der Kunde zeigte mir die „Basis-Box“ und die „Werkzeuge des Meisters“ und mir ging nur ein Gedanke durch den Kopf. « » Du musstest es haben! « » Nein, quatsch! Ich dachte mir nur - was ist das denn für ein lächerliches Zeug. Wer würde wohl so bescheuert sein und sich diese lächerliche Pappmaske aufsetzen? «

» Wie ging es dann weiter? « » Der Kunde zeigte mir die „Basis-Box“ und die „Werkzeuge des Meisters“ und mir ging nur ein Gedanke durch den Kopf. « » Du musstest es haben! « » Nein, quatsch! Ich dachte mir nur - was ist das denn für ein lächerliches Zeug. Wer würde wohl so bescheuert sein und sich diese lächerliche Pappmaske aufsetzen? «



WARUM HAST DU NE MASKE AUF?

WEIL WIR DSA SPIELEN
UND DA IST DAS SO.



» *Lacht* Nur damit ich das richtig verstehe und es sich nicht um einen Fehler in der Übersetzung handelt. Der Spielleiter hat bei „Das Schwarze Auge“ so eine lächerlicher Latex-Maske getragen? « » Manchmal! Aber damals war die Maske noch aus Karton. « » Das hätte ich zu gerne gesehen! *Lacht noch immer!* « » Irgendwie ist es dem Kunden dann gelungen mich zu einem Spielabend zu überreden. « » Und wie war's? «

» Ich war angenehm überrascht! Die meisten Spieler wären deutlich älter als ich und der Spielleiter hatte mit Beleuchtung und Musik für ein stimmungsvolles Ambiente gesorgt. Ich hatte es mir peinlich vorgestellt, aber im Gegenteil - es war spannend. « » Jetzt musstest du es aber haben! « » *Hust* Leider war der Spaß nicht von langer Dauer, denn mit meinem Jobwechsel verlor ich jeden Kontakt zur Gruppe und auch zu DSA. Aber dann lernte ich an meinem neuen Arbeitsplatz Robert kennen. Er war ein Rollenspiel-Nerd durch und durch, ein waschechter Dungeons & Dragons Fan... « » Er ist mir jetzt schon sympathisch! « » ...und Drachen-Sammler. « » Wie bitte? «

» Er hat einen totalen Faible für Drachen - und er hat diese knuffigen „Pocket-Dragens“ gesammelt. « » Och, ist der aber süß! « » Kawaii! « » Er hat mir damals einen Shop namens „Spielerei“ gezeigt und so meiner Begeisterung für DSA neue Nahrung gegeben. « » Jetzt musstest du es aber haben! « » Damit ich endlich meine Ruhe habe - ja, jetzt mußte ich es einfach haben und ich habe mir Boxen, Abenteuer und Romane gekauft. «



» Welche? « » Die Frage ist einfach zu beantworten - ALLE! « » Estas loco! Du bist verrückt! «
 » Das sagt die Frau, die das gesamte Dungeons & Dragons Material der 5.Edition besitzt. «
 » Das muss so um 1995 herum gewesen sein, oder? « » Ja, das kommt hin! Wir haben uns
 damals zu einer kleinen Gruppe zusammengefunden und zumindest einmal die Woche
 gespielt. « » Cool! Das hat sicher jede Menge Spaß gemacht. «

» Mal mehr und mal weniger... « » Wie ging's weiter? « » Den Höhepunkt des Rollenspiel-
 Fiebers hatten wir wohl 1997 erreicht. Damals hat unsere Gruppe sogar ein eigenes Magazin
 herausgebracht - die „Aventurischen Nachrichten“, in Anlehnung an den „Aventurischen
 Boten“, den es ja heute noch gibt. « » Wahnsinn! Wieso hast du mir nie davon erzählt? « » Das
 würde ich jetzt auch gerne wissen! « » Naja, das Magazin war sehr einfach gehalten. Das
 Layout erfolgte in Word Perfect und der Ausdruck auf einem NEC Nadeldrucker. Wohl
 unnötig zu sagen, dass so keine großen Auflagen möglich waren. « » Kann ich so ein Magazin
 mal sehen? « » Ich befürchte nicht... Ich hatte mal eine Kiste mit den übrig gebliebenen
 Exemplaren, aber die habe ich wahrscheinlich irgendwann mal weggeworfen. « » Schade! «



» Was ist aus deiner DSA Sammlung geworden? « » Das ist eine
 lange Geschichte. « » Macht nichts! Wir sind im Lockdown und
 ich habe jede Menge Zeit. Du doch auch! « » Es muss so ums Jahr
 2000 herum gewesen sein, da haben wir aufgehört zu spielen. «

» Warum? « » ¿Por qué? « » Das hatte verschiedene Gründe. Der Hauptgrund war wohl, dass
 DSA immer komplexer wurde und so den Spielabenden die Dynamik fehlte. Weiters störte
 uns, dass man viele unsere Lieblings-Charaktere, wie etwa Königin Yppolita sterben ließ -
 und Hardcore-Spieler einfach nicht damit leben konnten, dass sie in unseren eigenen
 Abenteuern weiterlebte. Und als wir dann auch noch ihre Tochter Gilia als eine Art „Gast-
 Charakter“ in unsere Gruppe aufnahmen, da war die Kacke am dampfen und wir wurden des
 Spielekellers verwiesen. « » Echt jetzt? Da scheinen einige den Sinn und Zweck eines Fantasy
 RPG nicht verstanden zu haben. « » Was sie wohl noch mehr gestört hat, war, dass wir ein
 eigenes Regelwerk verwendet haben, das ein wenig wie ein Gemisch aus DSA und D&D
 anmutete. Es war schon ziemlich gut ausgearbeitet und hätten wir damals alles ordentlich
 dokumentiert, dann wäre die Arbeit an W20 jetzt viel einfacher. «

» Aber das erklärt noch immer nicht was aus deiner Sammlung wurde. « » Ach so, die
 Sammlung. Die habe ich auf Ebay verkauft. « » Nicht dein Ernst? « » Doch! Wir waren
 gefrustet und haben aufgehört zu spielen. Und da ich Platz in meiner Wohnung brauchte habe
 ich das ganze Zeug zu einem Bruchteil des Neupreises verkauft. «





» Und was passierte dann? « » Einige der Spieler aus der Gruppe und ich arbeiteten noch eine Zeit an unserem System weiter, aber nachdem einige in Borons Hallen gewandert sind, schief das Projekt schließlich vollends ein - für fast 20 Jahre. « » ¡Perdón! Tengo una pregunta... Ich habe eine Frage. Was sind Borons Hallen? « » Im DSA wird das Jenseits, das Reich der Toten, als Borons Halle bezeichnet. « » *Oh* Tut mir leid das zu hören, Chris. « » Danke, Katta. «

» Aber was geschah dann? Du kannst doch nicht 20 Jahre lang nicht an RPG gedacht haben? Du musst doch Entzugserscheinungen bekommen haben. « » *Lacht* Ganz so schlimm war es natürlich nicht. Obwohl ich „Das Schwarze Auge“ als Spiel zu den Akten gelegt hatte, habe ich natürlich weiterhin die Entwicklung verfolgt und die Romane gelesen. Sind ein paar wirklich gute dabei. „Das Zerbrochene Rad“ und „Gabe der Amazonen“ solltest du unbedingt einmal lesen. «



» Ich will ja nicht motzen Xenia, aber irgendwie habe ich das Gefühl, dass ich hier einfach eine Geschichte erzähle und du auf die Fragen vergisst. « » Ach! Das macht nichts - du erzählst so gut, mach doch einfach weiter. Wie bist du nach all den Jahren wieder zum Rollenspiel zurück gekommen? « » Würfel! « » Würfel? « » ¿Dado? « » Ja... Eines Tages habe ich mir - wohl aus Nostalgie - ein Set Würfel gekauft und in mein Regal gestellt. Es gefiel mir und so kam rasch ein zweites, ein drittes ... ein zweihundertsiebzehntes Set dazu. Und irgendwann dachte ich mir, dass es doch schade sei, wenn man die Würfel nicht benutzen würde. « » Du verarscht uns? « » Meint er das wirklich ernst, Xenia? « » Ich glaube schon... «

» Aber in mir kamen auch die Erinnerungen hoch wie man uns damals behandelt hatte und wie kompliziert die Regelwerke doch geworden waren. Es mußte also wieder ein eigenes Regelwerk her. Und da wir uns nicht wieder von einer vermeintlichen Community vorschreiben lassen wollten was wo und wann passiert, mußte auch gleich eine eigene Welt her. « » Antheria? « » Ja! Ursprünglich hieß es ja Anthuria, wie du weißt. Aber dank deiner Aufmerksamkeit, bezüglich der Namensähnlichkeit mit „Uthuria“, haben wir den Namen unserer Welt geändert um Umheberrechtsstreitigkeiten aus dem Weg zu gehen. « » Wer hatte eigentlich die Idee für Antheria? « » Die Idee für den Namen kam von meiner Freundin Andrea aus Hamburg, die ich an dieser Stelle auch gleich herzlich grüße. Hallo Andrea! « » Hallo! « » ¡Hola! « » Aus ihrer kreativen Feder stammen auch viele der Ortsnamen auf unserem Kontinent. « » Wenn ich das jetzt richtig verstehe, dann ist Antheria der Kontinent auf dem eure Abenteuer stattfinden werden. Aber woher kommt dann der Name eures Systems -



W20? « » Ich will ehrlich sein, Katta - hier haben wir uns ein klein wenig Anleihen bei Dungeons & Dragons geholt. Die haben ein System namens d20 entwickelt, das es ermöglichen soll ein Abenteuer alleine mit diesem Würfel zu spielen. Da auch in unserem System der zwanzigseitige Würfel die Hauptrolle spielen wird, haben wir uns für W20 entschieden, denn in der deutschen Sprache bedeutet „dice“ schlichtweg „Würfel“. «



« » Euer Logo ist dem von d20 ja nicht ganz unähnlich. Habt ihr da keine Bedenken, dass man euch ein Plagiat oder sogar eine Urheberrechtsverletzung vorwirft? « » Nicht wirklich, aber wenn ich die Wahrheit sagen soll - so richtig cool finde ich das W20 Logo nicht. « » Willst du es ändern? « » Zuerst



nicht, aber nachdem ich Xenias Bild am Beginn des Interviews gesehen habe, dachte ich mir - „Wow! Das wäre ein cooles Logo!“ « » Gefällt es dir wirklich? « » Daumen hoch, wer dafür ist, dass Xenias Bild unser neues Logo wird. Katta, Peter, Andrea, Robert, Andreea, Yvonne, ich... Tja! Es tut mir furchtbar leid für dich Xenia, aber dein Bild wurde mit 7:0 Stimmen... ..angenommen! «



« » Liebe Leserinnen und Leser, Orks und Trolle - es ist mir ein große Freude und eine Ehre, euch im Zuge dieses Interviews das neue Logo von „W20“ präsentieren zu dürfen - © 2021 by Xenia Bergmann. « » *Schnief* Also damit habe ich jetzt wirklich nicht gerechnet. Danke! Danke euch Freunde! Das ist wirklich so was von nett von euch - ich bin echt zu Tränen gerührt. « » Komm schon Xenia, die Anerkennung hast du dir wirklich verdient. « » Danke Chris, aber jetzt lass uns bitte wieder zum Interview zurückkommen. « » Ach ja - da war noch was. « » Ja - und ich will jetzt unbedingt wissen wie es weitergeht. «



» Wie soll ich das sagen? Wie es mit Antheria weitergeht liegt alleine an uns allen. Bis jetzt schultern in erster Linie Andrea und ich die Erschaffung der Welt. Es ist gar nicht so einfach wie ihr es euch vielleicht vorstellt. Beginnen wir doch gleich mal mit den Ortsnamen. Wir wollen Bezüge auf unsere Welt und andere Rollenspiel-Systeme, so weit es geht, ausschließen. « » Wie darf ich das verstehen? « » Nimm doch mal DSA als Beispiel. Riva, die Stadt im hohen Norden - wenn da mal nicht Lettlands Hauptstadt Riga Pate stand. «

