

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

# Antherianischer Amazonen-Kurier



**RPG ist eine Männerdomäne!  
Seid ihr euch da sicher?**

AUSGABE 5

© 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:** Dungeons & Dragons Collection - © Katherine Ramos  
Kassandra - Assassin's Creed Odyssey - © Ubisoft  
W20 Dragon Logo - © Xenia Bergmann

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

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

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

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

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

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



**G**ehört ihr auch zu denjenigen, welche die Meinung vertreten, dass Rollenspiele wie **Dungeons & Dragons**, **Das Schwarze Auge** oder **W20** „nichts für Mädchen“ sind? Viele waren dieser Meinung, aber nachdem die Halb-Orkin **Gr'ougia Ulguh** dem Kamelhändler **Usamaahn Al' Khufus** bei den diesjährigen Amazonen-Spielen eine überaus schmerzhaft Lektion erteilt hat, haben viele Männer ihre Meinung dazu schlagartig geändert.

### **Katta ist der blanke Wahnsinn!**

**Spätestens ein Blick auf einen Teil von Katherines (Katta) Dungeons & Dragons Sammlung sollte den letzten Zweifler restlos überzeugen!**

Wer hätte das gedacht? - Als **Katta** in ihrem Interview (nachzulesen in Ausgabe 2) sagte, dass sie alle Dungeons & Dragons Boxen, Regelwerke, Abenteuer usw. in ihrer Sammlung hat, da habe ich schon bei mir gedacht, dass sie ein klein wenig flunkert. Eine Frau, die „Dungeons & Dragons“ sammelt - das konnte nur ein Scherz sein. Tja! Ich glaube, mit diesem Titelbild hat sie mich eines Besseren belehrt.

**(Christian Stadler)**

Typisch Männer! - Als ich vor einigen Jahren zu spielen begann, da herrschte noch das Vorurteil, dass nur „graue Mäuse“ mit den Jungs zusammen Rollenspiele spielen - und dann durften sie auch nur eine Elfe, eine Fee oder, mit etwas Glück, eine Magierin spielen. Zum Glück haben sich die Zeiten geändert und Prominente, wie die Cosplayerinnen **Katherine Ramos**, **Irina Meier**, **Alessia Medina**, Model **Laura Cagnacci** oder auch ich stellen diesen Wandel zum Positiven unter Beweis. Endlich ist man als Frau nicht mehr als „Nerd“ gebrandmarkt, wenn man sich für Rollenspiele begeistert. Mein Name in unserer Gruppe ist übrigens **Gr'ougia Ulguh**. Alles klar so weit?!

**(Xenia Bergmann)**



⇄ MÄNNERSACHE ⇄

Jetzt bitte mal alle Jungs und Männer die Hand heben, die glauben, dass Rollenspiele nichts für Mädchen/Frauen sind! Was!? Noch immer so viele. Es wird wohl Zeit für uns, dass wir mit diesem Vorurteil einmal ganz gewaltig aufräumen - auch in den eigenen Reihen!

⇄ 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!

**B**enommen sank **Usamaahn Al' Khufus** zu Boden. Es fühlte sich so an, als hätte ihm der letzte Treffer seines Gegners den Kiefer gebrochen. Sein Mund begann sich mit Blut zu füllen. Es schmeckte bitter, aber vielleicht war es auch nur der bittere Geschmack der Niederlage, welche sich immer deutlicher abzeichnete. Die Welt um ihn herum begann sich zu drehen, die Stimmen der Zuseher, die ihn und seinen Gegner anfeuerten, verschwammen immer mehr zu einem schmerzhaften Rauschen. Sein ganzer Körper bestand nur noch aus brüllendem Schmerz. Ein Schmerz, der ihm empfahl um Gnade zu bitten - diesen Kampf zu beenden - so lange er noch in der Lage sein würde, seine Mahlzeiten selbst zu kauen.



» Na! Was ist? Willst du nicht lieber aufgeben? « Anstatt zu antworten spuckte **Usamaahn Al' Khufus** seinem Gegner einen Patzen Blut vor die Füße. » Sieht wohl nicht so aus! « Der Treffer seines Gegners schien verheerender gewesen zu sein, als er sich selbst eingestehen wollte. Er hatte große Mühe wieder auf die Beine zu kommen, taumelte, aber irgendwie schaffte er es - wohl getrieben durch seinen verletzten Stolz. Jetzt war er an der Reihe - es lag nun an ihm diesen Wettkampf zu beenden.

» Nimm das! « In seinem Nierenhaken steckte kaum noch Kraft und er erzielte keine merkliche Wirkung bei seinem Gegner. » Du bist ein Narr, kleiner Mann. Du hättest aufgeben sollen, als du noch die Möglichkeit dazu hattest. « Der Schlag mit dem Handrücken, den sein Gegner ihm nun verpasste, und ihn wieder zu Boden schickte, war wohl die größte Erniedrigung, die **Usamaahn Al' Khufus** in seinem bisherigen Leben widerfahren war. Geohrfeigt, wie ein unartiges Kind, lag er auf dem dreckigen Boden der Taverne. Sein Kiefer schmerzte als hätte man ihm eine glühende Nadel hindurchgestoßen, aber das schmerzhaftes Rauschen in seinen Ohren war leiser geworden. Wahrscheinlich hatte ihm die Ohrfeige seines Gegners das Trommelfell platzen lassen. » Sei klug und bleib unten! Küsst mir die Füße und bitte mich um Entschuldigung. Dann lasse ich dich auf deinen eigenen Beinen aus diesem Bannkreis gehen. « » Niemals! «



Schwer atmend griff er nach dem Arm eines Zusehers um sich daran hochzuziehen. Er hatte große Mühe dabei und stand sehr wackelig auf den Beinen. Würde er auf seinen Körper hören, so würde er liegen bleiben, aber sein verletzter Stolz und seine Ehre - als Sohn der Wüsten - befahlen ihm nicht aufzugeben. Erstaunt, aber auch mitleidig sah sein Gegner ihm in die Augen. Er würde lieber sterben, als die Schmach über sich ergehen zu lassen, seinen Gegner um Gnade zu bitten. » Du willst es nicht anders, kleiner Mann! «

Er taumelte nach vor, legte sein ganzes Gewicht in den Schlag... ..und er traf seinen Gegner seitlich am Kinn. Doch er war bereits so geschwächt, dass sein Schlag keine Wirkung mehr



hinterließ. Schlimmer noch, durch den Schwung seines eigenen Schlages geriet er ins Taumeln und stolperte in die Zuschauerrunde, wo ihn eine beinahe zwei Schritt große Amazone auffing. » Sollen wir ihn für dich festhalten! « ruft ein Mann, der offensichtlich auf den Sieg seines Gegners gewettet und schon ein paar Bierchen zu viel getrunken hatte. Ein Lachen ging durch die Zuschauerrunde, einige feuerten seinen Gegner an, andere warfen verärgert ihre Wettscheine zu Boden. Nur ein Mann unter den Zusehern, *offensichtlich ein Diener des Kamelhändlers **Usamaahn Al' Khufus***, bat um Gnade für den gezeichneten Mann - die anderen wollten noch mehr Blut sehen, und sie sollten es bekommen.



Sein Gegner wusste, dass er ihm nichts mehr entgegensetzen hatte und es lag nun an ihm, es langsam - überaus schmerzhaft - oder blitzschnell und ebenfalls schmerzhaft zu Ende zu bringen. Der gezielte Kinnhaken riss **Usamaahn Al' Khufus** 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, wohltuende Ohnmacht versinken lassen.

Zur selben Zeit, in einem Arbeitszimmer in Wien - via Skype...

» **Verdammt Xenia! Musstest du meinen Kamelhändler so zusammenschlagen?** « » Er hätte mich und meine Mutter nicht beleidigen dürfen. « » **Tut mir leid, aber beim Anblick deiner Orkin konnte er nicht anders.** « » Tja, Peter... Dann wirst du auch sicher verstehen, dass **Gr'ougia Ulguh** ihre, und die Ehre ihrer Mutter, verteidigen mußte. Aber keine Angst - für ein paar hundert Taler werden die Heiler deinen Kamelhändler wieder zusammenflicken. Was ihm aber niemand nehmen kann, ist die Schmach, von einer Frau - auch wenn sie eine Halb-Orkin ist - besiegt worden zu sein! «

Doch blicken wir zurück in die Anfangszeiten des Rollenspieles - ein derartiges Szenario wäre damals nahezu undenkbar gewesen. Natürlich können wir nur vermuten, was hinter verschlossenen Türen von Rollenspielgruppen so alles ablief. Wenn das weibliche Geschlecht vertreten war, dann meist als entführte Prinzessin, zierliche Elfe oder Fee - oder als garstige Hexe. Aber eine Frau als Kriegerin - das passte absolut nicht ins Rollenklischee.

Heute würde man wahrscheinlich von „geschlechtsspezifischer Diskriminierung“ sprechen, aber in den 1980er und 90er Jahren galt das als absolut normal und salonfähig.

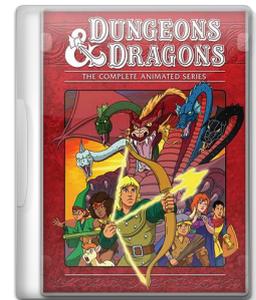


Genährt wurde dieses Bild wohl auch durch themenbezogene Filme, wie „**Labyrinth der Monster**“ (1982), „**Shakma**“ (1990) oder „**Dungeons & Dragons - The Animated Series**“ (1983 bis 1985) oder „**Heart of the Warrior**“ (1999) weiter gestärkt.



Vor allem „**Labyrinth der Monster**“ (**Mazes and Monsters**) hat den Rollenspielen keinen großen Dienst erwiesen, behandelt der Film doch die Thematik, dass Rollenspieler immer mehr der Realität entrückt werden, bis diese nicht mehr zwischen Realität und Phantasie unterscheiden können. Die Botschaft des Filmes kurz zusammengefasst: Rollenspiele sind gefährlich, machen wahnsinnig und daher natürlich absolut nicht für das schwache Geschlecht geeignet.

„**Dungeons & Dragons - The Animated Series**“... Ein Schritt in die richtige Richtung? Eine Gruppe, bestehend aus sechs Abenteurern - und zwei davon sind weiblich. Doch betrachten wir einmal die weiblichen Charaktere - eine Akrobatin und eine Diebin. Die Diebin wäre ja schon fast ein Bruch sämtlicher Klischees, wäre sie nicht gezeichnet worden wie eine Barbie Puppe. Ok! Die Serie sollte Kinder ansprechen...



Das Rollenspiele des Nächtens gefährlich, ja sogar tödlich sein können, das zeigt der Film „**Shakma**“. Eine Gruppe junger Erwachsener, spielt in einem Institut ein nächtliches Rollenspiel und sieht sich dabei mit einem mordlüsternen Affen konfrontiert. Zwar dürfen auch hier zwei Frauen in der Gruppe mitwirken, jedoch darf eine davon die hilflose Prinzessin spielen, welche rasch als Affenfutter endet - ein Schicksal, das auch ihrer Mitstreiterin ein wenig später blüht.

In „**Heart of the Warrior**“ (**El corazón del guerrero**) darf zwar im gespielten Abenteuer die Kriegerin/Diebin Sonja eine Hauptrolle spielen; die Spielrunde selbst besteht allerdings zur Gänze aus pupertierenden Jungs. Zwar ist der Film überraschend unterhaltsam, aber dennoch stärkt er das Klischee, das Rollenspiele nichts für Mädchen sind. Zumindest gesteht er Frauen eine starke Rolle in der Phantasiewelt zu.



Eigentlich eine skurrile Situation, denn im Bereich des Fantasy-Filmes durften Frauen schon längst starke Kriegerinnen sein. Man denke da zum Beispiel an **Valeria**, die an der Seite **Conans** kämpfte und ihn - selbst nach ihrem Tod - beschützte.





Oder, die wohl berühmteste aller Kriegerinnen – **Red Sonja**... In einem Film und unzähligen Comics darf sie ihre Stärke unter Beweis stellen und im Blut ihrer Feinde baden.



Und nicht zu vergessen, „**Hundra**“ (1983), die Rache für ihre ermordeten Stammeschwestern suchte, und dabei eine blutige Spur durchs Land zog.

Wie auch immer... Während Frauen im Film und in Comics gewaltig austeilen durften, blieb ihnen das in Rollenspielgruppen aber weitestgehend verwehrt. Ich will ehrlich sein... In unserer ersten Rollenspielgruppe gab es ganz genau eine Frau und sechs Männer, wobei ihr mehr die Rolle einer „Versorgungseinheit“ („Holst du mir bitte noch ein Bier aus dem Kühlschrank?“) inne hatte.



Wir haben uns wirklich bemüht und unser Filmarchiv durchforstet, aber der erste Film – wo Frauen eine starke Rolle im Rollenspiel spielen dürfen – scheint „**Knights of the Badassdom**“ (2013) zu sein, in dem **Summer Glau** eine LARP-Kriegerin verkörpert. Doch selbst hier konnte es der Drehbuchschreiber nicht unterlassen ihren Charakter zu Sexualisieren, indem er den „+3 Arsch der Perfektion“ zu einer ihrer besonderen Fähigkeiten machte, was von ihr mit den Worten, „Plus drei? Ihr unterschätzt meine Talente!“, noch unterstützt wurde.

Wie man es dreht und wendet, Frauen haben es in der Welt des Rollenspiels nicht leicht. Entweder werden sie in geschlechtsspezifische Klischeerollen gezwängt oder übermäßig sexualisiert – also wieder der Phantasie männlicher Spieler untergeordnet.

Das es auch ganz anders geht, das zeigt die D&D Web Comedy „**1 for All**“ von „**Deerstalker Pictures**“. Zwar werden die Charaktere hier enorm überzeichnet dargestellt, aber endlich wird gezeigt, dass auch Frauen Rollenspiele spielen und sich dabei nicht in die gängigen Rollen pressen lassen. So darf der Tiefling **Nixie** schon mal ihre pyromanische Neigung ausleben und alles in Schutt und Asche legen, während ihre Mitstreiterin **Evandra** reihenweise Unschuldige über die Klinge springen lässt, was den Spielleiter manchmal an den gespielten Rande der Verzweiflung treibt. Abgerundet wird die illustre Gruppe noch durch den selbstverliebten Barden **Antrius**, dessen musikalisches Talent sogar vor Zorn rasende Wildschweine in die Flucht schlägt.



Sollte es wirklich bis 2019 gedauert haben, bevor es Frauen gelang die Ketten der Klischees zu sprengen und starke Charaktere zu spielen, ja überhaupt im RPG so richtig Fuß zu fassen?





Dem wollten wir jetzt einmal auf den Grund gehen...

Schenkt man Umfragen von „Wizards of the Coast“ Glauben, so waren 2018 bereits knapp 40% der Dungeon & Dragon Spieler in Wirklichkeit Spielerinnen - *Tendenz stark steigend!* Aber ist dem wirklich so? Ein Blick auf unser eigenes Team bestätigt die Zahlen der Umfrage, ja stellt sie geradezu auf den Kopf, denn in unserem Team sind die Frauen mit knapp 67% ganz klar in der Überzahl. Doch welche Charaktere verkörpern sie im Spiel?

Wie ihr schon zu Beginn der Rubrik lesen konntet, verkörpert **Xenia** die Halb-Orkin **Gr'ougia Ulguh**. Ein über zwei Schritt großer Muskelberg, die sich jeder Herausforderung stellt und ihren Gegnern schon mal die Gliedmaßen ausreißt. Erst kürzlich hat sie bei einem Wettkampf im „Einstecken“ einen ihrer Hauer eingebüßt, was sie aber nicht im geringsten daran hinderte ihrem Gegner, dem Kamelhändler **Usamaahn Al' Khufus** (gespielt von **Peter**), eine blutige und schmerzhaft Lektion zu erteilen.

**Gr'ougia** lebt zurückgezogen in den Wäldern um die Amazonenberge, wo sie Jagd auf alle Art von Tieren macht. Fleisch und Felle der erlegten Tiere tauscht sie bei den Amazonen oder den Bewohnern von Torwacht gegen Güter des täglichen Bedarfes.