» Noch komplizierter wird es bei den Orten in der Wüste. Sie sollen exotisch - leicht Arabisch - klingen, dürfen aber nichts bedeuten oder anfällig für Verwechslungen sein. « » Verwechslungen? « » Ein gutes Beispiel ist Yvones Online Nickname - NurseIvy. Für uns ist klar, das heißt „Nurse Ivy“. Viele aus dem türkischsprachigen Raum lesen stattdessen aber „Nursel Vy“ - und „Nursel“ bedeutet „Flut des heiligen Lichtes“. « » Oh! Ich verstehe - ein ähnliches Problem hatte Mitsubishi mit seinem „Pajero“ in Südamerika. Es bedeutet bei uns in etwa „Wichser“. Möchtest du einen „Wichser“ fahren? Wohl eher nicht! «



» Ein alter Schulkollege von dir hat mir verraten, dass du in früher Jugend Fantasy-Romane geschrieben hast. Stimmt das oder hat er mich da auf den Arm genommen? « » Romane ist wohl ein wenig übertrieben, waren wohl eher Kurzgeschichten, so um die 20 Seiten. Eine davon wurde in den „Aventurischen Nachrichten“ veröffentlicht. Vielleicht finde ich sie ja noch irgendwann einmal, dann veröffentliche ich sie auf der Homepage. « » Planst du, in Zukunft wieder zu schreiben? Und wenn ja, was? « » Ich will ehrlich sein Xenia. Ich habe zwar eine sehr gute Idee für ein Buch - über die größte Schlacht Antherias - aber ich habe zur Zeit

wirklich eine Art Schreibblockade. Und es fehlt mir im Moment auch wirklich an der nötigen Zeit für ein derartiges Unterfangen. Jetzt möchte ich mich mehr auf „W20“ konzentrieren. Es wird höchste Zeit, dass wir ein Grundregelwerk verfassen, Was hilft den Spielern eine, bis ins kleinste Detail, ausgearbeitete Welt, wenn es keine Helden gibt, die darin Abenteuer erleben können? « » Ich hoffe du schickst mir deine Geschichte nach Chile, falls du sie eines Tages doch noch finden solltest. «

» Wie ich gehört habe, hattet ihr auch Probleme bei der Namensvergabe bezüglich der Rassen auf Antheria. Wie darf ich mir das vorstellen? « » Du erinnerst dich sicher daran, dass du uns auf die Namensähnlichkeit „Anthuria ↔ Uthuria“ aufmerksam gemacht hast. « » Ja! « » Ich



weiß nicht wie weit die Urheberrechtsansprüche von Ulisses in dieser Linie berechtigt sind, aber sie verbieten die Verwendung aller in DSA gebräuchlichen Ausdrücke und Namen. Und auch solche, die zu Rückschlüssen auf DSA führen könnten. « » Häh? « » Auf Grund dieses Rechtsanspruches darf es in Antheria zum Beispiel keine Wald-, Au- oder Firn-Elfen geben. Bei uns heißen sie dann Forst-, Nacht- oder Hoch-Elfen. Im Grunde genommen haben sie sich die Ideen und Schöpfungen anderer angeeignet und schützen lassen. « » Und wie wird das bei W20 aussehen? Werdet ihr euch das eine oder andere schützen lassen? «

» Selbst wenn wir es uns leisten könnten - etwas schützen zu lassen kostet in der EU ein kleines Vermögen - haben wir nichts dergleichen vor. Wir vertrauen da mal auf die Ehrlichkeit der Benutzer und die Nachsicht bei eventueller Namensgleichheit.

Hoffentlich sieht die Antheria Bau Holding in Tschechien keine Bedrohung in unserem Kontinent. *Lacht* «



» Aber was, wenn sich jetzt jemand anders eurer Schöpfungen bedient und sie sich schützen lässt - dann dürft ihr sie ja nicht mehr weiter verwenden oder müsstet im schlimmsten Fall sogar Strafe dafür zahlen. Das wäre eine Katastrophe, oder? « » Ja, wäre es! Und wenn wirklich jemand so falsch sein sollte, das zu tun, dann soll der Zorn der Götter deren Rechtsabteilung strafen und sie der Blitz beim Scheißen treffen. « » Na das ist mal eine Ansage. « » Aber jetzt mal den Ernst beiseite gelassen. Natürlich hat es seine Berechtigung, dass Firmen sich ihre Marken schützen lassen. Und natürlich will eine Firma die Kontrolle darüber in welchem Zusammenhang ihre Marken verwendet werden, aber muss man Hobby-Spielern deswegen immer gleich mit dem Gerichtshammer drohen? «

» Macht euch bezüglich Antheria da bitte keine Gedanken. Wenn ihr unsere Nachtelfen in DSA verwenden wollt - tut es einfach. Ihr findet den einen oder anderen Gegenstand auch für Dungeons & Dragons ganz praktisch - benutzt ihn. Wir möchten ein Spiel von Spielern für Spieler. Wenn ihr wollt, dann könnt ihr W20 oder Antheria auch als eine Art Ideen-Tauschplattform sehen. Bei uns gibt es keine Vorurteile gegen Spieler eines bestimmten Systems - alle sind herzlich willkommen, dürfen mitspielen und auch mitgestalten. «

» Ok - wir nehmen dich beim Wort! « » Hab ich was verpasst? Bei den ganzen Rechtsfragen hat der Übersetzer nur noch unverständlichen Kauderwelsch geliefert. « » Nicht wirklich, Katta. Chris hat sich nur ein wenig über die, seiner Meinung nach missbräuchliche, Anwendung des Urheberrechts ausgelassen. « » Oh! Davon kann ich als Cosplayerin ein Lied singen, aber damit möchte ich euch jetzt nicht langweilen. « » *Lacht* « » Darf ich fragen, was dieses Lachen zu bedeuten hat, Chris? « » Alles gut Katta, alles gut! «



» Da kommt Peter - um Menschens Kind, du siehst ja vielleicht geschafft aus. Was ist denn mit dir passiert? « » Nie wieder! Ich gehe nie wieder inkognito in eine Antherianische Taverne. Nicht, dass ich mich ob der Angebote nicht geschmeichelt gefühlt hätte, aber manche Angebote gingen so weit, dass ich sie aus Jugendschutzgründen hier gar nicht abdrucken durfte. « » So schlimm? « » Im Vergleich zu dieser Taverne waren Sodom und Gomorra die reinsten Kindergeburtstage. « » *Lacht laut* Du warst wohl schon lange auf keinem Kindergeburtstag mehr, Peter? « » Also ich könnte euch da jetzt Geschichten von meiner Gruppe aus Chile erzählen... « » Ein anderes Mal Katta, ein anderes Mal! «

» Bleibt noch eine abschließende Frage, die mehr oder weniger an euch alle drei gerichtet ist. Wieso die Homepage, wieso den „Amazonen Kurier“ und, was ich gar nicht verstehe, wieso kein Auftritt in den sozialen Medien im Internet? « » Die Homepage entstand mehr oder weniger aus Langeweile während des ersten Lockdowns um Frühjahr 2020. Sie war in der Art eigentlich gar nicht geplant, aber jetzt ist sie da und wird immer wieder überarbeitet. « » Und wie viele Benutzer haben die Seite bisher besucht? « » Einen Moment. Mit Stand heute, 6.April 2021, 14:22, sind es genau 4.781 Zugriffe. « » Nicht schlecht! Aber wieso keine sozialen Medien? Das würde euch doch sicher noch mehr Besuche auf der Seite bringen. « » Du hast wahrscheinlich Recht Katta, aber bevor wir mit „W20 - Antheria“ an die große Öffentlichkeit gehen wollen, muss erst einmal ein solides Regelwerk stehen. « » Hast du, habt ihr, eine Vorstellung wann es so weit sein könnte? «

» Mit ein wenig Optimismus betrachtet - vielleicht Ende 2022 bis Mitte 2023. « » ¡Ay Dios mío! So lange noch?! « » Wie schon gesagt, je mehr Leute uns helfen, umso schneller wird es gehen. « » Und der „Amazonen Kurier“? « » Am Anfang war ja nur mal eine Ausgabe als eine Art „Testballon“ geplant - quasi wie eine Hommage an unser früheres Magazin „Aventurische Nachrichten“. Aber es kam überraschend gut an und so folgte Ausgabe 2 nur wenige Wochen später. Übrigens nochmals Danke für das Interview... Und Ausgabe 3 übertraf dann alle unsere Erwartungen bei weitem. « » Was vielleicht auch am Cover gelegen haben dürfte! « » Tja! Das wird sich ja bei den Downloadzahlen dieser Ausgabe zeigen. « » Wird es weitere Ausgaben geben? « » Das hoffen wir doch, denn immerhin ist der Kurier zu einer Art Sprachrohr und Neuheitenquelle für unser System geworden. «

Entschuldigt bitte liebe Leserinnen und Leser, aber wie zu befürchten war, ist aus dem Interview sehr schnell eine Art Smalltalk unter Freunden entstanden. Dennoch hoffen wir, dass wir euch ein paar Hintergründe zu unserem System näherbringen konnten. Wir hatten bei diesem „Interview“, welches, auf Grund der Zeitverschiebung zu Chile, drei Abende in Anspruch nahm, eine Menge Spaß. Hoffentlich konnten wir den auf den letzten Seiten auch ein wenig an euch vermitteln. Jetzt geht's weiter mit unserem...



Der Teufel schläft nie! So sagt man jedenfalls... Auf unseren Fehlerteufel trifft das definitiv zu. Obwohl wir uns langsam bessern, und hoffentlich weniger Tippfehler machen, hat er dennoch wieder so manche Falle für uns gestellt uns erbarmungslos zugeschlagen. Obwohl die Rechtschreibprüfung unseres Programmes mittlerweile auf die „neue Deutsche Rechtschreibung“ fixiert ist, benutzen wir sie dennoch noch immer gerne als Ausrede für Fehler - so wie viele Firmen Corona als Entschuldigung für Lieferschwierigkeiten gebucht zu haben scheinen.



Nur um ein kleines Gefühl dafür zu bekommen, wie viele Fehler im Laufe so einer Ausgabe passieren - alleine im „Tavernen-Tratsch“ dieser Ausgabe hat die Rechtschreibprüfung mehr als 60 falsche oder unbekannte Worte gefunden. Meistens einfach nur Tippfehler in Form verdrehter Buchstaben - wie das berühmte **Fnatasy** - aber auch so manche Peinlichkeit. Aber kommen wir jetzt einmal zu den schlimmsten Fehlern in der 3.Ausgabe - und da waren so einer oder zwei.



So erhielten wir im Laufe der Zeit einige Hinweise, dass **Links** zu verschiedenen Seiten einiger Cosplayer **nicht funktionieren**. Es tut uns leid das sagen zu müssen, aber zum Zeitpunkt der Erstellung haben sie funktioniert. Da Profile in sozialen Medien aber immer wieder einmal gehackt oder gesperrt werden (Katta war erst wieder Opfer falscher Moralvorstellungen bei Facebook) mussten wir die Links in der letzten Ausgabe beinahe täglich aktualisieren, was natürlich ein Ding der Unmöglichkeit ist.



SEITE 24 - eine Kleinigkeit, wenn man es mit den vielen Fehlern aus Ausgabe 2 vergleicht. Das Wort „befassen“ wurde mit **großem Anfangsbuchstaben** geschrieben.



SEITE 26 - entgegen einiger Hinweise handelt es sich bei der Schreibweise „die Gestalt zu wandeln“ um keinen Fehler. Man spricht ja auch vom „Gestaltwandler“ und nicht vom „Gestaltverwandler“. Alles klar?



SEITE 27 - natürlich sollte man seine magischen Tränke nicht **auf**, sondern nicht bei dubiosen Händlern kaufen. Da wir das Wort „bei“ vergessen hatten, kam es zu einer unfreiwillig komischen Aussage des Satzes.



SEITE 27 - beim Wort „Eines“ haben wir auf das „s“ vergessen... Kann vorkommen!



SEITE 27 - ein Wort macht den Unterschied! „...odervon Hexen die als fahrende Händler unterwegs sind **und** sinistere Läden in den Städten betreiben“. Erstens fehlt ein Leerzeichen nach dem ersten Wort - zwischen oder und von - und zweitens macht das rot markierte „und“ im Satz herzlich wenig Sinn. Sind die Hexen nun fahrende Händler oder betreiben sie sinistre Läden in den Städten? Um dem Satz seinen eigentlichen Sinn zu geben, müsste das „**und**“ durch ein „oder“ ersetzt werden.