Trotz ihrer, im wahrsten Sinne des Wortes, überragenden Erscheinung ist **Gr'ougia** eher zurückhaltend und Fremden gegenüber meist sehr misstrauisch. Gelingt es einem jedoch, ihr Vertrauen zu gewinnen, so hat man eine mächtige Kämpferin an seiner Seite. Als Jägerin ist sie sehr geschickt im Umgang mit Distanzwaffen, ihre Muskelkraft (**KK** 18) und Zähigkeit (**AU** 17, **LE** 72) macht sie aber auch im Nahkampf zu einer, mehr als ernst zu nehmenden, Gegnerin.\*

*\*Spielleiter, welche **Gr'ougia** in ihre Abenteuer einbauen wollen, finden im Anhang, in den Spielleiter-Informationen, eine detailliertere Beschreibung des Charakters.*

Es gehört schon eine große Portion Mut und Rollenspielgeschick dazu, eine Orkin - *auch wenn es nur eine halbe ist* - glaubhaft im Rollenspiel darzustellen. Und glaubt uns - sie macht das wirklich überaus überzeugend. Spätestens wenn sie einen anknurrt läuft es einem eiskalt den Rücken runter. Doch **Gr'ougia** ist nicht der einzige Charakter den **Xenia** in **Antheria** verkörpert. Ihr zweites Alter Ego, die gefallene Amazone **Alraya Romgard**, entspricht da schon ein wenig eher dem Klischee einer weiblichen Rolle - aber über sie mehr in einer der nächsten Ausgaben.



Was sich bei unseren Recherchen allerdings ganz klar herauskristallisiert hat, ist, dass Frauen eher dazu tendieren „helfende“ Charaktere, wie Heilerinnen (**Andrea**), Magierinnen, Hexen oder Paladine (**Katta**) zu spielen. Figuren, die Gewalt als universelles Mittel zur Lösung betrachten werden eher selten von Frauen verkörpert. Wenn wir daraus jetzt den Schluss ziehen würden, dass Frauen die besseren Rollenspieler sind, dann gibt das jetzt sicher einen gewaltigen Aufschrei bei den männlichen Spielern.

Wer allerdings noch immer der Meinung ist, dass Frauen keine guten Kriegerinnen abgeben, der werfe mal kurz einen Blick auf die folgende Auflistung...

**Jeanne d'Arc** (\*ca. 1412 in Domrémy, Lothringen; † 30. Mai 1431 in Rouen, Frankreich), auch Jehanne d'Arc, im deutschen Sprachraum auch **Johanna von Orléans** oder „die Jungfrau von Orléans“ genannt, ist eine **französische Nationalheldin**. Sie wird in der **römisch-katholischen Kirche** als **Jungfrau** und **Heilige** verehrt.



Während des **Hundertjährigen Krieges** verhalf sie bei Orléans dem **Dauphin** und späteren französischen König **Karl VII.** zu einem Sieg über Engländer und **Burgunder**, anschließend geleitete sie Karl zu seiner Königssalbung nach **Reims**. Nach der Niederlage der Franzosen in der **Schlacht von Compiègne** wurde Jeanne d'Arc am 23. Mai 1430 durch **Johann II. von Luxemburg** gefangen genommen, später an die Engländer ausgeliefert und schließlich in einem kirchlichen Verfahren des **Bischofs von Beauvais, Pierre Cauchon**, der pro-englisch eingestellt war, auf Grund verschiedener Anklagen verurteilt. Am 30. Mai 1431 wurde Jeanne d'Arc im Alter von 19 Jahren auf dem Marktplatz von Rouen auf dem **Scheiterhaufen** verbrannt.

24 Jahre später strengte die **Kurie** einen Revisionsprozess an, in dem das Urteil aufgehoben und Jeanne zur **Märtyrin** erklärt wurde. Im Jahr 1909 wurde sie von **Papst Pius X.** selig- und 1920 von **Papst Benedikt XV.** heiliggesprochen. Ihr **Gedenktag** ist der 30. Mai. An diesem Tag gedenkt man ihrer auch in der **Church of England**.

(Quelle: Wikipedia)

Wie wir hier ganz deutlich sehen, müssen wir nicht einmal in die Welt des RPG eintauchen um kriegerische Frauen zu finden. Selbst die Geschichte der Menschheit ist voll von ihnen, doch viele von ihnen blieben – *zumindest in unseren Breitengraden* – unbekannt oder gerieten aus verschiedensten Gründe in Vergessenheit.





**Lady Death - Ljudmila Michailowna Pawlitschenko** (russisch Людмила Михайловна Павличенко, wiss. Transliteration *Ljudmila Michajlovna Pavličenko*; \* 12. Juli 1916 in Bila Zerkwa; † 10. Oktober 1974 in Moskau) war eine **sowjetische Scharfschützin**. Mit 309 bestätigten Treffern zählt sie zu den effizientesten Scharfschützen des **Zweiten Weltkrieges** und gilt als erfolgreichste Scharfschützin aller Zeiten.

**Pawlitschenko** kämpfte rund zweieinhalb Monate in der Nähe von **Odessa**, wo ihre Schüsse 187 gegnerische Soldaten töteten.

Als die Deutschen die Kontrolle über Odessa erlangten, wurde ihre Einheit nach **Sewastopol** auf die **Krim-Halbinsel** abgezogen. Im Mai 1942 war sie bereits im Rang eines **Leutnants** und wurde von der Führung der Südlichen Armee für die Tötung von 257 Soldaten der Achsenmächte ausgezeichnet. Ihre tödliche Bilanz beläuft sich auf 309 feindliche Soldaten.

Sie wurde nach **Kanada** und in die **USA** auf eine **PR-Reise** geschickt und wurde zur ersten Sowjetbürgerin, die von einem US-amerikanischen Präsidenten – **Franklin D. Roosevelt** – im **Weißen Haus** empfangen wurde. Später reiste **Pawlitschenko** zusammen mit **Eleanor Roosevelt** durch Nordamerika, um über ihre Kampferfahrungen zu erzählen. Sie hielt eine Rede vor einer internationalen Studentenvereinigung in **Washington, D.C.** und trat bei der **CIO-Gewerkschaft** in **New York** auf. Während ihres Besuchs in Kanada mit zwei anderen Scharfschützen wurde sie in **Toronto** an der **Union Station** von Tausenden empfangen. Bei der Rückkehr in die Sowjetunion wurde sie zum **Major** befördert. Bis zum Kriegsende blieb sie Ausbilderin für sowjetische Scharfschützen.

(Quelle: Wikipedia)

**Red Sonja** - Die Tatsache, dass **Red Sonja** ihre Kräfte aus einer Vergewaltigung bekommt und sich nur einem Mann hingeben kann, der sie besiegt, ist bis heute umstritten. Der Comicautor **Peter David** bezeichnete ihre Geschichte als „unheimlich“, da für ihn klar sei, dass **Red Sonja** nur mit einem Mann eine Familie gründen könne, der sie körperlich unterwerfen könne. Dass sie nach ihrer Vergewaltigung so aufreizend herumläuft, weil sie laut den Comics damit alle unanständigen (!) Männer quälen will, sahen Kritiker als „unrealistisch und heuchlerisch“. Comickritiker **Mark Morrison** verglich hingegen ihre Entstehungsgeschichte mit der von **Batman**, der ebenfalls als Kind ein schreckliches Trauma erlebt (Mord an



seinen Eltern), und sieht keinen Widerspruch. Zudem argumentiert er, dass **Red Sonja** kein Beispiel für Sexismus, sondern viel mehr für Feminismus sei, da sie trotz ihrer Vergewaltigung mit ehrenhaften Männern (wie z. B. **Conan** oder **Kull**) zu Freundschaft und Romantik fähig ist; nie impliziert wird, dass sie ihre Kräfte verliert, wenn sie besiegt wird; und von den Autoren fortwährend so geschrieben ist, dass sie ihre Schönheit nicht einsetzt um sich zu unterwerfen, sondern um zu dominieren.

Ein Kritikpunkt ist **Red Sonjas** knapper Metallbikini. Während der 1970er Jahre wurde sie häufig nur als „Hingucker“ gebraucht, der **ansonsten wenig zur Handlung beitrug**, weswegen sie von Feministinnen als Beispiel für **Sexismus** in der Comicindustrie kritisiert wurde. Mit der Zeit wurde sie aber als starker, unabhängiger Charakter interpretiert, die so selbstbewusst „Kampfkraft, Willensstärke und Schönheit“ gegen ihre männlichen Gegner einsetzt, dass sie heute nach Meinung als Beispiel für emanzipierte Frauen gilt.

(Quelle: Wikipedia)



**Thalionmel von Breлак** – genannt *Die Löwin von Neetha*, ist eine **Heilige** der **Rondra-Kirche** und eine der bekanntesten Heldinnen **Aventuriens**. Sie wird auch zur Verteidigung Unschuldiger gegen eine Übermacht angerufen.

**Thalionmel** verteidigte ganz alleine die **Silem-Horas-Brücke** über den **Chabab** vor **Neetha** gegen eine Übermacht der **Novadis** unter **Tugruk Pascha** und starb bei der Verteidigung, jedoch wurden Brücke und der Großteil des feindlichen Heeres von dem plötzlich über die Ufer tretenden **Chabab** vernichtet. Gläubige aus ganz Aventurien pilgern alljährlich,

besonders am **Tag der Heiligen Thalionmel**, zum Schauplatz des Wunders an der **Thalionmel-Furt** nach **Neetha**. Dort befindet sich heute auch die nach ihr benannte **Thalionmel-Brücke**. Das **Löwenschwert** und der **Waffenrock der Thalionmel** gelten heute als **Reliquien**.

(Quelle: Wiki Aventurica)

**Thesia Gilia** , die Tochter der Amazonenkönigin **Yppolita von Kurkum**, war als Prinzessin mit dem Elf **Lindion Dunkelhaar** liiert. Sie sollte die Krone von ihrer Mutter zum 30.Geburtstag erhalten, doch wollte sie die Liebe zu **Lindion** nicht aufgeben und verließ die **Burg Kurkum** am **21. Tsa 1017 BF**. Auf ihrer Reise durch **Tobrien** geriet sie in **orkische**



Gefangenschaft und verdingte sich später als **Söldnerin** im **weidnisch-tobrischen** Grenzgebiet. Nachdem die **Burg Kurkum** im Zuge des **Borbaradkriegs** an den Feind fiel, trat sie die Nachfolge ihrer Mutter an. Es gelang ihr dabei, sowohl das Vertrauen der **Amazonen** als auch die Gunst **Rondras** zurück zu erlangen. Später besiegte sie in der **Schlacht auf den Vallusanischen Weiden** als bisher einziger Mensch den Dämon **Karmoth**.

Sie gilt als stolze, aber auch weltoffene Herrscherin.

(Quelle: Wiki Aventurica)

**Valeria von der Roten Bruderschaft** ist eine Piratin und Kriegerin, die ihren Lebensunterhalt am Vilayet-Meer verdient. Sie ist eine überaus attraktive Frau, und sehr viele Männer begehren sie.

In der primitiven Gesellschaft des hyborianischen Zeitalters werden Frauen jedoch im Allgemeinen mit sehr wenig Respekt behandelt, und **Valeria** muss sich häufig Männern erwehren - sie häufig sogar verletzen oder töten - welche ihre Unabhängigkeit nicht akzeptieren können oder wollen.

**Valeria** ist eine starke Frau. mit messerscharfen Verstand, einem starken Willen und großem Mut angesichts der Gefahr.

**Conan** verliebte sich in sie, als sie sich seinen Respekt mit ihrer Schönheit und ihrer Haltung verdiente. **Valeria** ist eine begabte und erfahrene Schwertkämpferin. Obwohl sie nicht so stark wie **Conan** ist, kann sie sich, dank ihrer Fähigkeiten und Erfahrung, blitzschnell bewegen und ihre Klinge zielsicher zum Einsatz bringen.

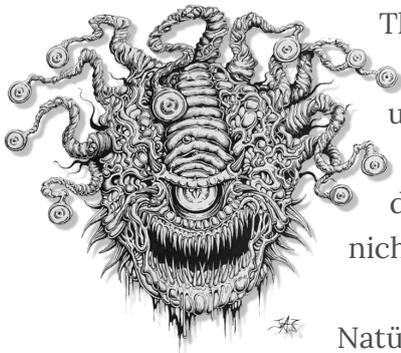


(Quelle: Conan Wiki - automatische Übersetzung durch Google Translate)

Bedarf es noch weiterer Beweise, dass Frauen kriegerische Rollen - sowohl in der realen als auch in der Rollenspiel-Welt - übernehmen können bzw. sogar übernommen haben? Also Jungs! Findet euch damit ab - *Gegner in Scheiben zu schneiden oder mit Pfeilen zu perforieren ist längst keine Männer-Domäne mehr, und das ist gut so!* (**Xenia Bergmann**)



**H**abt 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.



Thomas und Sebastian möchten wissen, ob wir uns die **Dungeons & Dragons Edition** von **Magic the Gathering®** kaufen werden - und was wir generell so davon halten. Das ist eine wirklich schwierige Frage, denn wie sollen wir ein Produkt beurteilen, dass - zum Zeitpunkt als diese Zeilen geschrieben wurden - noch nicht erhältlich war?

Natürlich - mit **Magic the Gathering®** hat „Wizards of the Coast“ schon vor vielen Jahren ein echtes Phänomen geschaffen. Kein anderes Sammelkarten-Spiel wird weltweit so häufig gespielt - und keine anderen Karten werden so intensiv gesammelt. Manche Karten, wie etwa der „Schwarze Lotus“ werden teils um Preise jenseits der € 20.000.- gehandelt.

Das einige Karten der **Dungeons & Dragons Edition** auch nur annähernd so einen Wert erreichen, kann wohl ausgeschlossen werden. Aber - und das kann man wohl mit Sicherheit jetzt schon sagen - es erwarten



uns auch hier beeindruckende Artworks, jede Menge Sonderkarten (rahmenlos, foliert,...), die vor allem für Sammler sehr interessant sein dürften, aber das hat auch seinen Preis. Die Sammler-Booster, in denen diese Schätze zu finden sind, werden derzeit für etwa € 25,- pro Pack (15 Karten) angeboten. Für normale Booster muss man etwa zwischen € 5,- und € 7,- pro Packung riskieren. Magic Spieler und Sammler werden wohl kaum um diese neue Edition herumkommen - ob sich der Neueinstieg für Rollenspieler auch lohnt, darüber wagen wir jetzt noch kein Urteil zu fällen...





**Christian** ☺☺☺☺☺ – Zugegeben! Die Karten sind wieder einmal ein Versuch an unser Ersparnis zu kommen - und es wird „Wizards of the Coast“ mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit auch gelingen, Ich konnte mich mit Magic the Gathering® nie richtig anfreunden, aber auf Grund des Dungeons & Dragons Bezugs werden ich wohl einen Blick oder zwei riskieren.

**Xenia** ☺☺☺☺☺ – Als leidenschaftliche Magic-Spielerin kann ich dazu jetzt nur eines sagen - das wird ganz schön teuer!



Wer schon alles hat - vor allem ein dickes Bankkonto - und Dungeons & Dragons Miniaturen sammelt, für den gibt (oder gab) es ein ganz besonderes Sammlerstück. Im Jahr 2010, mit einem empfohlenen Verkaufspreis von knapp \$ 35,- auf den Markt gekommen, muss man für diese Sammlung heute schon mindestens das fünf- bis zehnfache auf den Tisch blättern.

Eine Box mit vier exklusiven Beholder Miniaturen, wie etwa dem „Ghost Beholder“ oder dem „Eye of Shadows“.

Geliefert wurde das Set in einer sehr ansprechenden Kartonverpackung, in der jede Figur ihren eigenen Platz hat. Und natürlich liegt auch zu jedem Beholder die passende Statuskarte bei. Aber ist diese Sammlung den irren Preis wert, der vielerorts dafür verlangt wird? Bei den Göttern aller Rollenspiele - Nein!



Zwar handelt es sich wirklich um ein sehr exklusives Set, dass bei Sammlern heiß begehrt ist,

aber der Preis von \$ 249,- und mehr ist wirklich ein wenig - Vorsicht Peter ist sarkastisch - überzogen.



Es gibt wirklich weit schönere Beholder-Miniaturen zu nicht ganz so abgehobenen Preisen!