War doch gar nicht so schlimm und hat auch fast nicht weh getan... Was diesmal allerdings sehr schmerzhaft war, *und zwar in unserem Münzbeutel*, war es, den Hunger unseres Würfelgoblins auch nur annähernd zu stillen. Nachdem er zweifelsohne die größte Würfelsammlung **Antherias** zusammengetragen hat, scheint er es sich zum Ziel gesetzt zu haben, die größte der Welt sein Eigen zu nennen. Leider gibt es viele Manufakturen, die ihn in diesem Wahnsinnsvorhaben auch noch unterstützen, indem sie mehr und mehr begehrten Würfel auf den Markt bringen, denen er einfach nicht widerstehen kann. Wenn ihr ihn in seinem Wahnsinn unterstützen wollt, und vielleicht den einen oder anderen Würfel los werden wollt, so **schickt** ihm doch einfach ein **seriöses Angebot**. Vielleicht wird er schwach und kann auch in eurem Fall nicht widerstehen...



Kennt ihr vielleicht noch weitere Hersteller von Würfeln? Helft unserem Goblin seine Liste größer zu machen und **schickt** ihm, wenn möglich, den **Link** zur Herstellerseite!



Hat man ihn einmal in seiner Gruppe wird man ihm kaum mehr los - den **Würfel-Goblin!** Er rafft gierig alle Würfel an sich und versteckt sie in seinem Unterschlupf - und er kann gar nicht genug von ihnen bekommen.



Wieder waren zähe Verhandlungen und Bestechungen von Nöten, damit uns der Goblin seine Würfel für den ultimativen Test zur Verfügung stellt, welcher natürlichen unter seiner strengen Beobachtung erfolgte, damit wir den - seinen - Würfeln nur ja kein Leid zufügen würden. Glaubt uns! Ihr wollt unseren Goblin nicht erleben, sollten wir einen Würfel mit zu viel Kraft in den Würfelturm fallen lassen. Dann spuckt er Gift und Galle und sperrt die noch nicht getesteten Würfel wieder weg, bis es uns gelingt, sie ihm - mit neuen Bestechungen - wieder herauszulocken.

Für alle, die zum ersten Mal mit dem Goblin zu tun haben. 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 - doch ein wenig 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. Wir werden so lange würfeln, bis die erste Zahl fünfundzwanzig Mal aufgeschienen ist und somit der „Gewinner“ ermittelt ist. Doch bevor es losgeht...

Nach unseren letzten Tests wurde uns vereinzelt Schiebung vorgeworfen - und das unser Test nicht „wissenschaftlich“ sei. Dürfen wir diese anonymen Trolle fragen, wie sie sich so einen Würfeltest vorstellen? Wir lassen die Würfel gerne in einem & Labor testen, wenn ihr die Kosten dafür übernehmt. Im Schnitt wird der **W20** etwa 300 Mal gerollt ehe ein Ergebnis feststeht. Und wem das noch immer nicht ausreicht, der kann für die zukünftigen Tests gerne die handschriftlichen Protokolle anfordern, die wir ab jetzt sammeln und archivieren werden.





Icy Purple

Hersteller: Flashowl
 Bezugsquelle: [Amazon](#)
 Preis: € 6,99

Optik: 
 Feeling: 

Würfeln-Protokoll

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

Die Würfel entsprechen der Abbildung des Herstellers und weisen keinerlei Makel auf, was uns bei Würfel dieser Preisklasse sehr positiv überrascht hat. Der **W20** liegt sehr gut in der Hand ist auch überaus rollfreudig. Das Ergebnis tendiert zwar leicht zu höheren Zahlen, kann aber als ausgeglichen betrachtet werden.



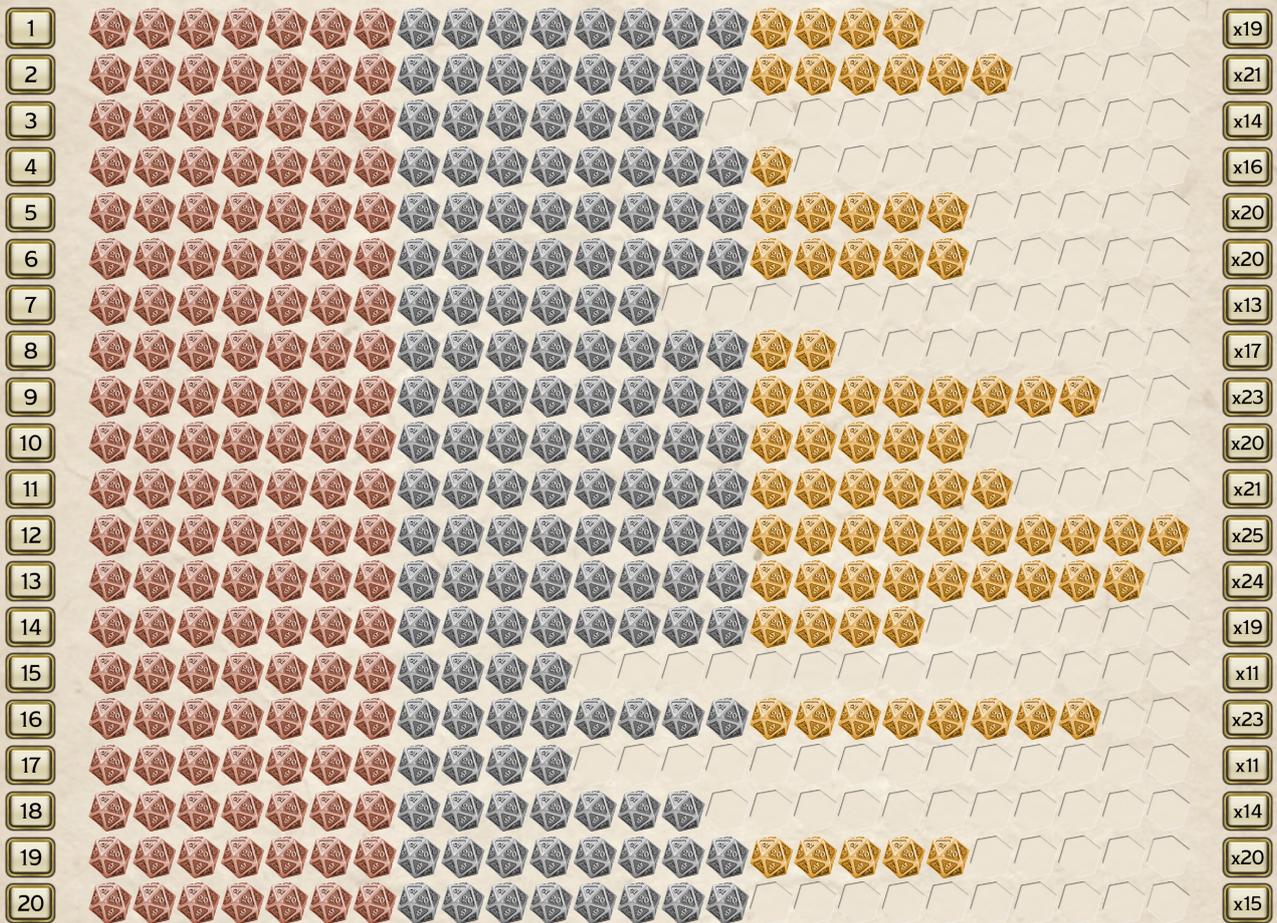


Sandpit

Hersteller: Chris
 Bezugsquelle: **Unikat**
 Preis: **unverkäuflich**

Optik: 
 Feeling: 

Würfel-Protokoll



Dieser Test ist der beste Beweis dafür, dass ein Lufteinschluss nicht unbedingt eine große Auswirkung haben muss. Bei diesem Würfel befindet sich auf der 1, ein etwa 3x3mm großer Lufteinschluss und dennoch ergab der Test ein durchaus ausgeglichenes Ergebnis. Damit ist wohl bewiesen, dass der Salzwasser-Test ziemlich überflüssig ist.





Olympic Dice - Silver

Hersteller: Koplou
 Bezugsquelle: [DiceShop](#)
 Preis: € 5,79

Optik: 
 Feeling: 

Würfel-Protokoll

1		x9
2		x20
3		x11
4		x18
5		x16
6		x13
7		x15
8		x18
9		x17
10		x22
11		x19
12		x25
13		x22
14		x22
15		x21
16		x18
17		x24
18		x13
19		x20
20		x22

Ich wollte diese Würfel unbedingt haben und war angenehm überrascht, sie zu diesem günstigen Preis zu finden. Doch dann kamen mehrere Enttäuschungen, lange Lieferzeit durch Corona, hohe Einfuhrgebühren (GB ist nicht mehr bei der EU), scharfkantig (nicht sehr rollfreudig) und der **W4** ist „bottom read“. Sammlerstücke - mehr nicht!





Classic RPG - Translucent

Hersteller: Q Workshop
 Bezugsquelle: [Amazon](#)
 Preis: € 7,21

Optik: 
 Feeling: 

Würfelprotokoll

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

Da **Katta**, aus Chile, uns diesen Test geliefert hat, gibt es dazu leider kein gedrucktes Protokoll, aber da sie seit Jahren **Dungeons & Dragons** spielt, genießt sie bezüglich des Würfeltests unser vollstes Vertrauen. Generell haben wir mit den Würfeln von **Q Workshop** sehr gute Erfahrungen sammeln können.





Life Colours

brush and airbrush



Die meisten von uns haben irgendwann schon einmal den Begriff RAL-Farbe gehört, aber nur wenige wissen was diese Bezeichnung wirklich bedeutet. Die Antwort ist einfach - als RAL-Farbe bezeichnet man normierte Farben, welche die RAL gGmbH erstellt und verwaltet. Am bekanntesten ist die Farbsammlung der RAL-Nummern, die das RAL-Institut unter dem Namen RAL Classic vertreibt. Es ist eine Farbtabelle, die erstmals 1927 vom **Reichs-Ausschuß für Lieferbedingungen** erstellt wurde. Die Farbsammlung beinhaltet 213 Farbtöne, ursprünglich für wasserlösliche Lacke, und wird von vielen Herstellern für Produkte und Marken genutzt, um die Farbkommunikation zu erleichtern und einen über lange Zeit gleichbleibenden Farbeindruck zu gewährleisten.



Damit ein weiterer Farbton in den Katalog aufgenommen wird, müssen verschiedene Kriterien erfüllt sein. Zum einen muss der Farbton zeitlos sein und einem übergeordneten öffentlichen Interesse unterliegen.

Weiterhin muss der Farbton umweltfreundlich und witterungsbeständig herstellbar sein, eine hohe Deckkraft haben und es muss ein sichtbarer Unterschied zu vorhandenen Farben gegeben sein. Meistens wurden neue Farbtöne deutscher Großunternehmen hinzugefügt. So kamen beispielsweise 1992 die Farben der Telekom: „**Telemagenta**“ (RAL4010), „**Telegrau 1**“ (RAL7045) und „**Telegrau 2**“ (RAL7046) hinzu. Um 1940 wurden die RAL-Farben auf das vierstellige System umgestellt, wie es heute gebräuchlich ist. Tarnfarben des Heeres erkannte man bis 1944 stets durch eine „7“ oder „8“ an erster Stelle. Und was haben wir Modellbauer und RPG Spieler jetzt davon? Ganz einfach! Durch die Normierung ist gewährleistet, dass „**Saphirblau**“ (RAL5003) immer exakt den gleichen Farbton hat - ganz egal von welchem Hersteller.

Da es so gut wie keine Anbieter von RAL-Farben im Modellbereich gibt, war die Suche nach der passenden Farbe mitunter eine Aufgabe fürs Leben. Und man wird überrascht sein, wie viele Modellhersteller (allen voran Kleinbahn) sich bei ihren Modellen nicht an die RAL-Farbgebungen der Originale gehalten haben. So ist der „Blaue Blitz“ eher in „**0,0,255 Blau**“ anstatt in „**Saphirblau**“ lackiert.





Soweit dürfte jetzt wohl jedem der große Vorteil der RAL-Normierung klar sein - also kommen wir endlich zu den **Elita Life Colours**. Es handelt sich dabei um professionelle Modellbaufarben auf Lösemittelbasis, welche sowohl für den Auftrag mit dem Pinsel als auch für die Verwendung im Airbrush-Bereich geeignet sind. Hierbei ist unbedingt

zu beachten, dass die Farben nicht mit Wasser verdünnt werden können. Für die Airbrush-Anwendung bitte den Spezialverdünner von Life Colours verwenden.

Die Farben sind für Materialien wie Polystyrol, Polycarbonat (Lexan™), Resin (2 Komponenten Gießharze), Metall, Holz und Karton hervorragend geeignet - sie gehen eine direkte Verbindung mit Kunststoffoberflächen ein und sind dadurch besonders kratz- und abriebfest. Darüber hinaus verfügen sie über eine sehr feine Pigmentierung und hohe Deckkraft.

Geliefert werden die Farben in 30ml Einwegflasche, welche mit 15ml befüllt sind. Im Gegensatz zu den meisten anderen Farben bilden die Life Colours keine Haut an der Oberfläche, wodurch keine Farbe durch Lagerung verloren geht. Gut verschlossen sind die Farben mehrere Jahre haltbar. Der Preis variiert je nach Farbe von etwa € 4.50 bis € 9,-. Erhältlich sind die Farben primär im gut sortierten Modellbahn-Handel (etwa bei **memoba**), teils bei **Conrad** und natürlich im **Elita Online-Store**. Das Farbsortiment umfasst beinahe alle RAL Classic Farben, sowie eine Vielzahl an gängigen Farben, welche jedoch nicht in die RAL Listung aufgenommen sind, wie etwa **ÖBB RailJet Rot**, **Herzer Wien Grau**, **Freund Köln hell** oder **Mariazellerbahn Braun**.



Erweiternd bietet Elita auch superfeine Pulverfarben (Pigmente) an, welche trocken aufgetragen und in erster Linie im Bereich der Alterung Verwendung finden. Die Einwegfläschchen enthalten 30ml Pulverfarben und sind ab etwa € 8,- zu haben. Ob sich die Pulverfarben auch zum Färben von Gießharzen eignen konnten wir nirgends finden, aber wir werden es demnächst einmal versuchen - wollte schon immer einen rostfarbenen **W20**.

Etwas im Modellbereich wirklich sehr selten Anzutreffendes sind die POW 2K Lacke von Elita. Es handelt sich dabei um extrem widerstandsfähige Zwei-Komponenten-Lacke, welche aus Basisfarbe und Härter (4:1) zusammengemischt werden.



Sie umfassen den gleichen Anwendungsbereich wie die Life Colours, sind jedoch viel widerstandsfähiger gegen mechanische und chemische Einflüsse. Ein 28ml Fläschchen belastet euer Budget mit etwa € 8,50. Aber bitte daran denken, dass zur Verarbeitung der Farben auch ein Härter (28ml - etwa € 6,-) erforderlich ist. Da es sich auch hier um Spezialfarben handelt ist keine Verdünnung mit Wasser möglich, was es natürlich besonders bei Airbrush-Anwendung zu beachten gilt.



Aber natürlich gibt es von Elita auch eine ganze Menge praktisches Zubehör, wie oftmals unterschätzte Mischfläschchen. Allerdings ist uns beim Preis von € 2,95 pro Stück einmal kurz das Herz in die Hose gerutscht. Es empfiehlt sich also, aufgebrauchte Fläschchen gut zu reinigen und als Mischfläschchen zu verwenden,

sonst wird es wirklich teuer. Hingegen günstig - *und vor allem bei der Herstellung von Würfeln sehr hilfreich* - sind die 5ml Pipetten von Elita, da sie über eine lange, schlanke Spitze verfügen. Preislich liegt die 10 Stück Packung bei etwa € 5,-.



Ob jemand bereit ist, knapp € 4,- für 10 hölzerne Rührstäbchen zu bezahlen, dass sei jedem selbst überlassen. Natürlich haben diese Stäbchen ihre Berechtigung und sind beim Aufrühren von Farben oder Harzen auch sehr hilfreich - aber der Preis ist doch ein wenig happig. Ehrlich gesagt - wir kaufen unsere im Supermarkt, wo wir um den gleichen Preis unter anderer Bezeichnung fast 1.000 Stück bekommen. ...und manchmal greifen wir auch zur DeLuxe Version, wo wir für 18 Stäbchen knapp € 6,- bezahlen.

Dafür sind die Stäbchen aber in leckerem Eis verpackt! Sorry **Elita!** Wir schätzen eure Produkte wirklich sehr und verwenden sie auch sehr häufig im Modellbahnbereich, aber € 4,- für 10 Holzstäbchen - das ist schon ein wenig zu heftig.



Ein wenig kundenfreundlicher sind da schon die Preise bei den Pinsel-Sets. Sie liegen preislich bei etwa € 8,- bis € 15,-; sind allerdings wirklich von erlesener Qualität. Unsere Testpinsel ist während der Arbeit nicht ein einziges Haar ausgegangen. Die Pinsel von **Elita**



sind wirklich eine Kaufempfehlung von uns. Leider sind die Pinsel im lokalen Handel nur sehr schwierig zu bekommen. Neben **Conrad**, wo ein Teil des Sortiments verfügbar ist, bleibt also nur der Weg über den **Elita Online-Store**. An dieser Stelle sei gesagt, dass unsere Bestellung bei **Elita** absolut problemlos verlief. Man kann zwischen einer Vielzahl an Bezahlungsmöglichkeiten auswählen und der Versand erfolgt via DHL - die Zustellung erfolgt in Österreich also per Post.



Vielleicht liest ja auch der eine oder andere Modelleisenbahner unseren Kurier - für die seien noch drei weitere, sehr interessante, Produkte aus dem Hause **Elita** erwähnt. Nämlich die Lageröle S15 und S46 (Preis, etwa € 6,-), sowie das Dampf- und Reinigungsdestillat (250ml - etwa € 12,-), welches auch mit Tannen- oder Zitronenduft erhältlich ist. Sowohl die Lageröle als auch das Destillat sind unter anderem auch bei **Conrad** erhältlich.



Noch ein kleiner Nachtrag zu den Farben... Viele werden jetzt vielleicht denken, dass wir eine Farbübersicht über die Lacke vergessen haben. Jein! Dafür gibt es zwei Gründe... *Erstens bietet Elita selbst keine Übersicht an - und es war uns jetzt, ehrlich gesagt, einfach zu viel Arbeit selbst eine zu erstellen.* Und zweitens - *und das ist wirklich cool* - **Elita** bietet eine Art „Farb-Misch-Service“ an, wo man sich seine Wunschfarbe mischen lassen kann. Und wie soll man solche Farben denn in eine Liste aufnehmen? Wer sich einen Überblick verschaffen möchte, der möge doch einfach einen Blick auf die **Homepage von Elita** werfen.

Hoffentlich hat euch unser - *diesmal etwas kürzerer* - Ausflug in die „Welt der Farben“ Spaß gemacht, und vielleicht habt ihr ja Lust bekommen die Farben selbst einmal auszuprobieren. Ach ja! **Peter**, der die Farben diesmal für uns getestet hat, hat mich noch gebeten euch unbedingt auf ein paar Dinge aufmerksam zu machen. Um eine 100% Farbechtheit zu garantieren muss der Untergrund weiß grundiert sein, die Farben eignen sich auf Grund des Lösungsmittels natürlich nicht für Styropor - und sie dürfen nicht mit Alkohol verdünnt werden. Diese Hinweise findet man natürlich auch alle auf der Herstellerseite, aber - *mal ehrlich* - wer liest die schon.

Eigentlich wollten wir an dieser Stelle Schluss machen, aber dann ist etwas geschehen, dass uns doch animierte noch eine neue Rubrik zu eröffnen. Bis wir vielleicht einen besseren Namen gefunden haben, nennen wir sie einfach einmal...



Wir konnten es selbst kaum glauben, als wir heute einen Blick auf die Zugriffs-Statistik unserer **W20** Seite geworfen haben. Mit Stand 11.04.2021, 19:08, haben bereits fast 5.000 Menschen zumindest einen Blick auf unsere Seite getan - und davon haben sich mindestens 10% wenigsten eine Ausgabe des „Amazonen Kuriers“ herunter geladen oder online gelesen.

Und was uns ganz besonders freut, ist, dass sich einige wenige Leserinnen und Leser auch die Zeit genommen haben uns die eine oder andere Nachricht zu schicken. Die Bandbreite reichte dabei von Glückwünschen über Anregungen bis zu - teils sehr konstruktiven - Kritiken. Es sei aber auch nicht verschwiegen, dass sich ein paar Trolle - *natürlich unter dem Deckmantel der Anonymität* - so richtig über unsere Seite und den Amazonen Kurier ausgekotzt haben. In dieser „**Trollkotze**“ war von persönlichen Beleidigungen bis zu Plagiatsvorwürfen alles zu finden. All jenen, *die es für nötig erachtet haben, uns wegen unserer Leidenschaft zu Beleidigen oder zu Beschimpfen*, sei gesagt: „Ein Individuum, *welches seine Kritik nur auf diese Art und Weise zum Ausdruck bringen kann*, können und werden wir nicht ernst nehmen.“



(Xenia, Peter & Christian)

Unser großer Dank gebührt aber natürlich all jenen, die in ihrer Post lobende Worte, konstruktive Kritik und sogar einige gute Ideen für uns übrig hatten. Ganz besonderer Dank gebührt der Amazone **Artemesia** aus dem Raum Stuttgart. Nicht nur, dass sie eine sehr gute Idee für ein **Antherianisches Fest** hatte - *dazu mehr in den Spielleiter-Informationen am Ende der Ausgabe* - hat sie sich, gemeinsam mit ihrer Schwester **Gloriana**, bereits in der Amazonenfestung (die übrigens noch keinen Namen hat) einquartiert und uns, in groben Zügen, beschrieben wie sie sich diese vorstellen.



Danke an die Beiden, denn genau so stellen wir uns **W20** vor! Alle Ideen sind willkommen und jeder darf, kann oder soll sich die Welt so gestalten wie es ihr oder ihm gefällt. Natürlich werden wir „unsere“ Version von Antheria erschaffen - *und auch veröffentlichen* - was aber nicht bedeutet, dass ihr diese 1:1 übernehmen müsst. Vielleicht lassen sich die Beiden ja zur redaktionellen

Mitarbeit überreden oder mit ein paar Würfeln bestechen? Danke noch mal an euch beide. Wir würden uns wirklich sehr freuen, wenn ihr noch mehr eurer Ideen mit uns teilen würdet.

(Xenia & Peter)



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 **W24** oder Begriffen wie „**Trollkotze**“ 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
Amazonenbrot	Sättigende Speise - Laibchen, bestehend aus einem Gemisch von Eiern und Semmelbrösel (Paniermehl).
Amazonendenar	Silbermünze mit einem Wert von 12 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.
AU	Abkürzung für „Ausdauer“ - im Englischen „STA = Stamina“ - in manchen Systemen (etwa D&D) wird anstatt von „STA“ die Abkürzung „CON = Constitution“ verwendet.
Bottom Read	Spezielle Form des W4, bei dem das Ergebnis an der unteren Kante, anstatt der oberen Spitze abgelesen wird.
CH	Abkürzung für „Charisma“ - im Englischen „CHA = Charisma“



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 Knauer herausgegeben wurde. Es basiert auf der Fantasy-Spielwelt Aventurien, die von Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ulrich Kiesow entworfen wurde.
DM	Dungeonmaster = Spielleiter Obwohl wir in W20 die deutschen Abkürzungen verwenden, hier weigern wir uns, denn „SL“ wirkt wirklich absolut unpassend.
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.
FF	Abkürzung für „Fingerfertigkeit“ - wurde in DSA verwendet
GE	Abkürzung für „Geschicklichkeit“ - im Englischen „DEX = Dexterity“
Hexaeder	Sechseitiger Würfel (siehe W6)
Hexakisotaeder	Achtundvierzigseitiger Würfel (siehe W48)
Ikosaeder	Zwanzigseitiger Würfel (siehe W20)
Inkarnate	Kostenpflichtiges Online-Tool zum Erstellen von Karten für Rollenspielanwendungen aller Art
KK	Abkürzung für „Körperkraft“ - im Englischen „STR = Strength“
Knuppen	Bezeichnung der Nordmänner und Frauen für körperliche Liebe
KR	Abkürzung für „Kampfrunde(n)“ - im Englischen „Battle Round(s)“



Kritischer Treffer	Wird bei einem Angriff eine 20 gewürfelt, so handelt es sich um einen sogenannten „kritischen Treffer“, der besonders viel Schaden anrichtet oder ein Ereignis wie „Ohnmacht“ auslösen kann. Was er auslöst oder ob er auch abgewehrt werden kann obliegt der jeweiligen Spielsituation und natürlich auch dem Spielleiter - im Englischen „Critical Hit“
LE	Abkürzung für „Lebensenergie“ - im Englischen „HP = Hitpoints“
NSC	Abkürzung für „Nicht Spieler Charakter“ - im Englischen „NPC - Non Player Character“
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
PR	Abkürzung für „Probe“ - im Englischen „Ability Check“
Rhombentriakontaeder	Dreißigseitiger Würfel (siehe W30)
RK	Abkürzung für „Rüstungsklasse“ - im Englischen „AC = Armor Class“
Schlangenaugen	Augen einer Schlange - jedoch wird beim Würfelspiel in den Tavernen ein Wurf, der zwei Mal die „1“ zeigt, ebenfalls als Schlangenaugen bezeichnet.
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 „Zwergenpatzen“ oder den „Amazonendenar“, 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)