● schöne Sammelverpackung

● nur zum Sammlerpreis erhältlich

● Qualität der Bemalung nur mittelmäßig

**Katta** ☹☹☹☹☹☹ - Sollte jemand die Idee haben, mir dieses Set zum Geburtstag schenken zu wollen - nur zu! Selbst würde ich es mir aber nicht kaufen, obwohl ich großer Dungeons & Dragons Fan bin.

**Peter** ☹☹☹☹☹☹ - Tut mir leid Katta, aber Chris ist der mit dem dicken Bankkonto! Zum ursprünglichen Preis hätte es von mir sicher drei Punkte bekommen, aber zum Sammlerpreis - nope!

**Christian** ☹☹☹☹☹☹ - Bis auf das Gerücht mit dem dicken Bankkonto kann ich Peter nur voll und ganz zustimmen. Die Bemalung der Figuren ist leider von mittelmäßiger Qualität... vor allem für den Preis!



Nicht nur Rollenspieler haben ihre Freude mit diesem Siegelwachs-Set aus dem Hause Aiboria. Auch Briefe oder Einladungen bekommen mit einem Siegel erst den gewissen Touch. Das Set umfasst 600 Wachsperlen in 24 verschiedenen Farben - reicht für etwa 150 bis 200 Versiegelungen - und vor allem die metallischen Farben vermochten uns beim Test zu überzeugen.

Einfach drei bis vier Wachsperlen in den Schmelzlöffel geben, über eine Flamme halten und schon hat man flüssiges Siegelwachs. Durch das Mischen verschiedener Farben lassen sich ganz besonders interessante Effekte erzielen. Es hat eben schon seinen Reiz, wenn die Rollenspielgruppe eine Aufgabe vom Spielleiter in Form eines versiegelten Briefes erhält. Schon alleine das Brechen

des Siegels sorgt mitunter für einen gewissen Nervenkitzel. Mit knapp € 25,- ist das Set - unserer Meinung nach - eine klare Bereicherung für jedes Rollenspiel. Wir haben jedenfalls unseren Spaß damit. So bekamen die Spieler einmal einen versiegelten Brief mit den Worten „Und seid ihr mal in größter Not, so zerbrecht das Siegel rot!“ überreicht. Was haben die herumgerätselt wann wohl der beste Zeitpunkt fürs Öffnen wäre. Oder etwa „Liegt ihr bei einer hübschen Frau, so zerbrecht das Siegel blau!“ Jetzt dürft ihr zweimal raten, was in dieses Kuvert - natürlich in virtueller Form - gepackt war?

Das man dem Set auch vier Teelichter beige packt hat ist zwar löblich, aber ob es versandtechnisch sinnvoll ist, das wollen wir hier jetzt mal nicht hinterfragen. Dieses und viele weitere Sets - sowie Zubehör - findet ihr [hier](#).

- hoher Spaßfaktor beim Spiel
- sehr vielseitig verwendbar (Briefe, Einladungen)
- leider sehr lieblos und schlampig verpackt
- Schmelzlöffel wird sehr heiß

**Xenia** 🌟🌟🌟🌟🌟 - Bei unserer Rollenspielgruppe kommen die versiegelten Briefe wirklich sehr gut an. Ein Manko hat das Set allerdings. Trotz des Holzgriffes wird der Schmelzlöffel sehr heiß.



Mit „Töchter der Rache“ erschien endlich wieder einmal ein **DSA** Abenteuer, das zu einer Zeit spielt, als **DSA** noch unser Lieblings-Rollenspiel war - und endlich wieder ein Abenteuer in dem die Amazonen die tragende Rolle spielen, was, unserer Meinung nach, viel zu selten der Fall ist.

Und was für ein Abenteuer haben uns Yvonne Klaas-Körner und Alexandra Körner hier beschert. In diesem Abenteuer für erfahrene Helden geht es um nichts Geringeres als, gemeinsam mit den Amazonen, das Vildromtal zu erobern und die Ruinen der ehemaligen Amazonenhauptburg Kurkum vom Joch Borbarads zu befreien. Hochkönigin Gilia wird dabei als erlebbare Person dargestellt und man erfährt vom Konflikt der Amazonen mit den Mactaleänata, welcher von der Welt verborgen schwebte.

Zwar kam das Abenteuer bei den meisten Rezensionen nicht ganz so gut weg (etwa nur vier von neun Einhörnern auf Xeledons Spottgesang), aber wir fanden es durchaus kurzweilig. Immerhin haben wir es nicht gespielt - sondern nur gelesen. Viele der verwendeten Darstellungen sind recycelt, was ihrer Qualität aber keinen Abbruch tut - im Gegenteil, sie vermögen zu überzeugen und unterstreichen die Handlung. Ein graphischer Leckerbissen ist das Titelbild, welches eine Mactaleänata zeigt die eine Amazone angreift.



Wir hätten euch das Bild gerne hochauflösend und in voller Schärfe gezeigt, aber da wir uns keine Probleme mit [Ulisses Spiele](#) einhandeln wollen, verzichten wir hier lieber auf die Darstellung.

Kurz gesagt - das Abenteuer liest sich sehr gut und im Finale fühlt man sich fast ein wenig an Conan erinnert, dem seine Valeria im Kampf zur Seite steht. Hier ist es die gefallene Königin Yppolita, die ihrer Tochter und den Helden in Stunden höchster Not zur Seite steht. Gut in Szene gesetzt kann dies durchaus zu einem epischen Moment werden.

- packende, kurzweilige Geschichte
- hohe Qualität der Illustrationen

- Proben bleiben oft dem Spielleiter überlassen
- PDF hat gleichen Preis wie Print-Version

**Christian** 🌟🌟🌟🌟🌟 - Endlich wieder ein Amazonen-Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges - eine durchaus würdige Weiterführung der Geschichte aus „Goldene Blüten auf blauem Grund“.

**Xenia** 🌟🌟🌟🌟🌟 - Ja! Das Abenteuer hat stellenweise Schwächen, dennoch finde ich die Bewertung bei Xeledon ein wenig zu hart.

**Peter** 🌟🌟🌟🌟🌟 - So ganz kann ich die negativen Kritiken im Netz nicht verstehen. Ok... Die Umsetzung des Abenteuers hat stellenweise Schwächen, aber schon die Geschichte selbst wäre einen Roman wert!

## Jungeondraft



Ein relativ junges Programm, zum Erstellen von Dungeons-Maps ist [Dungeondraft](#). Es verfügt über eine sehr einfache, intuitive Bedienung, wodurch sich sehr rasch Dungeons (Verliese) für einen Rollenspielabend erstellen lassen. Im Lieferumfang befindet sich bereits eine Vielzahl an Symbolen, die sich durch eigene Grafik-Sets erweitern lassen.

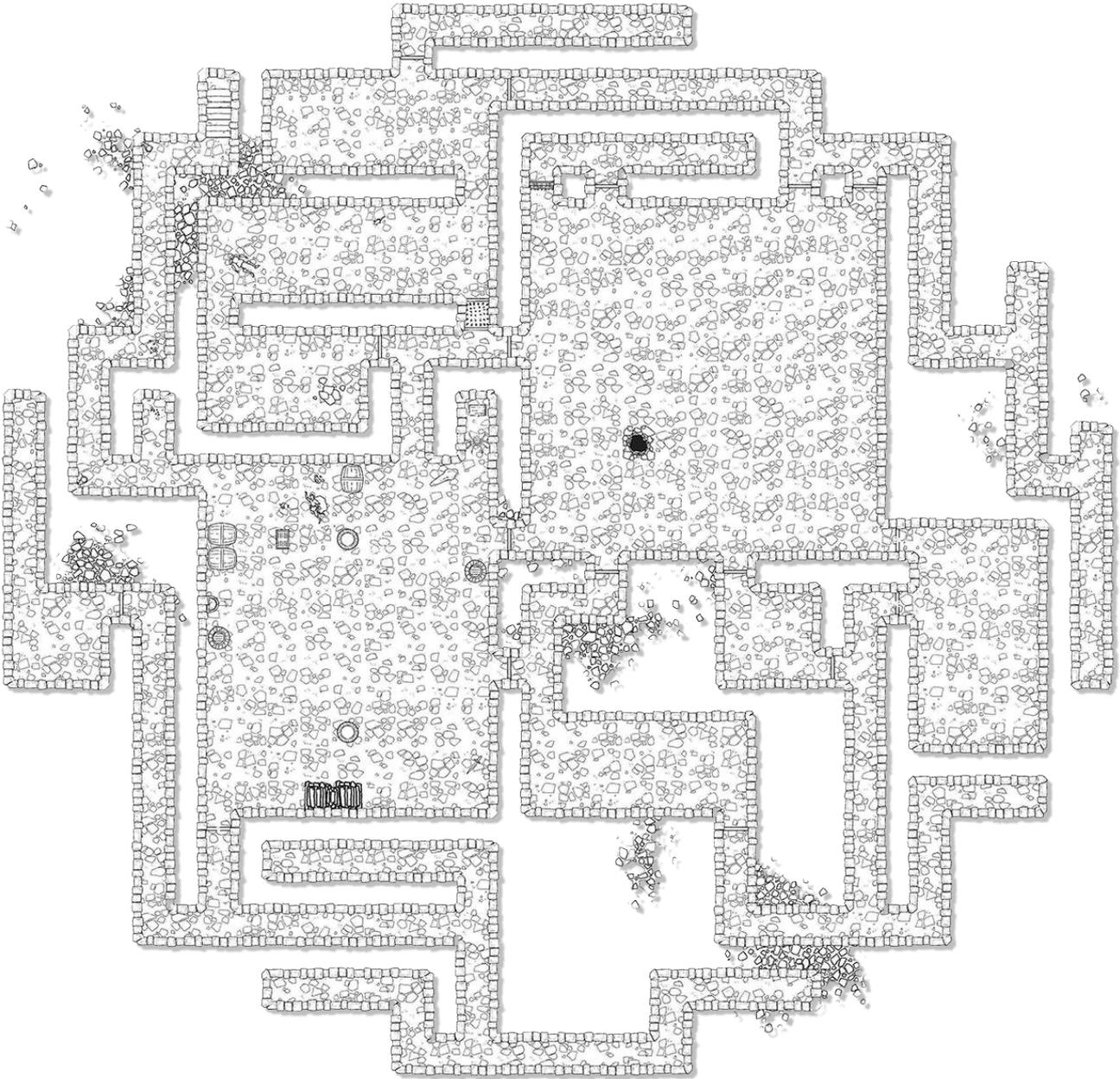
Wie man diese eigenen Sets erstellt wird leider nur sehr dürftig erklärt. Wir mussten dafür die eine oder andere Anleitung im Internet bemühen. Danach war es wirklich ein Einfaches unsere eigenen Graphiken zu integrieren.



In unserem Fall handelt es sich um Türen und Portale, welche mit einem Richtungspfeil versehen sind. Man kann diese also nur in die angezeigte Richtung durchqueren. Hierbei sollte man unbedingt darauf achten, das der Pfeil einen starken Kontrast (oder dicken kontrastreichen Rand) zum Rest des Symbols hat. Warum ist das so wichtig? Das Programm bietet eine Funktion zum Erstellen einer „druckerfreundlichen“ schwarz/weiß Variante der Karte.

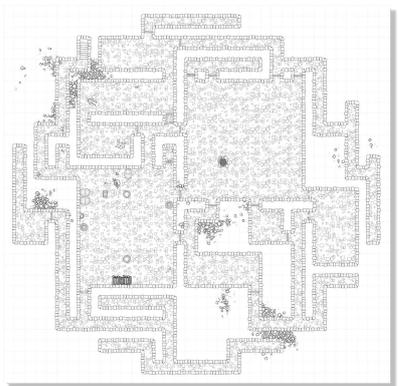
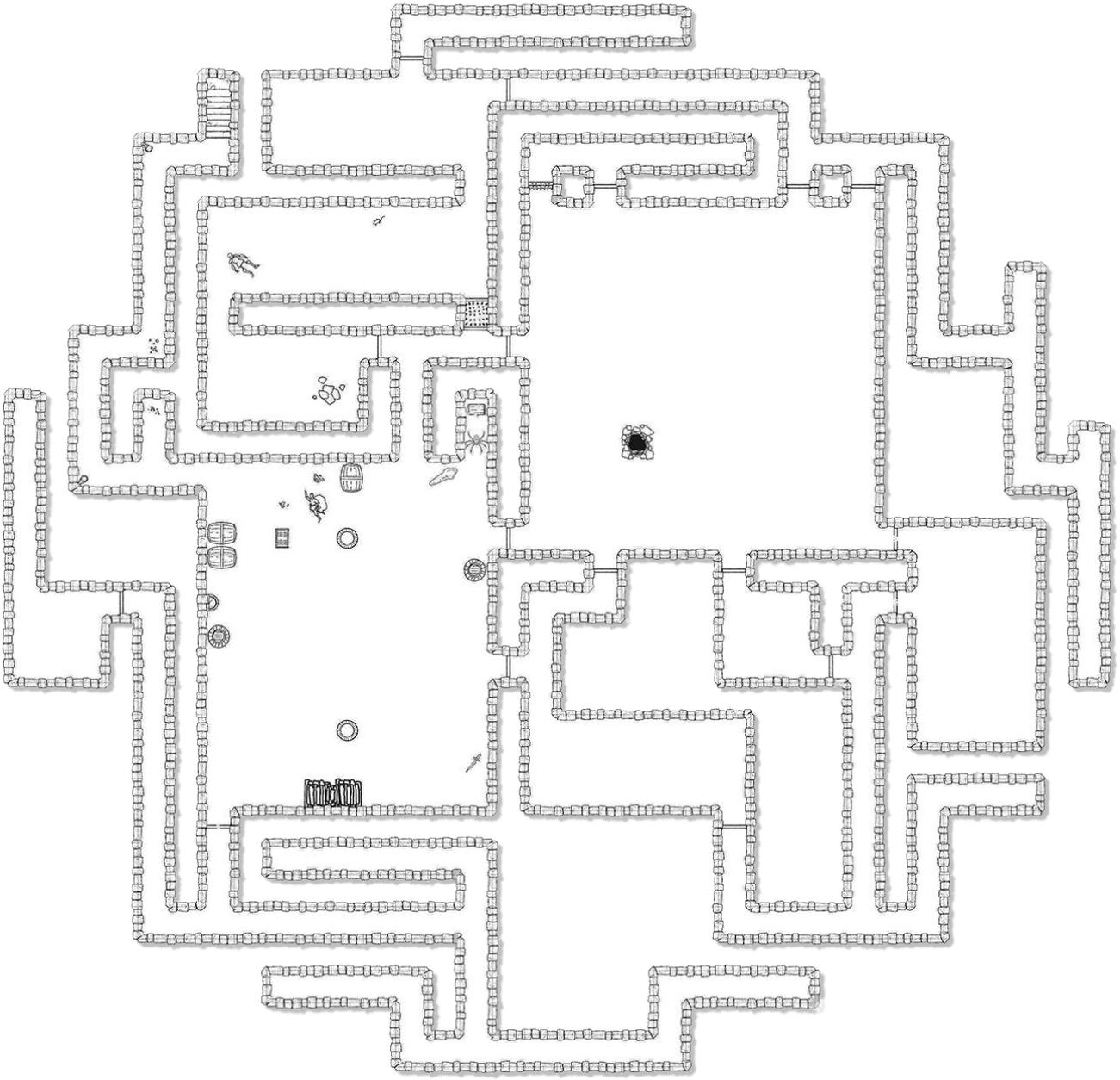


Fehlt hier der nötige Kontrast - wie in unserem Fall - so geht das Symbol in der exportierten Karte fast völlig verloren. Ein weißer Pfeil mit schwarzem Rand hätte hier ein deutlich besseres Export-Ergebnis geliefert.



Um die Karte für den Spielbetrieb übersichtlicher und vor allem „ruhiger“ zu gestalten, sollte auf die Verwendung von Bodentexturen verzichtet werden. Diese sorgen nämlich, vor allem beim druckerfreundlichen Export mitunter für ziemlich psychedelische Muster und erinnern ein wenig an die Wandtapeten der 1970er Jahre. Frage mich gerade, wie ich normal bleiben konnte, wenn ich jetzt an die Tapeten in meinem Kinderzimmer denke! Hey! Warum lacht ihr anderen jetzt so dämlich? (Christian Stadler)





Ja! Dungeondraft mag die eine oder andere Schwäche haben, aber für \$ 19,99 findet man zur Zeit kaum ein bedienerfreundlicheres Programm. Die Ergebnisse (Export ist bis zu etwa 10.000 x 10.000 Pixel möglich) können sich sehen lassen und man kommt rasch zu einem brauchbaren Ergebnis.

- gutes Preis-/Leistungs-Verhältnis
- gute Exportfunktionen
- durch eigene Grafiken erweiterbar

- mangelhafte Anleitung
- Grafiksets eher im Bereich „Zeichnung“

**Christian** ☺☺☺☺☺ - Meine erste Wahl, wenn ich schnell mal einen ansprechenden Dungeon für einen Spielabend entwerfen muss.

**Victoria** ☺☺☺☺☺ - Zur Erstellung einfacher Karten völlig ausreichend, aber wenn es graphisch ansprechend sein soll, dann doch lieber Inkarnate oder Illwinter's Floorplan Generator.

Wieder einmal **Inkarnate** werden sich so manche Leserinnen und Leser jetzt wahrscheinlich fragen. Doch seit wir einen letzten, prüfenden Blick auf das Online-Tool geworfen haben, hat sich wirklich eine ganze Menge an Inkarnate geändert. Und man kann wirklich getrost sagen, dass es den Entwicklern gelungen ist, etwas Ausgezeichnetes noch besser zu machen. Dazu wurde Inkarnate um zwei neue Module erweitert. Für echte Begeisterung sorgt bei uns das Modul „Watercolor City Maps“, mit dem es jetzt wirklich einfach ist, Übersichtspläne einer Stadt oder eines Ortes zu erstellen.



**INKARNATE**



Was sie hier sehen ist nur ein kleiner Ausschnitt einer, mit Inkarnate erstellten, Stadtkarte. Wir arbeiten bereits mit Hochdruck an unseren Karten und hoffen, dass wir euch bald den ersten Rohentwurf der Karte von Andarwacht präsentieren können. Ein Modul, auf das wir wirklich schon lange sehnsüchtig gewartet haben. Einziges

kleines Manko... Es gibt keine Option die Karten als Schwarz/Weiß Strichzeichnungen zu erstellen bzw. zu exportieren, wie wir deren Darstellung zum Beispiel aus **Das Schwarze Auge** gewohnt sind.

Ebenfalls neu ist das Modul „Fantasy Battlemaps 2.0“ - im Grunde genommen handelt es sich



dabei jedoch um eine Überarbeitung eines bereits bestehenden Moduls. Aber diese Überarbeitung kann sich wirklich sehen lassen. Die Graphiken wurden komplett überarbeitet und sind jetzt deutlich detaillierter und farbintensiver, wie man auf dem Bild rechts klar erkennen kann. *Aber um die Erwartungen ein klein wenig in die richtigen Bahnen zu lenken - es bedarf schon sehr viel Übung und Kreativität um solch ein Werk zu schaffen.* (Peter Horvath)



War Inkarnate schon bisher das führende Werkzeug zum Erstellen von Karten für den RPG Bereich, so hat es seinen Vorsprung jetzt noch ganz deutlich ausgebaut und ist jetzt unangefochtene Nummer eins. Aber noch immer schade, dass es keine Offline-Version davon gibt und das der volle Leistungsumfang nur in Google Chrome verfügbar ist.

- wird ständig erweitert und verbessert
- enormer Leistungsumfang
- großartiger Support durch die Benutzer

- nur online verfügbar
- nur mit Google Chrome voll nutzbar
- sehr strikte Lizenzbedingungen

**Christian** ●●●●●● - Um Inkarnate gerecht zu werden, müssten wir unser Bewertungssystem erweitern. Mit den neuen Modulen hat es sich noch weiter von den anderen abgesetzt.

**Peter** ●●●●●● - Selbst die kostenlos nutzbare Light-Version von Inkarnate kann mehr als viele kostenpflichtige Mitbewerber.

Viele Leserinnen und Leser werden sich jetzt vielleicht fragen, wozu man diese sogenannten Mylar Druckverschlussbeutel braucht. Mit großer Wahrscheinlichkeit wissen Leserinnen sogar mehr damit anzufangen als Leser. Richtig verschlossen sind diese Beutel luft-, geruchs-, und wasserdicht. Sie eignen sich daher hervorragend zum Schutz und zur Aufbewahrung verschiedenster Dinge, von Lebensmitteln bis zu Würfeln. Wir verpacken in erster Linie USB-Sticks und Briefmarken darin, um sie für den Versand zu schützen. Denn leider kommt es immer wieder vor, dass Pakete beim Versand durchnässt und der Inhalt dadurch unbrauchbar wird. Darüber hinaus verleiht diese Verpackungsart einen ganz besonderen Touch.



Die Preise variieren natürlich nach Größe und Ausführung der Beutel. Wir haben für 100 Stück (3 x 4,7“) € 6,99 bezahlt und sind damit höchst zufrieden. Eine große Auswahl dieser vielseitig verwendbaren Beutel finden sie [hier](#).

● vielseitig verwendbar

● Kinder hatten viel Spaß beim Öffnen

● fizzelig zu befüllen

● noch mehr unverrotbarer Müll

**Christian** 🗳️🗳️🗳️🗳️🗳️ - Sinnvoll eingesetzt haben die widerstandsfähigen Beutel ihre volle Berechtigung, allerdings nur wenn man sie recycelt und immer wieder verwendet.

**Xenia** 🗳️🗳️🗳️🗳️🗳️ - Bitte versteht mich nicht falsch! Wenn es mir rein um die Nützlichkeit ginge, dann würden die Beutel garantiert fünf Drachen von mir bekommen - aber vom Umweltschutzgedanken her sind sie ein echtes Desaster.



Eigentlich wollten wir jetzt in Ruhe die Heldenpost lesen und danach in der „**Siegreichen Amazone**“ ein kaltes Zwergenbräu kippen, aber da hat uns [Ulisses Spiele](#) doch glatt einen Strich durch die Rechnung gemacht - und zwar mit den „**Werkzeuge des Meisters**“ - Boxen, derer es drei verschiedene gibt. Sofort keimten bei uns Erinnerungen an „**Die Werkzeuge des Meisters**“ von Schmid Spiele aus dem Jahr 1984 auf - und diese ließen uns Schauer des Grauens den Rücken hinunterlaufen.



Der eine oder andere „**Das Schwarze Auge**“ Spieler mag sich vielleicht noch an diese Box mit der lächerlichen Maske, den noch viel lächerlicheren Pappfigürchen und dem „Buch der leeren Seiten“ erinnern. Heute würden wir wohl sagen, dass der Kauf dieser Box - *sie kostete damals immerhin öS 398,- (etwa € 30,-)* - ein voller Griff in einen Haufen Ogerscheiße war.



Das die neuen „Werkzeuge des Meisters“ gleich das Doppelte pro Box - € 61,60 - kosteten, machte einige von unserem Team wirklich ein wenig nervös. Doch **Chris** und **Peter** kratzten ihre letzten Taler zusammen und bestanden darauf die erste Box unserer Sammlung hinzuzufügen. Das sie beiden das „Wechselgeld“ auch gleich wieder für Würfel ausgegeben haben ist eine andere Geschichte über die uns vielleicht der „**Würfel Goblin**“ berichtet.

Doch kommen wir zu den neuen Werkzeugen des Meisters...



Etwas fällt auf den ersten Blick auf - die Box ist groß! Verdammt groß sogar! So groß, dass sie leider nicht in unser Bücherregal passt. *Aber dem kann mit einer Streitaxt Abhilfe geschaffen werden.* (Peter H.)

Und die Box ist schwer - verdammt schwer, wenn man sie mit anderen Boxen vergleicht. Was ist also in der Box? Da wir nicht jeden Tag eine € 61,60 teure Box öffnen, haben wir es in gewisser Weise zelebriert - und der Inhalt hat uns sehr positiv überrascht. Neben einem sehr



gut verständlichen, vollfarbigem, Regelheft beinhaltet die Box eine Vielzahl von Umgebungsplänen, Schablonen für Entfernungen und Radien, Quest-Marker, 175 Acryl-Blips und eine Übersicht über die selbigen. Und bevor

jetzt die große Frage kommt was „Blips“ sind - das sind sie. Archetypen, Tiere, Monster und vieles mehr, in Form von Acrylplättchen, um damit Kämpfe auf den Umgebungsplänen auszutragen. Was jetzt auf den ersten Blick



wirklich sehr banal klingt machte uns einen riesen Spaß und hat uns für viele Stunden gefesselt.

Für maximalen Spielspaß benötigt man natürlich alle drei Boxen, was natürlich ganz gewaltig im Geldbeutel schmerzt, aber unsere Begeisterung hat man mit diesem Produkt entfacht und wir werden uns wohl - *zum Leidwesen unserer Mitspielerinnen* - alle drei Boxen kaufen.

- vielseitig verwendbar, auch Abseits DSA
- sehr hohe Verarbeitungsqualität
- Illustrationen in gewohnt hoher DSA-Qualität

- schmerzhafter Preis
- keine Amazone enthalten

**Christian** ☺☺☺☺☺ - Die Idee mit den „Blips“ ist zwar nicht neu, aber in diesem Produkt wirklich genial gut umgesetzt. Wir haben wirklich Stunden damit verbracht, uns auf dem Marktplatz zu bekämpfen. Einzig der hohe Preis verhindert meinen fünften Punkt.

**Xenia** ☺☺☺☺☺ - Es tut mir wirklich leid, aber ich kann nicht verstehen, was die Jungs so toll daran finden, Plättchen auf Landkarten herum zu schieben und dabei etwas von Strategie murmeln. Auf Grund des guten Designs, und weil es die Jungs von anderen Dummheiten abhält, gebe ich zwei Punkte.

**Peter** ☺☺☺☺☺ - Also das nenne ich jetzt mal ein gelungenes „Upgrade“ zur 1984'er Version der „Werkzeuge des Meisters“. Obwohl wir selbst nicht mehr aktiv DSA spielen, hatten wir mit dem Set - als unabhängiges Spiel - eine Menge Spaß. Box II und III sind schon als Pflichtkauf für nächsten Monat notiert.





**Völlig Banane!** Etwas anderes würde wohl auch einem Minion zu diesem Produkt aus dem Hause Renkforce (eine Marke aus dem Haus **Conrad Electronic**) nicht einfallen. Zwar ist die Idee nicht neu - *derartige Produkte lassen sich im Netz bis 2012 zurückverfolgen* - aber das sieht jetzt wirklich sehr nach Ausnutzung der Corona-Panik aus. Eigentlich wäre das Produkt sogar Anwärter für den Pranger gewesen, aber da wir ein wenig auf das berufliche Nahverhältnis von **Christian S.** Rücksicht nehmen mussten, belassen wir es mal bei einem „**Völlig Banane!**“. Doch was für ein Produkt von Renkforce erregte nun derart unsere Aufmerksamkeit und unser Unverständnis? Tataaaa... Wir präsentieren das...

...**Antimikrobielle USB Kabel**, welches durch seine ganz spezielle Beschichtung das Wachstum von Bakterien und Keimen verhindert. Ob es das tatsächlich macht können wir leider weder beweisen noch widerlegen. Auch ein Blick ins Datenblatt des Produktes gibt darüber nicht wirklich Aufschluss. Selbst wenn das Kabel hält was es verspricht, € 14,99 für zwei Meter USB 2.0 Kabel sind wirklich schon sehr frech - antimikrobiell hin oder her.



Wir haben die € 14,99 für dieses Produkt lediglich ausgegeben um unseren Leserinnen und Lesern ein Foto der Verpackung präsentieren zu können. Aus Rücksicht auf unseren Mitstreiter verzichten wir in diesem Fall auf eine Produktbewertung, aber sie können sich sicherlich selbst ein Bild davon machen, was davon zu halten ist.

Jetzt haben wir uns wirklich lange genug auf dem Marktplatz von **Andarwacht** herumgetrieben, und wie immer haben wir viel zu viele Taler ausgegeben, für mehr oder weniger sinnvolle Produkte. Vielleicht ist ja auch für euch das eine oder andere interessante Produkt dabei. Aber vielleicht konnten wir euch auch davon abhalten eure mühsam erarbeiteten Taler für etwas auszugeben, dass ihr gar nicht braucht.

Da **Peter** einen Besuch in der „**Siegreichen Amazone**“ derzeit verweigert, schicken wir diesmal **Chris** auf die Reise nach Torwacht um euch mit dem aktuellen Tratsch und den neuesten Gerüchten zu versorgen. Ausgestattet mit einer „Flasche des ewigen Sprudeln“ - in eurer Welt bekannt als „Soda Stream“ - einer Stange feinsten Wurst und einem Sack voll Brötchen macht er sich auf den Weg. Da diese Reise mehrere Tage dauert - und Orientierung nicht gerade zu seinen stärksten Seiten zählt - werfen wir in der Zwischenzeit einen Blick auf die Heldenpost, welche uns die letzten Wochen erreicht hat. Wir wollen ehrlich sein... Nach den Download-Zahlen von Ausgabe 3 und 4 haben wir doch mit ein wenig mehr Zuschriften gerechnet. Das soll jetzt in keinsten Weise undankbar klingen, denn die Post, die uns erreicht hat, ist hauptsächlich sehr positiv und auch voll konstruktiver Vorschläge und Kritiken.



**W**ir konnten es selbst kaum glauben, als wir heute einen Blick auf die Zugriffs-Statistik unserer **W20** Seite geworfen haben. Mit Stand 10.07.2021, 20:02, haben bereits mehr als 5.700 Individuen zumindest einen Blick auf unsere Seite getan - und davon haben sich mindestens 10% wenigstens eine Ausgabe des „Amazonen Kuriers“ herunter geladen oder online gelesen.



Wie auch schon letztes Mal ließen sich einige Trolle nicht davon abhalten sich über uns und das Magazin auszukotzen. Es soll hier jetzt nicht der Eindruck entstehen, dass wir mit Kritik nicht umgehen können. Im Gegenteil! Wir freuen uns über jede Art von sachlicher Kritik, denn sie treibt uns an, es nächstes Mal besser zu machen. Auch dafür, dass uns einige auf Fehler aufmerksam gemacht haben, nehmen wir dankend zur Kenntnis. Einige Nachrichten hatten allerdings ein derart tiefes Niveau, dass die Absender dafür sogar auf einschlägigen Seiten gesperrt würden. Doch kommen wir zu den Nachrichten, die uns erfreut, überrascht oder zum Nachdenken angeregt haben.

**Franz B.** aus Wien wettet in seiner Nachricht mit uns, dass wir sie nicht veröffentlichen oder beantworten werden. Tut uns leid, aber diese Wette hast du verloren, Franz! Er kritisiert - zum Teil berechtigt - dass wir viel Zeit für Details wie die Amazonen-Spiele aufbringen, aber noch nicht einmal ein Grundregelwerk haben. Das stimmt! Allerdings nur zum Teil..

Hinter den Kulissen arbeiten wir natürlich sehr intensiv an einem Regelwerk, allerdings fehlt dem noch der nötige Feinschliff. Man könnte es gerade einmal als frühe Alpha-Version bezeichnen - einfach noch viel zu fehlerhaft um es Spielerinnen und Spielern zuzumuten. Wir bitten diesbezüglich um euer Verständnis. (**Christian S.**)

**Andreea T.** aus dem Raum Stuttgart gratuliert uns zum gelungenen Layout des Kuriers. Da sie mit dem Fantasy Rollenspiel jedoch nichts am Hut hat, verstand sie - *ihrer eigenen Aussage zu Folge* - nur etwa die Hälfte dessen, worüber wir geschrieben haben. Wir verstehen Andreeas Worte an dieser Stelle gleich als Ansporn, denn scheinbar ist es uns noch nicht gelungen, das Thema „Rollenspiel“ so in Text und Bild zu fassen, dass auch Neueinsteiger damit ohne Probleme klar kommen.