Tetrakishexaeder	Vierundzwanzigseitiger Würfel (siehe W24)
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%)
Trollkotze	Erbrochenes eines Trolles - diese Bezeichnung wird allerdings auch für alle Arten von Beleidigungen oder unqualifizierten Aussprüchen verwendet. So kann es schon einmal passieren, dass ihr in einer Taverne ein unhöfliches „Behalte deine Trollkotze bei dir!“ zu hören bekommt.
Vulkanglas	siehe Obsidian
W4	Vierseitiger Würfel - Tetraeder 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 (bottom read) 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.
W6	Sechseitiger Würfel - Hexaeder 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.
W8	Achtseitiger Würfel - Oktaeder Platonischer Körper aus acht gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9.
W10 / W%	Zehnseitiger Würfel - pentagonales Trapezoeder 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



W12	Zwölfseitiger Würfel - Dodekaeder Platonischer Körper aus zwölf regelmäßigen Fünfecken. In der Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 13.
W20	Zwanzigseitiger Würfel - Ikosaeder Platonischer Körper aus 20 gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 21
W24	Vierundzwanzigseitiger Würfel - Tetrakishexaeder Catalanischer Körper aus 24 gleichschenkligen Dreiecken. Man kann sich das Gebilde als Kubus mit auf allen Seiten aufgepropften vierseitigen Pyramiden vorstellen. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 25.
W30	Dreißigseitiger Würfel - Rhombentriakontaeder Catalanischer Körper aus 30 kongruenten Rhomben. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 31. Der W30 fand früher in D&D Verwendung.
W48	Achtundvierzigseitiger Würfel - Hexakisoktaeder Catalanischer Körper aus 48 kongruenten Dreiecken
Würfel-Goblin	Person mit einem krankhaften Zwang Würfel zu sammeln oder an sich zu raffen.
X'Arlex	Antherianischer Dämon, der sich von Seelen, in blutigen Schlachten Gefallener, ernährt. Bisher erschien er erst ein einziges Mal - und zwar bei der Entscheidungsschlacht des „Orksturmes“. Er wütete verheerend unter den Truppen der Verteidiger, ehe er von Amazonenkönigin Cassandra im direkten Zweikampf besiegt, und zurück in die Höllen geschickt wurde. Er gilt als unsterblich!
Yaldar'mae	Hauptstadt der Hochelfen - etwa 5.000 Einwohner
Zwergenbräu	Gilt als das schmackhafteste Bier Antherias - verursacht bei übermäßigem Genuss kaum Kopfschmerzen, ist dafür in der Regel aber fast doppelt so teuer wie herkömmliches Bier.
Zwergenpatzen	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.

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 lexikalischen 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. Auf Grund 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. Auf Grund 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.

Lange haben wir darüber nachgedacht, ob das nächste Thema zu den „Spielleiter Informationen“ oder vielleicht doch eher zu den „Heldenbriefen“ gehört. Letztendlich haben wir uns für die „Spielleiter Informationen“ entschieden, da es sich hier in erster Linie um Fragen handelte, welche Spieler wohl weniger interessieren dürfte.

So langsam, aber doch, erwacht bei den Lesern das Interesse, sich selbst ein wenig in die Gestaltung von **W20** und **Antheria** einzubringen. Eine vermehrt gestellte Frage, war die nach den Schriften, welche wir in diesem Magazin verwenden und ob es eine Art Paket zum Downloaden geben wird, welche die Schriften enthalten. Die Frage nach dem Paket können wir rasch beantworten - „Leider nein!“ Wir verwenden zwar ausschließlich Schriften, welche für private und kommerzielle Nutzung freigegeben sind, jedoch sind diese Freigaben je nach Schrift unterschiedlich. Aber so weit uns das lizenzrechtlich möglich ist, haben wir euch hier eine kleine Liste zusammengestellt.

Lora	Dabei handelt es sich um die „Hauptschrift“ des Magazins - beinahe alle Texte sind damit verfasst.	Google Fonts
Quattrocento	Dabei handelt es sich um die „Schrift“ welche in den Tabellen verwendet wird.	Google Fonts
Gentium Basic	Dabei handelt es sich um die „Hauptschrift“ der letzten Ausgaben - beinahe alle Texte waren damit verfasst.	Google Fonts
TIAMAT	Wurde zur Darstellung von Zahlen verwendet	Rechtl.Geschützt



TRAJAN NORMAL	Wurde zur Text-Darstellung in den Balken am oberen Seitenrand verwendet.	Google Fonts
Kurale	Wird noch vereinzelt auf der Homepage verwendet, aber nach und nach durch „Lora“ ersetzt.	Google Fonts
 (RGB_Lite)	Symbolschrift mit verschiedenen Symbolen für die Erstellung des Magazins. Da diese Schrift auch viele geschützte Symbole enthält, ist es uns leider nicht möglich diese in jetziger Form zum Download anzubieten.	Rechtl.Geschützt
Aladin	Wird noch vereinzelt auf der Homepage verwendet, aber auf Grund schlechter Lesbarkeit nach und nach ersetzt.	Google Fonts

Soweit die wichtigsten Schriften, die im „**Amazonen Kurier**“ und auf unserer Homepage Verwendung finden, was uns zum nächsten Punkt bringt. Ein Leser hat angefragt, ob er sich, wenn er uns seine Ideen schickt, an unser Schrift- und Farbschema halten muss. Auch hier ist die Antwort ganz kurz und einfach - „Natürlich nicht!“

Logischerweise erleichtert ihr uns die Arbeit, wenn ihr besonders wichtige Stellen irgendwie leichter kenntlich macht, aber „Vorschrift“ ist das natürlich nicht. Sollten wir eure Idee - *euer Einverständnis natürlich vorausgesetzt* - in irgendeiner Form veröffentlichen, so werden wir uns natürlich um das Layout, welches natürlich auch Schriftart und Schriftfarben einschließt, kümmern. Aber danke für die Anfrage!

Einige Anfragen haben uns auch zum Thema „Graphiken“ erreicht - hier ging es in erster Linie darum, ob es eine Art „Fan-Paket“ geben wird, welches **W20** spezifische Graphiken - *und mehr* - beinhaltet. Ja! Ein solches Paket wird es geben, allerdings wird es nicht das neue Logo enthalten. Bei allen Freiheiten die wir bezüglich **W20** geben, die Vergabe des Logos möchten wir uns trotz allem selbst vorbehalten. Wir bitten diesbezüglich um euer Verständnis...



Im Paket enthalten sein werden mit Sicherheit unsere „Orbs“, die tatsächlich mehrmals angefragt wurden, und ein Set zum Erstellen von „**W20** - Bucheinbänden“. Dieses befindet sich, wie so vieles andere auch, zwar noch in Arbeit, die ersten Entwürfe dafür sehen aber bereits ganz nett aus. Wie immer haben wir diesen ersten Blick auf den Inhalt **Xenia** und **Christian** zu verdanken, die scheinbar wieder mal eine Nacht vor dem Computer verbracht haben.



Vor allem der „geschnürte Buchrücken“ soll zu einem erhöhten Wiedererkennungswert von **W20** Publikationen beitragen. Er wird, wenn das Set fertig ist, ebenfalls in mehreren Farben verfügbar sein. Inwieweit Papiertexturen im Set enthalten sein werden können wir noch nicht sagen, da wir in vielen Fällen erst die Rechte dafür abklären müssten. Wir sind aber trotzdem überzeugt, dass sich der Inhalt mit „kommerziellen Fan-Paketen“ diverser Firmen messen wird können. Und bei uns wird es keine wesentlichen rechtlichen Einschränkungen - *welcher Art auch immer* - geben. Wir halten euch bezüglich des Entwicklungsstandes dieses Paketes hier natürlich auf dem Laufenden.

Wer sich vielleicht selbst einen Platz in der Antherianischen Kunsthalle verdienen - *und an der graphischen Gestaltung mitwirken* - möchte, der oder die möge uns doch einfach eine **E-Mail** schicken.

Aber kommen wir jetzt, wie versprochen, zur Idee von **Artemesia** und **Gloriana** - einer Idee, der wir wirklich so einiges abgewinnen können. Und zwar...



A **mazonen-Spiele:** Vielleicht wurden die beiden ja durch Filme wie „Wonder Woman 84“ dazu inspiriert oder vielleicht stand auch das gute alte „Blood’n Guts“ (C64) dafür Pate - *völlig egal* - die beiden haben eine Idee daraus gemacht, sie uns mitgeteilt und zum Teil auch schon ausgearbeitet. Hintergedanke der „**Amazonen-Spiele**“ ist der Umstand, dass die Amazonen einmal im Jahr - zur Sommersonnenwende - nach **Torwacht** kommen um Stahl, Waffen, Rüstungen (und was sie so alles fertigen ließen) abzuholen. Als kleines Dankeschön an die Einwohner **Torwachts**, und wohl auch um ihre Kampfkraft und Geschicklichkeit zu demonstrieren halten sie an mehreren Tagen Spiele ab, zu denen jeder und jede herzlich eingeladen ist. Diese Spiele setzen sich aus verschiedenen Disziplinen zusammen, in denen Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Geschicklichkeit auf die Probe gestellt werden. Bisher sind folgende Disziplinen bekannt:

- | | | |
|------------------------------------|----------------------|-----------------|
| ● Armdrücken | ● Seil ziehen | ● Kampfsaufen |
| ● Stämme stemmen | ● Hindernislauf | ● Zwerge werfen |
| ● Speerwurf | ● Pfeilen ausweichen | ● Einstecken |
| ● Waffenloser Zweikampf (Freistil) | | |

Disziplinen, welche mit einem „●“ gekennzeichnet sind wurden bereits ganz gut ausgearbeitet und werden von uns auch schon testweise gespielt. Bei „●“ bedarf es noch einiges an Feinschliff und „●“ befindet sich noch in der Planungsphase. Doch lasst uns ein wenig auf ein zwei der Disziplinen eingehen.

● **Armdrücken:** Hierbei handelt es sich um eine der ältesten Sportarten Antherias. Schon vor Jahrhunderten wurden auf diese - *meist unblutige* - Art Streitfragen geklärt. Muskelbepackte Männer, die sich beim Anblick der schlanken Amazonen hier schon als die sicheren Sieger wähen seien zur Vorsicht gemahnt. Amazonen sind stärker als sie aussehen und nur ein kleiner Augenblick der Schwäche oder Unkonzentriertheit kann ausreichen um schmerzhaft über den Tisch gezogen zu werden. Dabei wurde schon so manche Schulter ausgekugelt oder sogar Unterarmknochen gebrochen.



Wie kann so ein Armdrücken im Spiel ablaufen... Die einfachste Variante wäre wahrscheinlich die Variante „Best of X“ (wobei das X üblicherweise für eine ungerade Zahl steht). Beide Spieler rollen ihren **W6** - wer die höhere Zahl gewürfelt hat, hat einen Punkt gewonnen. Haben bei die gleiche Zahl gewürfelt, so bekommt niemand - oder beide - einen Punkt. Diese Würfe werden , wie durch „X“ festgelegt wiederholt. Wer nach dem Erreichen von „X“ Würfeln mehr Punkte hat ist der Sieger bzw. die Siegerin.

Ein wenig länger - und vielleicht auch spannender - ist die Variante „X Punkte siegen“. Hier wird zu Beginn des Wettkampfes festgelegt wie viele Punkte zum Sieg benötigt werden. Wieder rollen die Spieler gleichzeitig den **W6** - wer die höhere Zahl würfelt bekommt den Punkt. Bei gleichem Wurf Ergebnis bekommt niemand den Punkt. Wer als erster oder erste, die in „X“ vereinbarte Punktzahl erreicht hat gewonnen.

Im Spiel wird bei uns meist die Variante „X Punkte siegen : Körperkraft+**W10**“ angewendet. Hier rollen die Spieler gleichzeitig den **W10** (0 = 10) und addieren ihre Körperkraft (**KK**) zum Wurf Ergebnis. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis macht den Punkt. Bei gleichem Ergebnis bekommt niemand den Punkt. Sollte der Körperkraftunterschied der Spiele 10 oder mehr Punkte betragen, so wird anstatt des **W10** der **W20** verwendet. Eine Amazone würde aber nie die Herausforderung eines Gegners annehmen, der ihr mehr als 10 Punkte unterlegen ist. Sie würde dies als unehrenhaft betrachten.

Im offiziellen Wettkampf wird das Armdrücken schon ein wenig komplexer, denn nun kommt noch die Ausdauer (**AU**) ins Spiel. **Achtung!** Diese Variante erfordert vom Spielleiter einiges an Rechen- und Schreibaarbeit. Wie nennen diese Variante „X-0-X“, wobei „X“ bei offiziellen Wettkämpfen wie den „**Amazonen-Spielen**“ üblicherweise 10 ist.

Die Spieler rollen gleichzeitig den **W20** und addieren ihre Körperkraft (**KK**) zu ihrem Würfel Ergebnis. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis macht den Punkt. Bei gleichem Ergebnis bekommt niemand den Punkt. Allerdings werden Punkte hier nicht nur addiert, sondern auch wieder subtrahiert, was dazu führen kann, dass ein Kampf sehr lange hin und her wogt, ehe ein Sieger feststeht. Bei einem unserer Testspiele stand es nach etwa 8 Minuten noch immer unentschieden.

Damit ein Kampf allerdings nicht ewig dauert kommt hier auch noch die Ausdauer (**AU**) zum Tragen. Nach jeder dritten Runde müssen die Spieler eine Probe auf die Ausdauer des Gegners ablegen. Missglückt die Probe sinkt ihre Körperkraft (**KK**) für die Dauer des Wettstreits um einen Punkt. Im schlimmsten Fall kann man also alle drei Runden einen Punkt seiner Körperkraft einbüßen, was dem Gegner natürlich einen Vorteil verschaffen würde.

Darüber hinaus gibt es noch eine Sonderregelung für das Rollen einer „20“ oder einer „1“. Rollt einer der Spieler eine „20“ - und der andere kann diese nicht durch eine „20“ kontern, so erhält der Spieler, der die „20“ gewürfelt hat zwei Punkte. Würfelt ein Spieler eine „1“ und der zweite Spieler nicht ebenfalls, so erhält der Spieler, der keine „1“ gewürfelt hat zwei Punkte. In beiden Fällen ist es belanglos wer das höhere Ergebnis (Körperkraft+**W20**) hat. Die „20“ oder die „1“ machen den Wurf zu Sieg oder Niederlage in dieser Runde.



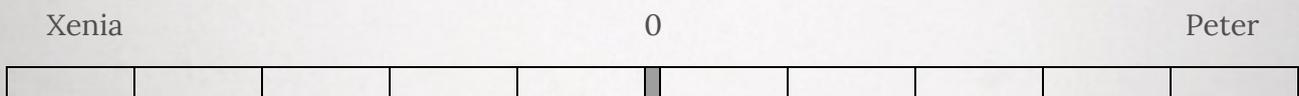
Ein jähes Ende findet das Armdrücken, wenn ein Spieler eine „20“ und der andere eine „1“ würfelt. Der Spieler, welcher die „1“ gewürfelt hat verliert augenblicklich, sei es durch Verletzung - *jedoch ohne Lebensenergie (LE) zu verlieren* - oder Ablenkung. So manches Handgelenk ging schon zu Bruch, und so manche Elle splitterte, weil sich der Spieler zu sehr, oder auch zu wenig, angestrengt hat. Und sicher hat auch schon so manche Amazone gewonnen, weil ihr Oberteil *unbeabsichtigt** mehr zeigte als gewollt war.

**Amazonen würden niemals bewusst ihre Reize einsetzen um den Gegner zu schwächen oder zu verwirren*

Generell geht es bei offiziellen Wettkämpfen in Antheria um Ruhm und Ehre, ihr dürft also keine Preisgelder oder ähnliches erwarten. Da die Amazonen aber meist nicht nur wegen der Spiele nach Torwacht gekommen sind, kann es schon mal passieren, dass sie ihren Gegner - *vorausgesetzt er hat sich gut geschlagen* - zu einer „nächtlichen Runde“ einladen.

Achtung! Sämtliche Wettkämpfe der Amazonen-Spiele werden, lediglich mit Schamtüchern bekleidet, ausgetragen. Ringe, Ketten, Armreifen, und was sonst noch magisch wirken könnte, müssen abgelegt werden. Weiters finden die Wettkämpfe in einem Bannkreis statt, der jegliches Wirken von Magie verhindert. Es hilft also nichts einen Krafring zu verschlucken um derart auf seine Wirkung zu hoffen.

Hier jetzt noch ein kleiner Schauwettkampf zwischen Xenia - der Amazone - und Peter - unserem Schreiberling. Ein ziemlich ungleicher Kampf, da Xenia über Körperkraft (**KK**) 16 / Ausdauer (**AU**) 17 und Peter nur über Körperkraft 9 sowie Ausdauer 11 verfügt - aber dennoch ist noch nichts entschieden.



Xenia nimmt Peter als Gegner auf die leichte Schulter und ist gleich zu Beginn des Kampfes unkonzentriert, sie würfelt eine „1“. Peter ist voll bei der Sache und würfelt eine „12“. Peter hätte diese Runde ohnehin gewonnen, aber da Xenia so unachtsam war macht er - wegen ihrer „1“ - zwei Punkte. Ein guter Start für den Schreiberling



Peters Blitzangriff bringt, die sonst so sichere Xenia, ein wenig aus der Fassung und auch ihr zweiter Wurf ist nicht überragend - sie würfelt eine „5“ (KK 16 + 5 = 21). Peter hingegen sieht



seine Chance. Er weiß, dass er den Kampf nur gewinnen kann, wenn er ihn zu einem schnellen Ende bringt. Er schließt die Augen, würfelt - „14“ (KK 9 + 14 = 23). Seine Muskeln fühlen sich an als würden sie jeden Moment reißen, aber dennoch geht diese Runde an ihn.



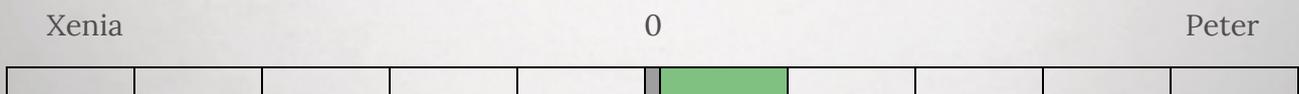
Xenia atmet tief durch und blickt Peter eiskalt in die Augen - hatte sie nur mit ihm gespielt? Ohne auch nur den Ansatz einer Schadenfreude würfelt sie eine „20“. Peter zuckt unter ihrem kalten Blick für eine Sekunde zusammen und wäre fast in eine Katastrophe geschlittert. Der Wurf einer „3“ verhindert das Schlimmste. Auch hier kommt wieder die Sonderregelung für „20“ und „1“ zu tragen. Zwar hätte Xenia ohnehin gewonnen, aber so holt sie zwei Punkte.



Peter schwitzt, denn nun muss er seine Ausdauer unter Beweis stellen - Xenia sieht dem Ganzen eher gelassen entgegen. Um die Probe zu bestehen muss Peters Wurf höher sein als Xenias Ausdauer (**AU**) - und natürlich auch umgekehrt. Und Peter schwitzt zurecht, denn obwohl er eine „15“ würfelt reicht es nicht die Probe zu bestehen - dazu wäre eine „17“ - oder höher - nötig gewesen. Daher büßt er für den Rest des Wettkampfes einen Punkt seiner Körperkraft ein (**KK** neu: 8). Xenia würfelt eine „12“ und besteht die Probe somit knapp. Für sie ändert sich dadurch nichts.

Peter würfelt - und freut sich über seine „18“ (KK 8 + 18 = 26), aber Xenia kontert mit einer „10“ (KK 16 + 10 = 26), was dank ihrer deutlich höheren Körperkraft ausreicht damit niemand einen Vorteil aus dieser Runde ziehen kann.

Peter ist von Xenias kräftemäßiger Überlegenheit total eingeschüchtert und versammelt seinen Wurf total - eine „1“. Xenias „7“ ist nur noch reine Formsache und sie holt sich die zwei Punkte, die ihr dafür zustehen.



Jetzt zeigt sich, dass die Aussage „Die Feder ist mächtiger als das Schwert“ nicht in allen Bereichen zutrifft. Peter schwitzt und atmet schwer, während Xenia ruhig und tief atmet, so das sich ihre Brüste deutlich heben und senken. Wahrscheinlich hat das den Schreiberling so aus der Fassung gebracht, dass er nur eine „4“ würfelt. (KK 8 + 4 = 12) Damit hätte er diese

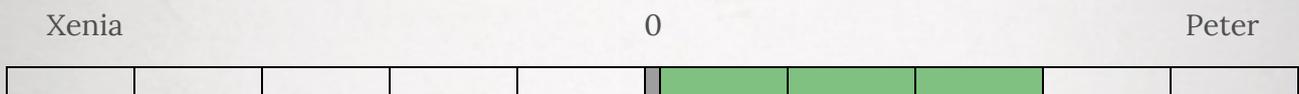


Runde schon verloren, da Xenias Wert auch ohne zu Würfeln bei 16 liegt - aber sie könnte ja noch immer eine „1“ würfeln. Allerdings tut sie ihm diesen Gefallen nicht und sichert sich mit einer „9“ den nächsten Punkt.



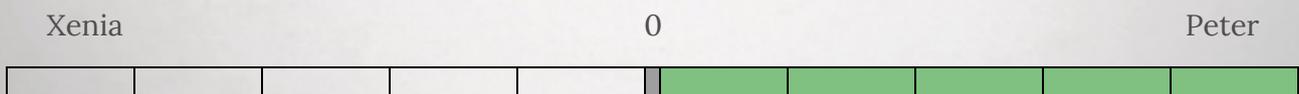
Wieder steht die, von Peter so gefürchtete, Ausdauer-Probe an - und wieder scheitert Peter, wenn auch knapp mit seiner „15“. Für Xenia ist die Probe nicht mehr als eine Aufwärmübung und sie schafft sie, dank einer „19“ mit Bravour. Wieder büßt Peter einen Punkt seiner Körperkraft ein, welche nun für den Rest des Wettkampfes bei 7 liegt - was ihn schwer ins Hintertreffen bringt.

Er beginnt vor Anstrengung zu zittern als er eine „17“ würfelt ($KK\ 7 + 17 = 24$), aber Xenia kontert ganz entspannt mit einer „13“ ($KK\ 16 + 13 = 29$) und entscheidet diese Runde für sich - ein Punkt für die Amazone.



Jetzt sah es fast so aus, als wollte Xenia dem erniedrigenden Spiel ein Ende bereiten und strengte sich mit einer „20“ so richtig an - doch unter schmerzhaftem Stöhnen gelang es dem Schreiberling noch einmal alle Kräfte zu mobilisieren und ebenfalls eine „20“ zu würfeln, wodurch diese Runde keinen Sieger hatte.

Doch mit diesem letzten Aufbäumen hatte Peter seine Kraft völlig verbraucht und er würfelt eine „1“. Nun war ihm die Niederlage zu 95% sicher - sie konnte nur noch dadurch abgewendet werden, dass auch Xenia eine „1“ würfelt - aber das Gegenteil war der Fall. Es kam Peter wie eine Ewigkeit vor ehe ihr Wurf eine „20“ zeigte. Obwohl wir Xenia im Vorfeld gebeten hatten, den Schreiberling nicht zu hart ranzunehmen, ging nun doch das Temperament der Amazone mit ihr durch.



Auf das laute Knacken eines Knochens folgte ein Schrei, der einem durch Mark und Bein ging und ein Blick auf den Unterarm des Schreiberlings zeigte ganz deutlich, dass seine Elle gebrochen war. Glücklicherweise für ihn, werden Amazonen auch in Wundversorgung geschult, so übernahm die Siegerin auch gleich die Versorgung des Unterlegenen. Tja! Wie es



aussieht, wird er wohl eine Zeit lang nicht die Feder führen können. Das müssen jetzt wohl die Amazone und unser Paladin übernehmen. Seid also vorsichtig - auch ein als harmlos gedachter Schaukampf kann zu schweren Verletzungen führen.