Danke für diesen indirekten Hinweis! (**Peter H.**)

**Christian S.** aus Wien - *nicht mit unserem Christian S. verwandt oder verschwägert* - möchte wissen ob durch die Mitarbeit an **W20** Geld zu verdienen ist. Wir finden die Frage absolut nicht unberechtigt, aber die Antwort ist leider „Nein“. Unser System ist und soll auch in Zukunft kostenlos bleiben. Da wir selbst keine Großverdiener sind, können wir es uns also nicht



leisten „Gehälter“ zu bezahlen. Aber damit hat uns Christian auf eine Idee gebracht, welche wir vielleicht noch in dieser Ausgabe umsetzen werden können.

Dafür einmal ein ganz großes Dankeschön! (**Xenia B.**)

Gleich mehrere Benutzer haben uns darauf hingewiesen, dass unser Magazin nicht den rechtlichen Vorgaben entsprechend gegendert ist. Was sollen wir dazu noch viel sagen? Wir sind uns nicht einmal sicher, ob wir diese Nachrichten ernst nehmen sollen. In einer Mail wurden wir tatsächlich aufgefordert „Amazonen“ und „Hopliten“ ebenfalls geschlechtsneutral zu bezeichnen. Echt jetzt? Wann immer es möglich oder nötig ist, wenden wir uns stets an unsere Leserinnen und Leser, aber wir werden uns sicherlich nicht an „LeserInnen“ oder „Leser\*innen“ wenden.

(**Xenia B., Christian S. & Peter H.**)

Nach zehntägiger Reise ohne erwähnenswerte Zwischenfälle ist **Christian** endlich in Torwacht angekommen, wo er sich in der Taverne mit einigen Personen trifft, um dies und das zu besprechen - und natürlich auch um die neuesten Gerüchte in Erfahrung zu bringen. Es erwartet euch ein wirklich sehr ausführliches Gespräch mit Amazonenkönigin **Arvenya vom Drachenschwert**, welche erstmals mit einem Außenstehenden über Bräuche und Mythen der Kriegerinnen spricht.

Des weiteren war ein überaus persönliches Gespräch mit **Nadeare Solial**, Hohepriesterin der **Succubana** geplant. Wie uns Boten allerdings gerade mitgeteilt haben, wird sie es nicht schaffen zur rechten Zeit hier einzutreffen und bittet daher um unser Verständnis, dass sie das Gespräch mit uns auf unbestimmte Zeit verschieben muss.

Darüber hinaus versucht unser Gesandter Licht in ein gar düsteres Gerücht zu bringen, welches - falls es sich bewahrheitet - die Zukunft des Kuriers nachhaltig beeinflussen könnte. Ehrlich gesagt fürchten wir uns ein klein wenig vor diesen eventuellen Enthüllungen. Diesbezüglich wird **Christian** ein kleines Interview mit **Xenia** führen.



**D**a **Peter** sich, nach den Erlebnissen des letzten Tavernenbesuches, noch immer standhaft weigert einen Fuß über die Schwelle der „**Siegreichen Amazone**“ zu setzen, liegt es nun an **Christian** - in Gestalt des, in der Blüte des Lebens stehenden, Schriftgelehrten **Tyren Ramsberg**, der „**Ersten Bibliothek zu Andarwacht**“ - die Neuigkeiten zu Pergament zu bringen und so einer breiten Leserschicht zugänglich zu machen.



**Warnung!** Die hier zu Pergament gebrachten Situationen und Dialoge enthalten mitunter sexuelle Anspielungen und/oder explizite Gewaltdarstellung. Sie sind nicht für Leser und Leserinnen unter 16 Jahren geeignet... Aber wie die Rückmeldungen zur letzten Ausgabe bewiesen haben, hält sich ohnehin niemand an unsere Empfehlungen!

Mehr oder weniger zufällig traf **Christian** hier auf **Gr'ougia Ulguh** (**Xenia B.**)...

» Hallo **Gr'ou...** **Xenia...** Mir - uns - ist durch Peter ein Gerücht zu Ohren gekommen, dass uns alle ziemlich erschüttert hat. « » **Welches Gerücht meinst du?** « » **Peter** hat uns beim letzten Chat ziemlich zerknirscht mitgeteilt, dass du dich von **W20** zurückziehen möchtest. « » **Das ich mich zurückziehen möchte, ist vielleicht ein wenig übertrieben formuliert. Aber zum Teil stimmt es leider.** « » Was bedeutet „zum Teil“? « » **Wir arbeiten beide im Verkauf, Chris** - ein Job, wo man jeden Abend hundemüde nach Hause kommt und kaum noch etwas auf die Reihe bekommt. « » Wem sagst du das, **Xenia**. « » **Genau so geht es mir zur Zeit und ich muss einfach einen Gang zurückschalten. Es tut mir leid, wenn Peter das so verstanden hat, als wollte ich das Team verlassen.** « » Willst du also nicht? «

» **Bei den Göttinnen und Göttern Antherias - natürlich nicht!** « » Pfff! Jetzt fällt mir wirklich ein Stein vom Herzen. « » **Chris**, die Zeit mit euch ist die spannendste meines Lebens, ihr seid fast wie eine Familie für mich. Das würde ich nie aufgeben. Aber wie schon gesagt, ich werde ein klein wenig leiser treten müssen. Seien wir doch mal ehrlich, **Chris**. Das Magazin wird zu gut und gerne 90% von **Peter** und dir erstellt. Ihr werdet es nicht einmal merken, wenn ich mich davon ein wenig zurückziehe. « » Also was das betrifft habe ich so meine Zweifel... «

» **Komm schon! Du machst ein Gesicht als würde das Ende der Welt unmittelbar bevorstehen. Davon sind wir weit entfernt. Natürlich werde ich euch weiter im graphischen Bereich unterstützen und natürlich bin ich jederzeit für ein Gespräch zu haben. Aber was die mühsamen Recherchen, das Ausarbeiten von Regeln und das Schreiben fürs Magazin betrifft - da werde ich mich ein wenig zurückziehen.** « » Also hat **Peter** ganz gewaltig übertrieben? «

» **Sagen wir, er hat ein klein wenig panisch reagiert, aber sieh mal wer da gerade zur Tür hereinkommt. Ich glaube, du hast jetzt ein wichtigeres Interview zu führen - und lass dich nicht von ihr aufs Kreuz legen!** « » Ähh... Wie meinst du das jetzt, **Gr'ougia?** «



Als **Arvenya vom Drachenschwert** die Taverne betrat verstummten die Anwesenden in Ehrfurcht. Die Königin der Amazonen war, im wahrsten Sinne des Wortes, eine überragende Erscheinung. Hätte sie ihren Helm getragen, hätte sie sich bücken müssen um durch das zwei Schritt hohe Eingangstor schreiten zu können. Es schien, als würden alle den Atem anhalten als sie, begleitet von zwei Wachen, durch den Schankraum schritt. Erst als sich die drei Frauen an einem Tisch niederließen kehrte langsam das Leben in den Schankraum zurück.

Sofort kam der Besitzer der Taverne an den Tisch gelaufen und verbeugte sich tief. » Seid gegrüßt, eure Hoheit. Was darf ich euch und euren Schwestern als Mahl servieren? Darf ich euch ein knuspriges Spanferkel mit zuckergetunkten Äpfeln und Brotfülle empfehlen? Dazu drei Krüge des besten Antherianischen Zwergenbräus, kühl aus dem Keller - erst heute Morgen aus Eisenbruch angekommen? Natürlich auf Kosten des Hauses, zu Ehren eures hohen Besuches. « » **Hab vielen Dank für deine Gastfreundschaft Wirt, aber meine Kriegerinnen und ich sind auch mit einem Fleischeintopf mehr als zufrieden, aber den Krug Zwergenbier nehmen wir gerne an. Und bitte bringt uns noch ein viertes Gedeck - wir erwarten noch einen Gast aus Andarwacht.** «

» **Worauf wartest du, Tyren? Geh zu ihnen an den Tisch! Man lässt Amazonen nicht warten, schon gar nicht ihre Königin.** « » Du meinst also, ich... « » **Natürlich! Das ist deine einmalige Möglichkeit mehr über sie zu erfahren. Du schaffst das schon - wir vertrauen auf dich!** «

Es bedurfte **Tyrens** ganzen Mutes um aufzustehen und sich dem Tisch der Amazonenkönigin zu nähern. Als er nur noch wenige Schritte von ihrem Tisch entfernt war erhoben sich die beiden Wächterinnen der Königin und legten eine Hand an den Knauf ihrer Säbel. **Tyren** zuckte zusammen und blieb wie angewurzelt stehen. Mit einem kaum merkbaren Handzeichen gab die Königin den Kriegerinnen zu verstehen die Hände von den Waffen zu nehmen und sich wieder zu setzen. » Verzeiht wenn ich euch zu nahe getreten bin, eure Hoheit. Mein Name ist **Tyren Ramsberg**, ich bin ein Schriftgelehrter aus **Andarwacht**. « Eine der Wächterinnen ergriff das Wort. » **Ich kenne den Schreiberling, Königin - und er ist es nicht.** « » Ihr beruft euch wahrscheinlich auf meinen Adepten, **Peter**... «

Als hätte sie eine Pestwespe ins Sitzfleisch gestochen sprang die zweite Wächterin auf. » **Wer hat dir erlaubt, das Wort ungefragt an uns zu richten - Mann!** « Dabei sprach sie das Wort „Mann“ so verächtlich aus, dass es fast wie eine Beleidigung klang. Sichtlich eingeschüchtert blickte **Tyren** zur Wächterin hoch, die ihn fast um einen Kopf überragte. Und ihr Blick war so kalt, dass es ihm eisige Schauer den Rücken hinunter jagte.

Überraschend ergriff die Amazonenkönigin das Wort. » **Bitte entschuldigt das Verhalten meiner Hauptfrauen. Sie sind nur um mein Wohlergehen und meine Sicherheit besorgt. Bitte! Erweist uns die Ehre und setzt euch zu uns an den Tisch. Ihr habt sicher einige Fragen.** « Ein klein wenig verunsichert blickte **Tyren** zu dem Tisch zurück, an dem er gerade noch mit **Gr'ougia** gesessen hatte. Sie war gegangen - wahrscheinlich war es das, was sie meinte als sie



ihm sagte, dass sie sich ein wenig zurückziehen würde. Und mit einem Schlag war sie wieder da, diese Unsicherheit Wieder ergriff die Königin das Wort...

» Bitte! Setzt euch zu uns - lasst uns gemeinsam speisen und das kühle Zwergenbräu genießen. « Kaum hatte **Tyren** Platz genommen, stellte ihm der Wirt einen Krug schäumendes Bier auf den Tisch. » Wohl bekomm's! « » Bitte, nehmt euch von dem köstlichen Eintopf. Ihr müsst von der langen Reise hungrig sein und es ist mehr als genug für alle da. « Mit diesen Worten hatte sie Recht, denn der große, eiserne Topf war bis an den Rand gefüllt. Und der Wirt der „**Siegreichen Amazone**“ war dafür bekannt nicht mit dem Fleisch in seinem Eintopf zu geizen. Besonders dann nicht, wenn die stolzen Kriegerinnen, die der Taverne zu ihrem Namen verhalfen, zu seinen Gästen zählten. Obwohl **Tyren** wirklich hungrig von der Reise war, vermochte er kaum einen Teller des sättigenden Eintopfes zu verspeisen.

» Keine falsche Scheu oder Bescheidenheit! Wenn ihr noch Hunger habt, so füllt euren Teller erneut. « » Habt vielen Dank, eure Hoheit - aber schon ein Teller dieses Eintopfes reicht um eine halbe Kohorte zu sättigen. « **Tyren** erschrak, als er sah wie ein Lächeln über das Gesicht der Königin huschte. Eine lächelnde Amazone? Das stand in totalem Widerspruch zu den Schriften in der **Bibliothek zu Andarwacht** und selbst **Gr'ougia** hatte ihn noch davor gewarnt, dass Amazonen absolut keinen Spaß verstehen. Eher würde das Eis des Nordens schmelzen, als das eine Amazone lächelt

» Wie darf ich euch während des Gespräches ansprechen? « Die jüngere der Wächterinnen, warf ihm einen Blick zu, der selbst einen wütenden Oger in die Flucht geschlagen hätte und wies ihn zurecht. . » Für euch - Euer Hoheit, **Arvenya vom Drachenschwert**, Königin der Amazonen, Trägerin des geweihten Phoenixsäbels, Wächterin des... « » Das genügt, **Jardana**. Ihr könnt mich ruhigen Gewissens **Arvenya** nennen, Schreiberling. « » Aber meine Königin! « Ein strafender Blick der Königin ließ die Amazone verstummen und schuldbewusst das Haupt senken. » Verzeiht, meine Königin... «

» Stellt eure Fragen, Schreiberling. « » Wenn ich euch, bei eurem Namen ansprechen soll, dann fände ich es angebracht, wenn auch ihr mich beim Vornamen nennt. Meine Freunde und Kampfgefährten nennen mich **Tyren**. « » Nun gut, Schreiberling **Tyren**... Stellt mir eure Fragen, auf das ich sie nach bestem Wissen und Gewissen beantworten kann. «

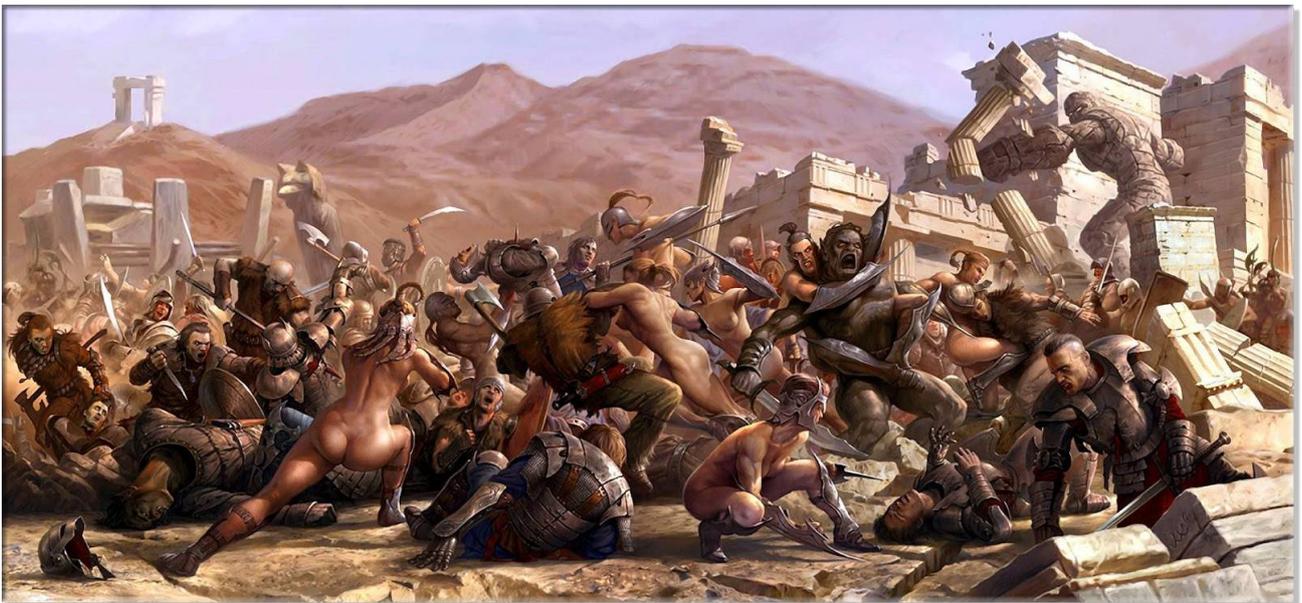
Wäre da nicht das „Eisauge“ könnte man die Stimmung am Tisch durchaus als locker und freundlich empfinden, aber immer wenn Chris in ihre Richtung blickte schien sie zu knurren und ihn mit ihrem Blick pfehlen zu wollen. Wie Gegensätzlich wirkte da im Vergleich die Königin. Ihr langes braunes Haar zu einem dicken Zopf geflochten und ihre braunen Augen verstrahlten eine Art Güte und Wärme im Kerzenlicht des Schankraumes.

**Tyren** räusperte sich laut... » Also... In den Chroniken Andarwachts steht zu lesen, dass sich Amazonen die rechte Brust abschneiden um besser mit Pfeil und Bogen umgehen zu können.



Stimmt das tatsächlich? « Wieder huschte ein Lächeln über **Arvenyas** Gesicht. Dabei lehnte sie sich zurück und holte tief Luft. Und zwar so tief, dass ihr wohlgeformter Busen beinahe aus der Brünne sprang. » **Sieht wohl nicht danach aus.** «, bemerkte sie trocken und erheiterte sich innerlich daran wie **Tyren** die Schamröte ins Gesicht stieg. » **Ein gesunder Geist braucht einen gesunden Körper. Ich würde diese Selbstverstümmelung meinen Kriegerinnen niemals gestatten, geschweige denn von ihnen verlangen. Aber auch in unseren Chroniken finden sich Hinweise darauf, das dies in der Vergangenheit praktiziert wurde. Meine Großmutter, Cassandra, hat diese grauenhafte Selbstverstümmelung unter Strafe gestellt und seither ist mir kein Fall bekannt.** «

» Im Siegestempel von **Andarwacht** befindet sich ein lebensgroßes Wandbild, welches die Schlacht der Amazonen gegen die Horden der Dunkelheit zeigt. Auf diesem Wandbild werden die Amazonen unverhüllt dargestellt. Sind die Amazonenkriegerinnen damals wirklich nackt in die Schlachten gezogen? «



Wandbild im Siegestempel zu Andarwacht

» Natürlich kenne ich das Bild im Siegestempel und kann dazu nur sagen, dass das Wunschenken des Malers - zweifelsohne ein Mann - mit ihm durchgegangen ist. Zugegeben! Beim waffenlosen Kampftraining auf der Burg kämpfen Amazonen häufig nackt um ihre Rüstungen nicht schmutzig zu machen. « **Tyren** schluckte bei der Vorstellung und nahm rasch einen Schluck des kühlendes Bieres. » **Halte deine schmutzigen Gedanken im Zaum!** «, herrschte ihn **Jardana** an, der natürlich nicht entgangen war wie er ihre Königin ansah. Und er mußte sich selbst eingestehen, dass er sie sich für einen Augenblick lang nackt vorgestellt hatte.

» Nackte Amazonen auf dem Schlachtfeld sind also ein Mythos. « » **Auch wenn jetzt einige enttäuscht sein werden - ja, dabei handelt es sich um einen Mythos.** « » Fühlen sich Amazonen durch diese Darstellung herabgewürdigt oder gar beleidigt? « » **Was das betrifft, so kann ich**

natürlich nur für mich selbst sprechen. Ich fühle mich geschmeichelt, dass die Amazonen mit so perfekten Körpern dargestellt wurden. An der Nacktheit selbst finde ich nichts Verwerfliches. Was sagst du dazu, **Samvina**? « Die Kriegerin erschrak ein wenig, dass sie plötzlich in das Gespräch eingebunden wurde. » Meine Königin, ich finde man sollte dem Maler die Hoden abschneiden und zu Tabakbeuteln gerben. Aus seiner verdorbenen Männlichkeit sollte man einen Succubus-Dolch machen und... « » Ich glaube das reicht, **Samvina**. Unser Gast kippt uns sonst gleich vom Stuhl. «

» Ich habe in den Chroniken auch gelesen, dass sich Amazonen - vor einem Kampf - den Kopf kahl scheren oder die Haare sehr kurz schneiden. Das steht auch im Widerspruch zum Wandbild. « » **Samvina, wärst du so freundlich?** « Auf die Frage ihrer Königin nahm die Wächterin ihren Helm ab. Und tatsächlich - ihr goldblondes Haar war so kurz geschnitten wie das eines Legionärs in Andarwacht. » Wieso tut ihr das? «

Die Königin nickte kurz und noch ehe **Tyren** etwas sagen konnte, war **Samvina** aufgesprungen, hatte ihn an den Haaren gepackt, seinen Kopf nach hinten gerissen und ihm ihren Dolch an die Kehle gesetzt. » Darf ich ihm die Kehle aufschlitzen, meine Königin? « **Tyren** blieb das Herz stehen, denn er war sich bei der eisäugigen Amazone nicht zur Gänze sicher ob sie es ernst meinte oder nicht. » **Natürlich nicht Samvina! Tyren ist unser Gast!** « » Schade! « **Samvinas** Dolch war so scharf, dass er - *obwohl sie ihn nur an seinen Hals gehalten hatte* - eine blutende Schnittwunde hinterließ.

So scharf, dass er den Schnitt erst den Tisch tropfte. » **Was hast du getan verletzt!** « » Vergebt mir bitte, meine Königin. Es war nicht meine Absicht. « **Es liegt nicht an meiner Person dir zu vergeben, sondern an Tyren. Schließlich hast du ihn verletzt.** « » Das ist wirklich nicht der Rede wert, **Arvenya**. Ich habe mich schon oft bei der Rasur geschnitten und das hier ist auch nicht schlimmer. « Ohne ein Wort zu sagen kniete **Samvina** vor **Tyren** nieder und legte ihren Kopf in den Nacken um ihm ihren Hals darzubieten. » Was zum... « » **Sie hat dich durch eine Unachtsamkeit verletzt - jetzt hast du das Recht das Gleiche mit ihr zu tun.** « » Ich möchte sie aber nicht verletzen. « » **Dann willst du wohl von deinem Recht Gebrauch machen sie zu schänden. Lehnst du auch das ab, dann beleidigst du sie in ihrer Ehre.** «

» Euer Hoheit... **Arvenya!** Nichts liegt mir ferner als euren Kodex oder die Ehre eurer Kriegerin zu beleidigen, aber findet ihr nicht auch, dass ein einfaches Wort der Entschuldigung ausreicht? Ich bin mir sicher! Hätte sie mich verletzen oder gar töten wollen, dann würde ich jetzt nicht mehr mit euch sprechen. « » **Ihr habt wahrlich eine interessante Ansicht der Dinge, Tyren. Wenn euch mit Samvinas Geste der Entschuldigung Genüge getan ist, dann soll es so sein.** « » Bitte erhebt euch und nehmt wieder Platz **Samvina**, eine stolze Amazone wie ihr sollte nicht knien, schon gar nicht vor einem Mann. « Verunsichert, aber stolz blickte sie zu ihrer Königin auf. » **Es ist der Wunsch unseres Gastes, dass du wieder Platz**



nimmst, **Samvina**. « Es war totenstill geworden in der Taverne und erst als die Amazone wieder auf ihrem Platz saß begannen sich die Stimmen wieder zu heben.

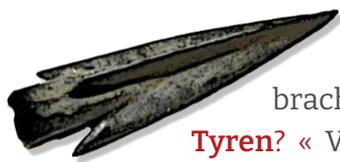
» Mit dieser Darbietung habt ihr eigentlich schon einen großen Teil meiner nächsten Frage beantwortet - die Frage nach dem Ehrenkodex der Amazonen. Ein Zwerg, der eine Zeit lang mein Wegbegleiter war, hat mir erzählt, dass Amazonen die ehrenhaftesten Kriegerinnen sind an deren Seite er je kämpfen durfte. Wie genau sieht dieser Ehrenkodex aus? «

» Euch das im Detail zu erklären, **Tyren**, das würde Wochen, wenn nicht gar Monate in Anspruch nehmen. Aber wie ihr selbst erleben konntest, ist es ein wichtiger Teil unseres Kodex, Fehler einzugestehen und die Strafe dafür ohne wenn und aber hinzunehmen. «

» **Samvina** hätte sich also wirklich von mir verletzen lassen? « » Mehr noch... Wenn ihr es verlangt hättet, dann hätte sie sich selbst verletzt. « » Und was sollte das mit dem Recht sie zu schänden? « » Unterworfen und geschändet zu werden ist eine der schlimmsten Strafen für eine Amazone und wird nur sehr selten verhängt. « » Und warum habt ihr mir diese Art der Bestrafung dann angeboten, eure Ho... **Arvenya**? « » Ich wollte sicher gehen das ihr der ehrenhafte Mann seid für den ich euch halte. Und das seid ihr ohne Zweifel... «

» Mein Wegbegleiter hat auch eine Art „Waffenkodex“ erwähnt. Wie darf ich das verstehen, **Arvenya**? « » Die Antwort darauf kann euch einfach **Samvina** geben. « Wieder war die Amazone überrascht in das Gespräch mit eingebunden zu werden. » Erkläre unserem Gast den Waffen- und Kampfkodex der Amazonen. « Die Amazone fühlte sich ob dieser Aufgabe ein wenig unbehaglich. » Nur zu... «

» Seid ehrlich, **Tyren**. Habt ihr den Schnitt mit meinem Dolch gespürt? « » Nicht einmal ansatzweise. Sich bei einer Rasur zu schneiden ist um ein mehrfaches schmerzhafter als der Schnitt den ihr mir zugefügt habt. « » Da habt ihr auch schon die erste Antwort auf eure Frage. Im Gegensatz zu vielen anderen Waffen, deren Ziel es ist möglichst schmerzhaft Wunden zuzufügen, sind unsere darauf ausgerichtet schnell und so schmerzlos wie möglich zu töten. Hätte ich tiefer geschnitten, so wärt ihr verblutet, aber ihr hättet keine unnötigen Schmerzen gelitten. Hier, seht euch unsere Pfeilspitzen an...«



Bei diesen Worten kramte die zweite Amazone, **Jardana**, eine Pfeilspitze aus ihrer Tasche, legte sie vor **Tyren** auf den Tisch und brachte sich ins Gespräch ein. » Was fällt euch an der Pfeilspitze auf, **Tyren**? « Vorsichtig nahm er die Pfeilspitze in die Hand und prüfte ihre drei Flanken auf Schärfe. Sie waren beinahe so scharf wie **Samvina**s Dolch. » Ah! Jetzt habe ich mich doch glatt in den Finger geschnitten. Ich hoffe die Pfeilspitze war nicht vergiftet. « Wieder war ein Knurren von **Samvina** zu hören und ihr Blick hatte wieder diese eisige Kälte. Sofort war **Tyren** klar, dass seine Worte eine Beleidigung für die Amazone waren.



» Giftpfeile sind unehrenhaft! Eine Amazone würde sich nie dazu herablassen ihre Pfeile zu vergiften. « » Verzeiht - ich wollte euch nicht beleidigen. Die Spitze ist sehr scharf, glatt und schlank. « » Ihr habt es auf den Punkt gebracht. Während die meisten Pfeile große Spitzen haben und langsam fliegen, um große Wunden zu verursachen, sind unsere schlank und schnell. Sie durchschlagen selbst Plattenpanzer mühelos - und gezielt sind sie absolut tödlich. Eine geübte Amazone kann damit aber auch einen Angreifer stoppen ohne ihm unnötige Qualen zu bereiten, wie es etwa Orkpfeile tun. «

» Das Gleiche gilt auch für unsere Speere. «, meldete sich **Jardana** wieder zu Wort. » Verzeiht bitte, dass ich mich in das Gespräch eingebracht habe und euch ins Wort gefallen bin.. « Wie aus einem Mund antworteten **Arvenya** und **Tyren**: » Keine Ursache! « Einen scheinbar endlosen Augenblick herrschte erschrockenes Schweigen, dann begannen sowohl die Königin als auch **Tyren** zu kichern und selbst der stets ernsten **Samvina** huschte ein Lächeln übers Gesicht. Ihre Wangen röteten sich leicht, als ihr gewahr wurde, dass die anderen es bemerkt hatten und so versuchte sie abzulenken...

» Kommen wir zur wichtigsten Waffe der Amazonen - ihrem Säbel. « » Um die Amazonasäbel ranken sich ja eine Vielzahl von Legenden und Gerüchten. Stimmt es, dass die Klingen so scharf sind, dass man ein Pergament damit zerteilen kann? Und das sie für alle Zeit so scharf bleiben? «



» Das wäre zu schön um wahr zu sein! Obwohl unsere Säbel aus einem besonders leichten, aber robusten Stahl gefertigt sind, bedarf es doch einer Menge an Pflege um die Waffe in einem perfekten Zustand zu halten. Wir verbringen in Friedenszeiten jeden Tag etwa ein bis zwei Stunden damit unsere Waffen zu pflegen, denn im Kampf kann unser Leben vom Zustand der Waffen abhängen. « » Aber wie sieht es jetzt tatsächlich mit der Schärfe aus? «

» Haben euch **Samvins Dolch** und **Jardanas Pfeilspitze** noch nicht überzeugt? « » Nun ja... Einen Dolch zu schärfen ist eine Sache, aber einen ganzen Säbel? « » Nun gut **Tyren**, ihr seid unser Gast und ich habe euch versprochen eure Fragen zu beantworten, so weit es mir möglich ist. « **Arvenya** erhob sich und **Tyren** sah sie nun das erste Mal aus nächster Nähe in voller Größe. Selbst wenn auch er stehen würde, würde sie ihn um mehr als eine Hand\* überragen, vielleicht sogar um einen ganzen Fuß\*. Das war aus seiner Perspektive in diesem Moment nur sehr schwer abzuschätzen. Fast lautlos zog sie ihren glänzenden Säbel aus der Scheide und legte ihn vorsichtig an sein Ohr.

» Vertraut ihr mir? « Instinktiv hätte **Tyren** am Liebsten mit einem „Nein“ geantwortet, aber



ihm war klar, dass dies eine beispiellose Beleidigung für die Königin wäre, also nickte er und blickte der Königin tief in ihre braunen Augen. » **Tut mir nur einen Gefallen, Tyren. Zuckt nicht! Ich möchte mir nicht als Entschuldigung ein Ohr abschneiden müssen.** « Während er noch überlegte welche Bedeutung er diesen Worten beimessen sollte, zuckte der Säbel nach oben - *er spürte den Luftzug an seinem Ohr* - um einen Augenblick später wieder in seiner Scheide zu ruhen. **Tyren** wandte den Blick zu seiner Schulter und erblickte einen kleinen Haarbüschel, dass ihm der Säbel abgetrennt hatte.

\*Eine „Hand“ entspricht etwa 15cm und ein „Fuß“ etwa 30cm

» **Scharf genug?** « **Tyren** schluckte und griff nach den Haaren auf seiner Schulter. » Ich weiß nicht was ich sagen soll. Nicht einmal das Schneidemesser meines Haarmachers verfügt über eine derartige Schärfe. Was ist das für ein außergewöhnlicher Stahl, aus dem die Säbel der Amazonen geschmiedet sind? « » **Das, werter Tyren, ist ein Geheimnis, das ich euch nicht verraten darf. Und sollte ich es doch tun, dann müsste ich euch danach den Kopf von den Schultern trennen.** « Für einen Augenblick kam es ihm so vor, als würde **Arvenya** mit ihren Blicken mit ihm flirten, doch **Samvinas** » **Das übernehme ich gerne für euch!** «, riss ihn rasch in die reale Welt zurück.

An Tisch in der hintersten Ecke des Schankraumes wurde es laut - jedenfalls lauter als gewöhnlich. Ein sichtlich betrunkenener Mann war aufgestanden und rief lallend nach der Schankmaid. » **Bedienung! Schieb deinen knöchernen Arsch hier rüber und bringt uns noch ein Bier - oder besser gleich zwei.** « Mit ihm saßen noch vier weitere Männer an dem Tisch, Söldner, ihrer Aufmachung nach zu urteilen. Als die Schankmaid die Bierkrüge auf den Tisch stellte, fasste ihr der Betrunkene kräftig ans Gesäß. » **Die Kleine ist gar nicht so knöchern wie sie aussieht. Ganz im Gegenteil!** « Die Schankmaid drehte sich zum Betrunkenen - » **Würdet ihr das bitte lassen, mein Herr. Ich bin nicht so eine!** « » **Aber natürlich bist du das!** «, rief der Mann, der hinter ihr saß, legte seinen Arm um ihre Taille und zog sie zu sich auf den Schoß. Eine seiner Hände wanderte zwischen ihre Schenkel, während die andere nach oben wanderte und grob an ihren Busen fasste. » **Bitte! Hört auf damit!** «

Sofort war der Wirt zur Stelle... » **Meine Herren! Wenn ihr Freude für die Nacht sucht, dann kann ich euch gerne eine Dame vermitteln, welche eure Bedürfnisse befriedigt, aber bitte lasst ab von meiner Tochter.** « Fluchend zog der Söldner sein Schwert und hielt es dem Wirt an die Kehle. » **So, so... Die Kleine ist also deine Tochter. Sie hat Glück, dass ich schon viel zu besoffen bin um mich ihrer anzunehmen. Aber ich glaube meinen Kameraden steht der Sinn nach ein wenig Spaß mit ihr.** « Ein Blick in die Runde zeigte, dass kein anderer der Gäste davon Notiz genommen hatte - oder Notiz davon nehmen wollte.