● **Einstecken:** Bei diesem Wettkampf handelt es sich wohl um die brachialste Form des Antherianischen Wettkampfes. Dabei schlagen zwei, sich gegenüberstehende, Gegner so lange aufeinander ein, bis einer zu Boden geht oder aufgibt. Erlaubt sind Schläge mit der Faust und der flachen Hand - nicht jedoch der Handkante - gegen Kopf und Bauch des Gegners. Treffer im Unterleib oder Brustbereich werden als Foul geahndet, was dazu führt das der Gegner in der nächsten Runde zweimal zuschlagen darf.

Wie viel Schaden ein Treffer anrichtet wird mit einem „rassespezifischen“ Schlagkraft-Würfel ausgewürfelt und kann diverse Modifikationen enthalten. Generell gilt...

W4: Elfen, Halbelfen, Goblins, Halblinge und andere zartgebaute Wesen

W6: Menschen ohne spezielle Kampfausbildung (Magier, Bauern, Handwerker, Händler...)

W8: Menschen mit Kampfausbildung (Amazonen, Legionäre, Paladine...)

W10: Zwerge, Halborks, Berserker, Walküren und ähnlich abgehärtete Wesen

W12: Orks

W20: Oger, Trolle, Riesen, Zyklopen..

Bei offiziellen Wettkämpfen wird man sicherlich nicht auf Orks, Oger oder Ähnliches treffen, aber dieses Jahr hat sich eine Halborkin, *die das ganze Jahr alleine als Jägerin in den Wäldern der Amazonenberge lebt*, unter die Feiernden gemischt. Obwohl sie für eine Halborkin überaus attraktiv ist, hat ein Kamelhändler sie aufs Tiefste beleidigt, worauf sie ihn zu einem Wettkampf herausgefordert hat. Zwar wollte der Händler das Weite suchen, aber eine Gruppe Amazonen, die Zeugen der Beleidigung wurden, hinderten ihn daran. Es blieb ihm also nichts anderes übrig als ihre Herausforderung anzunehmen, wollte er nicht in Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt werden.

Hätte er die Halborkin schon zuvor ohne Fellmantel gesehen, dann hätte er sich die Beleidigung vielleicht nicht verkniffen. Nicht etwa, weil sie umwerfend attraktiv war, sondern weil ihr Körper nur aus Fleisch und Muskeln zu bestehen schien - kein Gramm Fett. Nicht umsonst hatte sie 72 Punkte Lebensenergie (**LE**) und eine **W10** Schlagkraft. Dem hatte er gerade einmal 41 Punkte Lebensenergie (**LE**) und **W6** Schlagkraft entgegensetzen.

Der Ablauf dieses Schlagabtausches ist denkbar einfach. Die Kontrahenten schlagen abwechselnd aufeinander ein - indem sie ihren Schlagkraftwürfel (**SKW**) und den **W20** rollen.



Der **SKW** zeigt den direkt verursachten Schaden an und der **W20** bestimmt ob es sich um einen kritischen Treffer (15-20) handelt der den doppelten Schaden verursacht, oder um ein Foul (1-3), welches dem Gegner gestattet in der nächsten Runde zweimal zuzuschlagen. Jeder Kämpfer kann jederzeit aufgeben, was allerdings meist mit Schimpf, Schand und Erniedrigung quittiert wird. Fällt die Lebensenergie unter 10 so muss der Betreffende eine Probe auf Ausdauer (**AU**) ablegen. Misslingt die Probe geht er zu Boden und ist kampfunfähig. Fällt seine **LE** unter 0, so ist der Betreffende bewusstlos und natürlich auch kampfunfähig. Fällt die **LE** sogar unter -10, dann kann man sich die Kosten für den Heiler ersparen.

Achtung! Der, in dieser Disziplin erlittene, Schaden bezieht sich direkt auf die Lebensenergie (**LE**) und muss entweder von einem Heiler, beziehungsweise durch Heiltränke oder Magie behandelt werden.

Eine Amazone gibt den Beiden noch letzte Anweisungen - etwa, das der Kämpfer mit der niedrigeren **LE** beginnen darf - führt sie in den Bannkreis und erklärt den Wettkampf für eröffnet.

—●—

Der Kamelhändler hätte vielleicht mehr seiner Kamele essen sollen, anstatt sie zu verkaufen. Bei einer Größe von 1,75 Schritt brachte er vielleicht 60 Stein auf die Kampffläche, während ihm 2.10 Schritt, 85 Stein Halborkmuskeln gegenüberstanden. Er atmete tief durch und ließ seine Faust, schnell wie eine Schlange, in Richtung der Gegnerin schnellen. Ein direkter Treffer an der Kinnspitze... ..so hatte er es geplant (sein **SKW (W6)** zeigt eine „1“ und der **W20** eine „3“ **Foul!**), aber da er einen guten Kopf kleiner ist trifft sein Faustschlag die Gegnerin an der üppigen Brust und verursacht eben diesen einen Punkt Schaden, was die **LE** der Halborkin auf 71 sinken lässt. » Was ist das denn? Mein Liebesspiel ist härter als dein Schlag! «

» Foul! «, ruft sofort die Schiedsrichterin und deutet der Halborkin durch zwei nach oben gestreckte Finger, das sie nun zweimal zuschlagen darf. Ihr erster Schlag ist gerade mal ein zarter Stups, denn auch ihr **SKW (W10)** zeigt eine „1“, aber der **W20** fällt auf die „18“, was den doppelten Schaden bedeutet und die **LE** des Kamelhändlers auf 39 senkt. Der nächste Schlag ist schon ein klein wenig härter (**SKW 4 / W20 13**) und senkt die **LE** des Kamelhändlers auf 35.

Dieser möchte die Provokation der Halborkin natürlich nicht unbeantwortet lassen und holt zum Schlag aus (**SKW 4 / W20 14**). Krachend landet sein Schlag an ihrem Unterkiefer und senkt ihre **LE** auf 67. » Gar nicht schlecht, kleiner Mann. Den Schlag hätte ich fast gespürt. Aber jetzt spuckst du Blut! « Der hammerharte Schlag der Orkin (**SKW 8 / W20 4**) trifft den Kamelhändler frontal im Gesicht und wirft ihn nach hinten. Er wäre in hohem Bogen aus dem Bannkreis geflogen, hätten ihn zwei Zuseher nicht aufgefangen und zurückgestoßen...



Mit einer **LE** von 27 und Blut spuckend bittet der Kamelhändler um eine kurze Pause, was ihm Hohn und Spott der Zuseher, aber auch der Halborkin einbringt: » So wirst du die Liebesnacht mit mir keine Stunde überleben. «

In seiner Ehre gekränkt legt der Mann seine ganze Kraft in den Schlag und landet einen harten Treffer an ihrem Kinn (**SKW** 4 / **W20** 18), der durch die „18“ am **W20** verdoppelt wird und ihre **LE** auf 59 sinken lässt. » Nimm das du Tochter einer Orkhure! « » Verdammt! Du bist stärker als du aussiehst, kleiner Mann. Ich hätte mir fast auf die Lippe gebissen. «

» Für das, was du über meine Mutter gesagt hast, werde ich dich ungespitzt in den Boden rammen, aber davor werde ich noch ein bisschen mit dir spielen. « Ihr (**SKW** 4 / **W20** 6) Schlag trifft ihn genau am Auge - sofort beginnt es anzuschwellen und seine **LE** auf 23 zu senken. » Gut! Jetzt siehst du endlich wie ein Mann aus! « » Ich bin ein Mann! « Mit diesem Ausruf trifft er seine Gegnerin mit (**SKW** 6 / **W20** 20) unvorbereitet am Kinn und schlägt ihr einen ihrer Hauer aus dem Gebiss. Die Wucht des Schlages reißt ihr den Kopf nach hinten und senkt ihre **LE** auf 47 (doppelter Schaden durch **W20**).

Mit der Zunge über den abgebrochenen Zahn leckend schlägt sie mit der flachen Hand zu (**SKW** 4 / **W20** 19), als würde sie ein Kind ohrfeigen. Wieder spuckt der Mann einen Schwall Blut und seine **LE** sinkt auf 15. » Na! Was ist? Willst du nicht lieber aufgeben? « Anstatt zu antworten spuckte ihr der Mann einen Patzen Blut vor die Füße. » Sieht wohl nicht so aus! «

Der Treffer der Halborkin schien ihn härter getroffen zu haben als es zuerst den Anschein hatte, denn sein Nierenhaken (**SKW** 1 / **W20** 14) zeigte so gut wie keine Wirkung (**LE** 46). » Du bist ein Narr, kleiner Mann. Du hättest aufgeben sollen, als du noch die Möglichkeit dazu hattest. « Ihr Schlag mit dem Handrücken (**SKW** 9 / **W20** 6) riss ihn von den Beinen und schickte ihn mit **LE** 6 zu Boden. » Sei klug und bleib unten! Küß mir die Füße und bitte mich um Entschuldigung. Dann lasse ich dich auf deinen eigenen Beinen aus diesem Bannkreis gehen. « » Niemals! « Um wieder auf die Beine zu kommen, muss er eine Probe auf Ausdauer (**AU**) ablegen, die er gerade so schafft. Er greift nach dem Arm eines Zusehers um sich daran hochzuziehen und steht sehr wackelig auf den Beinen. » Du willst es nicht anders! «

Der Mann taumelt nach vor, legt sein ganzes Gewicht in den Schlag (**SKW** 4 / **W20** 8), der sie jedoch nicht einmal zusammenzucken lässt. Obwohl ihre **LE** durch den Bauchtreffer auf 42 sinkt, zeigt sie keine Reaktion darauf. Der Mann ist bereits so geschwächt, dass er immer wieder in die Zuschauerrunde taumelt. » Sollen wir ihn für dich festhalten, grüne Schönheit! « ruft ein Mann, der offensichtlich auf ihren Sieg gewettet und schon ein paar Bierchen zu viel getrunken hat. Nur ein Mann unter den Zusehern, *offensichtlich ein Diener des Kamelhändlers*, bat um Gnade für den gezeichneten Mann - die anderen wollten noch mehr Blut sehen und sie sollten es bekommen.



Der gezielte Kinnhaken der Halborkin (**SKW** 5 / **W20** 19) riss ihn von den Beinen und ließ ihn mit derartiger Wucht in die Zuschauermenge fliegen, dass selbst die ihn nicht auffangen konnten und gemeinsam mit ihm zu Boden gingen. Den harten Aufprall am Boden spürte er allerdings nicht mehr, denn der gewaltige Aufwärtshaken hatte ihn schon während des Fluges in eine tiefe Ohnmacht versinken lassen.

Anwesende Amazonen klatschten Beifall, hatte die Halborkin doch die Überlegenheit der Frauen über die Männer bewiesen, während die meisten der Männer übel gelaunt raunten und Wettscheine zu Boden warfen. Zwar war dieser Kampf nicht ganz regelkonform, denn verbale Provokationen sind bei offiziellen Wettkämpfen nicht gestattet. Aber dieses kleine Gemetzel zeigt sehr gut, wie brutal es bei Wettkämpfen im „**Einstecken**“ zugehen kann.

● **Zwerge werfen:** Niemand weiß heute mehr ganz genau woher die Bezeichnung für diese Amazonen-Sportart stammt. Überlieferungen nach, dürfte die Bezeichnung auf die Befreiung Andarwachts beim **Orksturm** zurückzuführen sein. Als Amazonen und Zwerge, Seite an Seite, zum Gegenangriff auf die Orkstellungen ansetzten, hatten die kleinwüchsigen Zwerge große Probleme die hölzernen Orkwälle zu überwinden. Kräftige Amazonen sollen daraufhin die Zwerge einfach über die Palisaden geworfen haben*.

**Wir persönlich glauben, dass es sich bei diesen Überlieferungen um Mythen handelt. Betrachtet man die durchschnittliche Höhe eines Orkwalles (etwa 2,5 bis 3,5 Schritt) und das Gewicht eines Zwerges in voller Montur (etwa 80 bis 120 Stein), dann müsste es sich um überaus kräftige Amazonen gehandelt haben. Was wir uns aber vorstellen können, ist, dass die Amazonen den Zwergen die „Diebesleiter“ gemacht haben, um ihnen so das Überwinden des Walles zu ermöglichen. (Peter)*

Bei den Amazonen-Spielen werden natürlich nicht wirklich Zwerge geworfen, sondern eine zwergengroße Lederpuppe, die etwa 20 Stein wiegt. Ziel ist es, je nach Bewerb, die Puppe möglichst weit oder hoch zu werfen. Vielleicht hat jemand eine Idee, wie wir diese Bewerbe - unter Berücksichtigung von Körperkraft (**KK**) und Geschicklichkeit (**GE**) in die Würfelp Praxis umsetzen können.

● **Hindernislauf:** Heute ist der Hindernislauf eine zur Schau Stellung von Kraft, Ausdauer und Geschicklichkeit. Ziel ist es, die fünf Meilen lange Strecke, welche - wie der Name der Disziplin verrät - mit Hindernissen gespickt ist. So gilt es über Wassergräben zu springen, Palisaden zu überwinden, Seile hoch zu klettern oder über Balken zu balancieren. Art und Reihenfolge der Hindernis können von Jahr zu Jahr variieren.





In der Vergangenheit war der Hindernislauf jedoch beinahe eine Art Hinrichtungsmethode, denn die Hindernisse waren tödliche Fallen.

Gruben waren mit Speeren gespickt, in den Wassergräben lauerten ausgehungerte Schnappfische, der Balancierbalken führte über eine Grube voll giftiger Schlangen oder einen tiefen Abgrund und die Seile, die es zu erklimmen galt, waren mit Dornen gespickt oder sogar mit zwerghischem Dornendraht umwickelt. Es war also nicht möglich das Seil zu erklimmen ohne sich dabei



schwere Verletzungen zuzufügen. Warum das Ganze? Wurden in Schlachten Frauen von den Amazonen gefangengenommen, so hatten diese manchmal die Wahl zwischen dem „Tod durch das Schwert“ oder „Ewigen Dienst im Heer“. Um das Privileg des Dienstes im Amazonenheer zu verdienen, mussten sich die Frauen aber zuerst beweisen - und dazu mussten sie den Hindernislauf überleben, was der Chronik nach aber nur etwa jeder Zehnten gelang.



Eigentlich wollten wir diese Ausgabe an dieser Stelle beenden, aber quasi in letzter Sekunde wurden wir auf den Würfelersteller „**YuSun Dice**“ aufmerksam, der wirklich sehr schöne (vor allem auch hölzerne) Würfel produziert. Warum wir den Hersteller trotzdem an den Pranger stellen, das könnt ihr auf der nächsten Seite lesen. Das Kuriose an der Sache ist, dass man es uns diesbezüglich sehr leicht gemacht hat, denn sämtliches Material wurde von der PR-Abteilung der Firma auf deren Homepage online gestellt. So viel sei verraten - wer so eine PR-Abteilung in seiner Firma

hat, der muss sich um die Mitbewerber keine großen Gedanken machen, denn der hat den schlimmsten Feind in den eigenen Reihen sitzen. Aber seht selbst... (**Xenia**)

Und wenn wir schon jemanden an den Pranger stellen, so wollen wir auch jemanden für besondere Leistungen - im positiven Sinne natürlich - auszeichnen. Wer diese Auszeichnung erhält ist auf Seite 69 zu lesen. An diesem Punkt verabschieden wir uns von allen Lesern dieser Ausgabe und hoffen, dass ihr auch die nächste downloaden und lesen werdet.

Euer W20 Team - Xenia, Andrea, Katta, Peter und Christian!



Eigentlich war es nie unsere Absicht in unserem Online-Magazin eine Art Pranger einzurichten, denn wer sind wir schon, über andere zu richten. Aber ehrlich gesagt, der Hersteller „**YuSun Dice**“ hat uns geradezu dazu gezwungen. Es sei an dieser Stelle natürlich auch erwähnt, dass **YuSun** wirklich sehr schöne Würfel herstellt - sogar überaus sehenswerte Holzwürfel, welche man im Sortiment anderer Hersteller vergeblich sucht. Warum ist **YuSun** dann an unserem Pranger gelandet?



Schon die Gestaltung des Firmenlogos lässt ein gewisses Maß an Sensibilität vermissen, erinnert es doch sehr stark an ein geschichtlich belastetes Symbol, dessen Verwendung zumindest in Österreich und Deutschland zu Konflikten mit dem Gesetz führen kann. Natürlich kann man jetzt die gestalterische Freiheit dem gegenüberstellen, aber es ist und bleibt „unsensibel“ und trägt sicher nicht zur Sympathiebildung bei. Wahrscheinlich auf Grund dessen, verwendet die Firma - zumindest in den sozialen Medien - jetzt eine abgeänderte Form des Logos. Ob das freiwillig oder auf Druck der Benutzer oder Betreiber erfolgte ist uns nicht bekannt. Aber wegen eines derart kleinen Design-Fauxpas stellt man doch niemanden an den Pranger, oder? Nein, wir laufen nicht durch die Welt um nach solchen Symbolen zu suchen - und in vielen asiatischen Ländern hat es auch eine ganz andere Bedeutung als bei uns.



Werfen wir also einmal einen Blick hinter die Kulissen. Der Empfangsbereich wirkt wirklich überaus sauber, wenn auch ein wenig kühl. Aber diesbezüglich haben wir wirklich schon sehr viel Schlimmeres gesehen.

Beim Verkaufsbüro handelt es sich, wie nicht anders zu erwarten, um ein Großraumbüro, aber dennoch ein sehr guter, sauberer Eindruck.

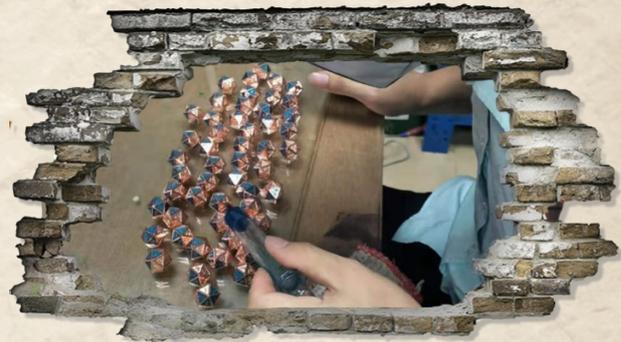


Ob es sich beim Chef-Büro um eine Originalaufnahme handelt können wir nicht sagen. Verdächtig ist allerdings, dass am „Originalphoto“ der Vermerk (www.photophoto.cn N°20140804027998435507) zu finden ist - weist eher auf ein Stock-Photo hin.



Naja! Ist doch nicht so schlimm, ein bisschen zu flunkern, wenn es um die Büroräume geht. Wir tun ja auch so, als wären wir eine Redaktion, dabei entsteht das Magazin in zwei Wohn- und einem Arbeitszimmer. Doch damit entsteht unser Magazin jedoch unter deutlich angenehmeren Bedingungen als die Würfel von **YuSun**.

Hinweis! Die folgenden Bilder wurden nicht etwa mit einer versteckten Kamera, in geheimer Spionagemission, aufgenommen. Es handelt sich hierbei um ganz offizielle Photos, welche auf der [Herstellerseite](#) unter „Über uns“ bzw. „About us“ zu finden sind.



Auf diesen Bildern ist sehr schön zu sehen, dass die Würfel in Handarbeit bemalt und auch verpackt werden. Doch bevor sie verpackt werden, werden sie natürlich poliert und auf eventuelle Fehler kontrolliert.



Und bei diesen Bildern ging uns wirklich ein „Echt jetzt!“ durch den Kopf. Geschliffen werden die Würfel, wie es aussieht, in einer Garage, wobei den Schleifern gerade mal kleine Plastikhocker zur Verfügung stehen um sich zu setzen. Ebenso scheint es bei der Qualitätskontrolle zu sein. Ja! Sicher... Es gibt in China noch viel schlimmere Arbeitsplätze, aber wenn eine PR Abteilung so offen zeigt, dass der Firma ihre Arbeiter nicht einmal eine akzeptable Sitzgelegenheit wert sind, dann darf man wirklich nicht mit den Sympathien von Verbrauchern in aller Welt rechnen. Zumindest kann man der Firma nicht vorwerfen die Arbeitsbedingungen ihrer Produktionsmitarbeiter zu beschönigen. Dennoch! Aus unserer Sicht hat sich die Firma einen W20-Pranger verdient.



Im Gegensatz zu **YuSun** hat sich **Yvi** einen Platz auf dem W20 Podest mehr als verdient. Die Rede ist von Yvonne Distelkämper, Betreiberin von „**Yvis Nerd and Geek World**“ - einem wahren Paradies für Freunde des gepflegten Rollenspiels. Neben den, von unserem Goblin so geschätzten, Würfeln aller Art findet ihr bei **Yvi** natürlich noch sehr viel mehr - sei es jetzt für „**Dungeons & Dragons**“, „**Das Schwarze Auge**“, „**Pathfinder**“, „**Warhammer 40k**“, „**Shadowrun**“, „**Vampire**“, „**Cthulhu**“ und natürlich „**Cats of Catthulhu**“ - bei **Yvi** in deutscher Sprache!



...und das alles schön übersichtlich im Online-Shop zu finden. Auch ist gleich auf den ersten Blick ersichtlich ob ein Produkt lagernd ist oder ob man mit längeren Lieferzeiten zu rechnen hat.

Das gewünschte Produkt zu finden, ist - *dank einer sehr gut funktionierenden Suche* - keine Herausforderung. Genauso soll - unserer Meinung nach - ein guter Online-Shop aufgebaut sein. Egal ob man „schnell Etwas sucht“ oder „in Ruhe schmökern“ möchte - beides ist angenehm möglich.

Natürlich werden jetzt einige sagen, dass sie das auch auf anderen Seiten können - was macht **Yvi** jetzt also so besonders? Wir könnten jetzt einfach schreiben - Bestellt etwas, dann werdet ihr es schon sehen! Aber keine Angst, wir spannen euch jetzt nicht auf die Streckbank!

Wer sich nur ein klein wenig Zeit nimmt, und sich ein wenig auf **Yvis** Seite umsieht, der wird eine Vielzahl von Kleinodien entdecken, die es in der Art sonst nirgends gibt, wie etwa Würfelbretter, Würfelbeutel, Fächerbeutel, Marker, Etais, Taschen, Schatullen, Schmuck und noch sehr vieles mehr - *alles mit Liebe von Hand gefertigt oder bedruckt*. Wirklich perfekt, wenn man auf der Suche nach einem besonderen Geschenk ist. Eine, mit einem persönlichen Motiv bedruckte, Schatulle kann kein falsches Geschenk sein!



Was?! Ihr seid noch immer nicht zu 100% überzeugt?

Dann lasst uns dem mal Abhilfe schaffen! Was **Yvi**, gegenüber den anderen Online-Shops, auszeichnet ist nicht nur das Sortiment, sondern auch die Liebe und Sorgfalt, die sie in ihre Produkte und auch in den Versand steckt. Die echten Trolle unter den Lesern werden sich jetzt vielleicht fragen, wie man Liebe in ein Paket stecken kann. An den günstigen Versandkosten wird es ja wohl nicht liegen...





Sondern es liegt schlicht und einfach daran! Trotz Weihnachtsstress hat **Yvi** unser Paket wirklich mit viel Liebe gepackt. Das Paket war - wie am Photo ersichtlich - mit rotem Seidenpapier ausgelegt, unsere bestellten Würfel waren in farblich abgestimmten Tüllsäckchen verpackt, ein kleines Dankschreiben lag bei - und ein kleines Säckchen „Schnobzeugs“, wie Andrea sagen würde. Es klingt jetzt fast unglaublich, aber selbst unser Würfel-Goblin mußte sich überwinden das Paket auszupacken.

Aus all diesen Gründen verleihen wir „**Yvis Nerd and Geek World**“ unser goldenes W20 Qualitätssiegel. Ja, ja, ja... Die Trolle unter unseren Lesern werden jetzt wahrscheinlich anmerken, dass sich **Yvi** um unser Siegel nichts kaufen kann, dass es nicht offiziell ist und überhaupt und außerdem - was ist so ein Siegel denn schon wert, wenn es von Nerds vergeben wird? Ja... Es mag schon stimmen, dass wir Nerds sind und uns auf **Yvis** Homepage sehr wohl fühlen... Aber drei von unserem Team sind selbst im Verkauf tätig und wissen ganz genau wie viel Arbeit alleine in ihrem Service steckt. Aus diesem Grund...

» Meine Hochachtung! Ganz tolle Leistung! « (**Chris**)

» Kann man unseren Goblin sperren lassen, bevor er unser ganzes Budget für Würfel ausgibt? Mach bitte so weiter! « (**Peter & Xenia**)

» ¡Me encanta tu tienda online! Dados asombrosos! « (**Katta**)