Scheppernd wischte einer der Männer die Bierkrüge von der Tischplatte, und der Mann, der das Mädchen belästigte warf sie brutal auf den Tisch. » **Ich bitte euch, meine Herren! Lasst ab von meiner Tochter!** « Der Betrunkene drückte die Spitze seines Schwertes fester gegen die Kehle des Wirtes. » **Ihr dürft euch geehrt fühlen Wirt. Ihr dürft mit ansehen, wie meine**



Kameraden das Mädchen zur Frau machen. Ein Privileg, dass sie nicht jeder zu Teil werden lassen. « » Neeeeiiiiin! Bitte! « Mit einem lauten Geräusch zerriss ihr einer der Männer das Kleid. » Gar nicht übel die Kleine, gar nicht übel... «

Krachend stellte **Samvina** ihren Bierkrug auf die Tischplatte... » Verzeiht meine Königin, aber ich kann das nicht weiter mit anhören, geschweige denn ansehen. Bitte gestattet mir, meinen Posten zu verlassen und dem Mädchen zu helfen. « » Erlaubnis erteilt! Aber **Samvina**... « » Meine Königin? « » Bitte schlag nicht wieder die halbe Einrichtung kurz und klein. Letztes Mal hat unsere Schreinerin zwei Monate gebraucht um die Schäden zu reparieren. « » Ich werde sehen was sich machen lässt. « » Was hat **Samvina** vor? « » Sie wird dem Mädchen helfen. « » Aber das ist doch ein unfairer Kampf - eine Amazone gegen fünf Söldner. « » Ihr habt völlig Recht, **Tyren**. ...aber vielleicht haben die Männer Glück und es eilt ihnen jemand von einem anderen Tisch zu Hilfe. « » Wie meint ihr das, **Arvenya**? «

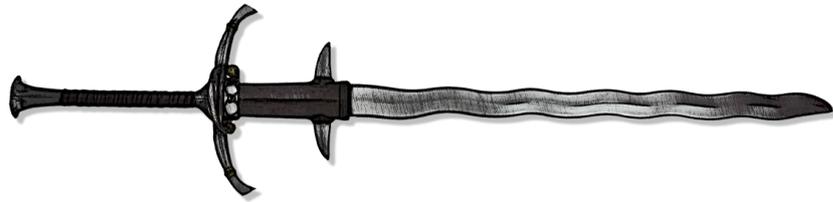
Drei der Männer hielten das schreiende Mädchen auf dem Tisch fest, während der vierte seine Hosen runterließ und mit seiner Männlichkeit prahlte. Er schickte sich gerade an in das Mädchen einzudringen, als ihn eine kräftige Hand an der Schulter packte und herausriss. » Was zum... « » Würdet ihr das bitte lassen, euch beim Wirt und seiner Tochter entschuldigen und auf Knien aus der Taverne rutschen. « Der Söldner blickte die, fast einen Kopf größere, Amazone verächtlich an. » Ich schlage vor du verziehst dich in den Stall und lässt dich von einem der Stalljungen oder noch besser, von einem Hengst besteigen. Aber vielleicht wollt ihr ja auch den Platz des Mädchens einnehmen? « Die Söldner lachten hämisch. » Ich habe gehofft, dass ihr etwas in der Art sagen werdet.«

» Wie meinst du das, **Pferdehure**? « Ein unmenschlicher Schmerz zwischen den Beinen rief dem Mann ins Gedächtnis, dass seine Männlichkeit ungeschützt an seinem Körper baumelte und nun Bekanntschaft mit dem Bein einer Amazone machte. Der Tritt war so heftig, dass sich der Mann augenblicklich übergeben mußte und **Samvina** mit Bier und Eintopf vollkotzte. » Verdammt, was seid ihr Söldner doch für Dreckschweine! « Der Mann krümmte sich, vor Schmerzen wimmernd und fasste sich in den Schritt. Blut quoll zwischen seinen Fingern hervor. » Wisst ihr... Es verstößt gegen den Kodex einer Amazone ihre Gegner leiden zu lassen, aber in eurem Fall nehme ich die Strafe für den Verstoß gerne in Kauf.. «

Die drei Männer, die das Mädchen noch immer festhielten waren wie versteinert als ihr Kamerad winselnd auf seine Knie fiel. » Du verdammte Schlam... « Mehr konnte er nicht sagen, denn die Amazone hatte ihm ihr Knie gegen den Kiefer gerammt, der mit einem lauten Krachen brach und nun schief in seinem Gesicht hing. **Tyren** erschauerte in einer Mischung aus Schrecken und Bewunderung für **Samvina**. Einer der Männer ließ von dem Mädchen ab und griff nach dem Dolch an seinem Gürtel. Doch noch bevor seine Hand den Griff zu fassen bekam, traf ihn ein blitzschneller Schlag der Amazone an der Kehle und zertrümmerte ihm den Kehlkopf. Mit geweiteten Augen sank er zu Boden und röchelte, während er an seinem eigenen Blut erstickte.



Der Betrunkene ließ vom Wirt ab und griff die Amazone mit seinem geflammten Zweihänder an. Eine unehrenhafte Waffe, welche Amazonen zu tiefst verabscheuten, war ihre Klinge doch so geformt um größtmöglichen Schaden anzurichten. Selbst wenn er den Angriff nicht mit den Worten » **Stirb du Schlampe!** « angekündigt hätte, wären seine Chancen auf Erfolg sehr gering gewesen - so jedoch hatte er gar keine.



**Samvina** wich seinem Stoß aus und lenkte ihn um, so das er einen seiner Kameraden an der Schulter traf und verletzte. Und noch ehe er einen weiteren Gedanken in seinem vernebelten Kopf fassen konnte, traf ihn ein Schlag der Amazone - den sie zu **Tyrens** großer Überraschung mit der flachen Hand ausführte - am Schlüsselbein, welches laut krachend brach. Und noch bevor der erste Schmerzenslaut über seine Lippen kam traf ihn ein weiterer Schlag in der Achselhöhle, was dazu führte, das seine Schulter aus dem Gelenk sprang und sein linker Arm nun nutzlos an seiner Seite hing. Er versuchte erneut das Schwert anzuheben, aber es war zu schwer für eine Hand und fiel scheppernd zu Boden.

» **Du verdammte Amazonenhure - ich werde...** « **Samvina** erwiderte nichts, führte nur im Bruchteil einer Sekunde die gleiche Schlagkombination erneut aus - diesmal mit seinem rechten Arm als Ziel. Da stand er nun, der mächtige Söldner, nicht in der Lage seine Arme auch nur eine Hand breit zu heben. » **Das ist die Bestrafung durch eine Amazone, aber es gibt was das du noch mehr fürchten solltest.** « » Und was soll das sein! « » **Der Zorn eines Vaters!** «

In diesem kurzen Augenblick den Wirt außer Acht gelassen was er noch zu sehen bekam, *üblicherweise benutzte um ständig an seinem Gürtel trug* traf. Der Schlag des Wirts war so Söldners platzte wie eine reife Wüstenmelone, und alle Richtungen verteilte. » **Dann waren es nur noch zwei!** «



von Nüchternheit war dem Söldner klar, dass er hatte und er drehte sich langsam um. Alles war ein großer Holzhammer - *den der Wirt Bierfässer anzuschlagen und den er* - der krachend auf seinen Schädel heftig, dass der Kopf des blutige Gehirnmasse in

Die beiden übrigen Söldner hatten inzwischen von dem Mädchen abgesehen, dass sich schluchzend in die Arme ihres Vaters warf. Sie zitterten aus Angst vor dem Zorn der Amazone. » **Bitte! Töte uns nicht - zeigt Gnade im Angesicht eines besiegtten Gegners.** « » **Ich soll euch Gnade erweisen? Etwa die Art von Gnade, die ihr für das Mädchen und mich vorgesehen hattet?** « Der unverletzte Söldner witterte seine Chance auf Flucht, **Samvina** war durch das Gespräch abgelenkt... Er packte seinen verletzten Kameraden, stieß ihn gegen die Amazone, sprang über den Tisch und sprintete zum Ausgang. Er hatte es geschafft...



...jedoch nur, um im hohen Bogen zurückgefliegen zu kommen und hart vor den Füßen der Amazone aufzuschlagen. Was gerade noch das Gesicht des Mannes war, war nur noch eine blutige Masse. Seine Lippen waren aufgeplatzt, eine Vielzahl seiner Zähne fehlte und seine Nase schien aus seinem Hinterkopf zu ragen. Nur **Tyren** schien zu wissen, wer solch eine Zerstörung mit nur einem oder zwei Schlägen anrichten konnte und ein Blick in Richtung Türe gab ihm Recht - **Gr'ougia!** Ein rauer, kehliger Schrei - der alles andere als damenhaft klang - hallte durch die Taverne:



» *Ich hasse dieses verdammte Söldnerpack!* «

» Wo waren wir also stehengeblieben? Ihr wolltet mich um Gnade bitten. Ihr, die ihr mich eine Reiterhure genannt habt, die sich im Stall von einem Hengst besteigen lassen soll... « » **Bei den Göttern! Das haben wir doch nicht so gemeint, das war nur so vor uns hingesagt.** « » Ihr scheint nicht viel über uns Amazonen zu wissen, was ein sehr großer Fehler ist, wenn man sich in Torwacht herumtreibt. « » **Bitte! Habt Erbarmen und zeigt Gnade!** « Beim Anblick seines Kameraden, dessen Gesicht nicht mehr als solches zu erkennen war, pinkelte sich der Söldner vor Angst in die Hose. » **Das ist jetzt aber nicht dein Ernst oder etwa doch. Wenn Amazonen etwas auf den Tod nicht ausstehen können, dann ist es Feigheit!** « **Samvina** war so in das Gespräch mit dem Söldner vertieft, dass sie nicht bemerkt hatte, dass der, dem sie den Kiefer zertreten hatte, noch am Leben war. Er rappelte sich hinter ihr hoch, zog seinen Dolch aus dem Gürtel, bereit ihn ihr zwischen die Schulterblätter oder in den Nacken zu rammen.

Gerade als er den Dolch zum Stoß hob, schrie er in Schmerzen auf. Ein Amazonenpfeil hatte seine Hand durchbohrt und ihm den Dolch aus der Hand gerissen. **Samvina** zuckte für den Bruchteil einer Sekunde zusammen und blickte **Tyren** in die Augen, der den Pfeil mit ihrem Bogen abgeschossen hatte. Der Schrei des Mannes verebte jäh, als ihn eine Sekunde später ein Pfeil mit dem Durchmesser eines Besenstiels in den Oberkörper traf und an die Wand nagelte. Kaum eine weitere Sekunde später durchbohrten zwei weitere Pfeile seinen Kopf und setzten seinem miserablen Leben ein jähes Ende.

Wieder wandte sich die Amazone an den Söldner... » **Für einen Augenblick habe ich wirklich mit dem Gedanken gespielt dich am Leben zu lassen, damit du deinen Freunden erzählen kannst was Schweinen wie dir in Torwacht blüht.** « » **Ich werde es allen sagen, ich sage ihnen alles...** « » Dafür ist es nun zu spät! Dein Freund hat ganz klar gezeigt welcher Natur ihr seid. Dreht man euch den Rücken zu, so ist man des Todes. « » **Nein, so bin ich nicht! Ich schwöre bei den Göttern, so bin ich wirklich nicht.** «

**Gr'ougia**, die noch immer an der Tür stand, schien das alles zu lange zu dauern. » **Tretet zur Seite Amazone und lasst mich das für euch erledigen. Ihr habt eure Hände heute schon schmutzig genug gemacht, mit dem Blut dieses widerlichen Abschaums.** «



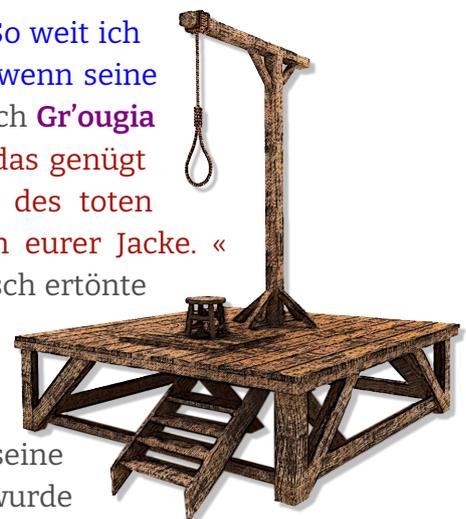
**Samvina** warf ihrer Königin einen fragenden Blick zu und **Arvenya** erwiderte ihn mit einem kurzen Nicken. » Ich stehe in deiner Schuld, meine grünhäutige Schwester - der Söldnerabschaum gehört dir. « Der Söldner seufzte erleichtert, nicht wissend, das er sich zu früh freute. **Samvina** war schon eine überragende Erscheinung, aber die Halb-Orkin **Gr'ougia** war noch einmal gut einen Fuß größer als sie und nicht weniger muskulös.

Sie packte den Söldner am Arm und hob ihn hoch... » **Boah! Du stinkst wie eine Scheißkuhle der Schwarzorks. Offensichtlich habt ihr euch nicht nur angepisst, sondern auch eingeschissen.** « » **J... ..ja...** «, antwortete der Söldner mit fast schon weinerlicher Stimme. » Was hast du vor **Gr'ougia**? Und was tust du überhaupt noch hier? Du wolltest doch ein wenig Abstand von all dem nehmen und dich in die Wälder zurückziehen. « » **Das wollte ich auch, Tyren. Aber auf dem Weg bin ich am Haus von Witwe Sorrham vorbeigekommen.** « » Wie geht es ihr und den Kindern? « » **Eine Gruppe Söldner hat sie für einen Teller Hirsebrei und das bisschen Geld das sie noch hatte, getötet. Drei von ihnen habe ich noch im Haus der Sorrhams angetroffen. Sie haben mir alles erzählt, bevor ich ihnen Arme und Beine ausgerissen - und sie an die Wildschweine verfüttert - habe. Doch zuvor habe ich die Männer leiden lassen, wie noch nie einen anderen Menschen zuvor.** «

» Dabei muss es sich um eine Verwechslung handeln. Ich war nie bei diesem besagten Haus! Bitte - Bürger von Torwacht, die ihr hier anwesend seid. Ihr werdet den Worten dieser grünhäutigen Halb-Orkin doch keinen Glauben schenken? « » Diese grünhäutige Halb-Orkin, wie ihr sie nennt, ist seit Jahren eine Freundin meiner Familie und gern gesehener Gast in unserem Dorf. «, fiel ihm der Wirt ins Wort. » **Und sie ist eine Schwester der Amazonen vom Drachenschwert.** «, meldete sich **Arvenya** zu Wort, die von den Neuigkeiten sichtlich tief schockiert war. » **Und sie hat meinem kleinen Jungen das Leben gerettet als er von einem Wolfsrudel angegriffen wurde.** «, rief ein Mann aus dem Hintergrund. » **Als sich meine Frau beim Beeren sammeln im Wald verirrt und verletzt hat, hat Gr'ougia sie den ganzen Weg ins Dorf zurück getragen.** «, rief ein anderer. » **Das Gleiche hat sie auch mit meinem Mann gemacht, als er im Wald in eine Bärenfalle stieg, die ihm beinahe den Fuß abhackte.** «

» Aber habt ihr auch Beweise für meine Schuld, **Gr'ougia**? So weit ich weiß, darf niemand für ein Verbrechen verurteilt werden, wenn seine Schuld nicht einwandfrei bewiesen ist. « Knurrend baute sich **Gr'ougia** vor dem Söldner auf. » **Ihr wollt Beweise? Hier! Ich hoffe das genügt euch als Beweis. Diesen Knopf habe ich aus der Hand des toten Sorrham Jungen. Und wie ihr seht fehlt dieser Knopf an eurer Jacke.** « Ein Raunen ging durch den Schankraum und von einem Tisch ertönte der Ruf den Söldner am Marktplatz aufzuhängen.

Andere waren wiederum der Meinung, dass der Galgen ein viel zu schneller Tod für den Söldner sei. Er solle leiden, wie seine Opfer gelitten hatten. Das Gemurmel in der Taverne wurde



immer lauter und zu guter letzt schrien alle durcheinander. Nur in einem waren sie sich einig - sie wollten den Söldner tot sehen. Schließlich wurde Königin **Arvenya** das Geschrei zu viel. Sie erhob sich und richtete das Wort an alle im Schankraum Anwesenden.

» **Ruhe bitte! Darf ich um Ruhe bitten?** « Man schien sie zu ignorieren oder man hatte ihre Bitte, im herrschenden Lärm, wirklich nicht vernommen. Also entschloss sie sich, ihren Worten Nachdruck zu verleihen, indem sie auf den Tisch stieg und ihren Säbel zog. » **Bei den Göttern und Göttinnen Antherias! Der Blitz möge denjenigen beim Scheißen treffen, der jetzt nicht sofort die Klappe hält und mir zuhört. Ruuuuheeee!** « Mit einem Schlag war es wieder still - und jetzt hörte man ihr zu. » Na geht doch... «, murmelte **Jardana** und blickte zu ihrer Königin auf.



» **Bürger von Torwacht, werte Gäste. Wir, die Amazonen von Festung Drachenschwert, sehen die Schuld dieses Mannes als erwiesen an und für seine Verbrechen kann es nur eine Strafe geben, den Tod. Und mir ist wohl bewusst, dass ihn viele von euch vor seinem Tod leiden sehen wollen, aber ihr wisst auch, dass uns der Ehrenkodex verbietet einem Menschen, ganz egal was für ein Scheusal er auch sein mag, unnötige Schmerzen zuzufügen.** «

Ein misshütiges Raunen ging durch den Schankraum und der Söldner feixte, dass man ihn jetzt wohl gehen lassen müsse. » **Aber es gibt keinen Hinweis im Ehrenkodex der Amazonen, der es uns verbietet, den Verurteilten einer anderen Gerichtsbarkeit zu überstellen.** « » **Was?! Wie meint ihr das?** « » **Gr'ougia!** Ich überstelle den Verurteilten der Gerichtsbarkeit deines Volkes. Möge seine Strafe, seinen Verbrechen angemessen sein. « » Worauf ihr euch verlassen könnt, Königin Arvenya. Hiermit erkläre ich die Besitztümer und das Geld der Söldner zum öffentlichen Eigentum. Die Besitztümer, einschließlich der Pferde, sollen verkauft, und der Erlös zu gerechten Teilen an die Bedürftigen verteilt werden. « » **Eine weise und gerechte Entscheidung, Schwester Gr'ougia.** « » **Moment! Das könnt ihr doch nicht machen...** «

» Hüte deine Zunge Söldner, bevor ich sie dir aus deinem verlogenen Mund reiße, was mir persönlich sehr leid tun würde. Denn dann kannst du nicht mehr so laut schreien, wenn ich dir einen dicken Ast in den Arsch ramme um dich als Köder für die Silberwölfe aufzustellen. « » **Was?! Wie?! Neeiiiiin! Königin Arvenya, ich flehe euch an, ich küsse den Boden den ihr beschreitet - aber das könnt ihr doch nicht zulassen. Biiittee! Ich flehe euch an...** «

Ohne ein Wort zu sagen oder auf eine Antwort der Königin zu warten, schlug **Gr'ougia** den Söldner mit einem Schlag bewusstlos und warf ihn sich über die Schulter als wäre er nur ein leerer Lumpensack. » **Habt Dank für euer Vertrauen, Königin Arvenya.** Ich gebe euch mein Wort, dass ich ihm eine angemessene Strafe zukommen werden lasse. Er wird sich wünschen, dass seine Mutter zu einer Engelmacherin gegangen wäre. Und du, **Tyren...** Ich weiß, dass sich unsere Wege schon in naher Zukunft wieder kreuzen werden. Und denke an meine Worte von heute Morgen. Lass dich nicht... « » Schon gut **Gr'ougia** - ich habe verstanden! «



Mit diesen Worten war sie im Dunkel der Nacht verschwunden und für einen Moment lang fühlte sich **Tyren** als hätte er eine gute Freundin für immer verloren.

» Wirt! Bringt uns noch einen Schlauch deines vorzüglichen Weines!«, gellte ein Ruf durch den Raum. » Entschuldigt mich bitte, ich muss mich um die Gäste kümmern. Und ihr habt doch sicherlich noch das eine oder andere zu besprechen, nachdem ihr so unerfreulich unterbrochen wurdet. «



» Tatsächlich hätte ich noch zwei Fragen auf meiner Liste stehen, von denen eine ein etwas unangenehmes Thema betrifft. « » **Sprecht frei heraus. Was wollt ihr wissen?** « » Ist es die Wahrheit, dass Amazonen männliche Neugeborene töten oder im Wald ablegen um sie ihrem Schicksal zu überlassen? «

Für einen Augenblick schien die Zeit am Tisch stillzustehen, niemand wagte es auch nur zu atmen, ehe die Königin das Wort ergriff. » **Ihr sprecht damit ein sehr dunkles Kapitel unserer Vergangenheit an, Tyren. Noch bis zur Regentschaft meiner Mutter wurde dieser grausame Brauch praktiziert. Die Knaben wurden in den Wald gebracht, wo sie in einem Steinkreis abgelegt und zurückgelassen wurden. Ein Brauch auf den ich keinesfalls stolz bin.** « » Was geschieht mit den Knaben heutzutage? «

» **Wir bringen sie zu kinderlosen Familien - häufig übernimmt Gr'ougia dies für uns - welche sich ihrer annehmen, und sie wie ihre eigenen Kinder großziehen.** « » Könnt ihr zur Gänze ausschließen, dass es nach wie vor... « » **Nein, das kann ich nicht! Aber sollte eine Amazone dabei erwischt werden, wie sie einen Knaben seinem Schicksal im Wald überlässt, widerfährt ihr eine Strafe, welche nicht selten einer Todesstrafe gleichkommt.** «

Einer der Stalljungen trat an den Tisch... » **Verzeiht mir die Störung eure Hoheit. Ich wollte nur Kunde geben, dass wir die Leichen der Söldner am Gräberfeld verscharrt haben. Ihre Besitztümer haben wir in den Weinkeller gebracht.** « » **Habt Dank, Junge...** «



» Eine letzte Frage noch, dann sollten wir uns zur Nachtruhe begeben, da ihr morgen ja sehr früh aufbrechen wollt. Ich weiß nicht wie ich die Frage formulieren soll... « **Tyrens** Wangen bekamen einen leichten Anflug von roter Farbe. » **Ihr schämt euch doch nicht etwa die Frage zu stellen? Nun gut! Wenn ihr sie nicht stellt, dann werde ich sie für euch stellen. Stimmt es, dass wir Amazonen die Gesellschaft der Frau, der des Mannes, bei der körperlichen Liebe vorziehen?** «

» **Wie denkt ihr darüber, Tyren?** « » Wie meint ihr das, **Arvenya?** « » Mehr als hundert durchtrainierte Kriegerinnen, abgeschieden vom Rest des Reiches? Ja! In erster Linie Kriegerinnen, pflichtbewusste Amazonen, aber doch auch Frauen mit gewissen, körperlichen



**Bedürfnissen.** « Es war das erste Mal während des Gespräches, dass **Arvenya** eingestand, dass Amazonen auch Frauen waren. » **Erschöpft vom harten Training, ihre perfekten Körper glänzend vom Schweiß der Anstrengung...** «

**Tyren** schluckte und sein Herz begann zu rasen, als er spürte wie ein Fuß sein Bein hochwanderte. Er rückte etwas zur Seite um außer Reichweite zu sein, jedoch nur um einen anderen Fuß zu spüren, der fordernd an seinem Bein rieb. Sein Atem wurde schneller...

» **Fühlt ihr euch nicht wohl? Ihr schwitzt und euer Atem geht schnell.** « » Nein, nein... Es ist alles in bester Ordnung. Es ist nur... « **Jardana** rutschte mit ihrem Stuhl ein wenig näher an den Tisch, so das sie **Tyrens** Bein wieder erreichen konnte. Unruhig versuchte er die Füße der Amazonen abzuschütteln, aber je mehr er sich bemühte - um so fordernder wurden ihre Berührungen. Die langbeinige **Samvina** ließ ihren Fuß mittlerweile völlig schamlos über seinen Oberschenkel gleiten. In ihren eisgrauen Augen war pure Lust zu erkennen - und ein Blick zu **Jardana** ließ ihn erkennen, dass sie sich verführerisch die Lippen leckte.

**Tyren** wollte gerade auf die Frage **Arvenyas** antworten als er ihren Fuß zwischen seinen Schenkeln spürte, weiter nach oben wandernd, seine Männlichkeit betastend. Wie von einer Hornisse gestochen sprang er hoch und sein Stuhl fiel laut polternd zu Boden. » Ich glaube, ich habe verstanden. Vielleicht sollten wir jetzt alle lieber zu Bett gehen. Ihr müsst mit den ersten Sonnenstrahlen aufbrechen. « Die drei Amazonen erhoben sich und schlugen sich mit der, zur Faust geballten, rechten Hand an die linke Schulter. Ihre Art jemandem Ehre zu erweisen oder eine gute Reise zu wünschen. Er tat es ihnen gleich und suchte rasch das Weite...

Es fiel den Amazonen schwer sich zu beherrschen bis er ausser Sichtweite war, aber dann brach lautes Lachen aus ihnen heraus. » **Habt ihr sein Gesicht gesehen? Wenn Samvina noch länger seinen Schenkel gerieben hätte, dann wäre ihm vielleicht noch ein kleines Unglück passiert.** « Wieder mussten die Amazonen lachen - ein Wesenszug, den man als Aussenstehender nur überaus selten zu Gesicht bekam. » **Aber er hat Recht... Wir sollten vielleicht wirklich zu Bett gehen, die Nacht wird kurz. Bitte gestattet mir, mich zurückzuziehen und zu Bett zu gehen, meine Königin.** « » **Eure Bitte wird euch gewährt, Tochter.** « **Jardana** erhob sich, ein wenig wackelig auf den Beinen von dem vielen Bier, und vollführte die Grußgeste der Amazonen. » **Ich werde unverzüglich zu Bett gehen, meine Königin!** «

Mit diesen Worten machte sie kehrt und schritt in Richtung der Schlafräume davon. » Jetzt fragt sich natürlich in wessen Bett sie gehen wird. Eure Tochter muss ganz schön in der Hitze sein, wenn sie auf einen weiteren Krug Zwergenbier verzichtet. « » **Dein Blick und deine Berührungen waren aber auch nicht gerade unschuldig, Samvina.** « » Verzeiht Königin, aber es scheint mir schon eine halbe Ewigkeit, seit ich das letzte Mal... « » **Dann schlage ich vor, du gibst auf Jardana acht, damit sie nichts tut wofür ihre Mutter sich schämen müsste.** « » Wie ihr befiehlt, meine Königin - und was werdet ihr tun? Zu Bett gehen? « » **Ja, das werde ich, aber zuerst werde ich dem Erzeuger meiner Tochter einen kleinen Besuch abstatten. Mal**



sehen ob er sich noch an die kleine Kriegerin erinnern kann, die ihn vor siebzehn Jahren im Zweikampf besiegt hat. «

**Tyren** war viel zu aufgeregt um schlafen zu können. Unruhig wälzte er sich auf seinem Bett herum. Seine Atmung ging noch immer rasend schnell und Schweißperlen standen ihm auf der Stirn. Und beinahe hätte seine Atmung ausgesetzt als er **Jardanas** Stimme neben sich hörte. Wie konnte sie sich nur so nahe an ihn heranschleichen...

» Ihr habt einen sehr starken Anfall von Lustfieber, Schreiberling. « » **Tyren**, mein Name ist **Tyren**. « » Gut, wie ihr wünscht. Das Fieber wird euch Schlaf und Kraft rauben, wenn ihr mich nichts dagegen tun lasst. « » So, was könnt ihr denn dagegen tun? « » Ihr dürft eure Lust nicht unterdrücken - ihr müsst ihr erlauben von eurem in meinen Körper zu strömen. Nur so kann ich euch helfen! « Mit diesen Worten stieg sie auf sein Bett und setzte sich auf seine erigierte Männlichkeit. » Was tut ihr da **Jardana**? Ihr seid noch viel zu jung um mich auf diese Art... « » Zu jung? Das ich nicht lache! Meine Mutter war noch jünger als ich, als sie meinen Vater im Zweikampf besiegte und sich ihm aufzwang. « » Wie meint ihr das, **Jardana**? « » Ich meine ihr solltet euch jetzt entspannen und den Rest mir überlassen. «

Mit diesen Worten nahm sie ihn leise stöhnend in sich auf und begann sich auf ihm zu bewegen. » Fühlt ihr schon eine Wirkung? « **Tyren** stöhnte leise auf, als **Jardana** ihre Bewegungen beschleunigte und intensivierte. Er griff nach ihren Schenkeln und packte zu. Sie waren fest und muskulös, fühlten sich heiß an und waren feucht von ihrem Schweiß.



Sie beugte sich vor, lag fast zur Gänze auf ihm - und seine Hände wanderten ihren Körper hinauf, strichen über ihre Hüfte, ihre Taille und glitten sanft über ihren Rücken. Er erschrak und zuckte zurück als er die Striemen einer Peitsche auf ihrem Rücken spürte. » **Keine Angst - es tut nicht mehr weh.** « » Wer? Warum...? « Sie bäumte sich stöhnend auf, so das seine Hände von ihrem Rücken glitten. » **Selbst**

**Tochter der Königin zu sein, verhindert keine Bestrafung wegen disziplinlosem Verhalten.** « **Tyren** erstarrte... » Was sagt ihr da, **Jardana**? « » Ich wurde zu zehn Schlägen wegen Disziplinlosigkeit während einer Kampfübung verurteilt. « » Nein, davor... « » ...nicht schützt \*stöhn\* Tochter der \*stöhn\* Königin zu sein. Meine Mutter, **Arvenya**, hat das Urteil selbst \*aahhhhh\* vollstreckt... «

Plötzlich begann sie am ganzen Körper zu zittern und ihre Bewegungen wurden noch wilder und unkontrollierbarer. Sie wusste, dass sie sich nicht mehr kontrollieren konnte, also biss sie sich selbst in die Hand um ihre Lustschreie zu unterdrücken bevor sie schwer atmend auf **Tyren** zusammenbrach. Eine Weile verharrte sie in dieser Position, ehe sie sich wieder aufrichtete und zu einem erneuten Ritt ansetzte. » **Jardana**, bitte... Was tut ihr da mit mir? Nicht das es mir unangenehm wäre, aber weiß eure Mutter, dass ihr auf meinem Zimmer seid und versucht mich vom Lustfieber zu heilen? «



» **Sie weiß es!** « Beide erschrakten heftig, als sie die Stimme aus der Dunkelheit vernahmen und **Jardana** rollte sich instinktiv zur Seite um den vermeintlichen Gegner sofort angreifen zu können, sollte es von Nöten sein. Doch die Stimme aus dem Dunkel war ihr seit frühester Kindheit vertraut. » **Samvina? Was willst du denn hier?** « » **Das Gleiche wie du - ich will ihn von seinem Fieber heilen.** « Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, setzte sie sich auf seinen Schoß und nahm ihn in sich auf. Sie fühlte sich so anders an, als die junge, ungestüme **Jardana**. Natürlich, sie wog sicherlich 50 Pfund mehr und ihre Reitbewegungen waren kontrollierter, jedoch nicht weniger intensiv. Es dauerte nicht lange bis sie im Einklang atmeten und als dies der Fall war, beschleunigte **Samvina** ihre Reitbewegungen. » **Spürst du es? Spürst du wie das Lustfieber aus deinem in mich innerlich, zwingt mich...** « **Tyren** verstand kein Wort von dem, was sie ihm aber für gesünder ihre Worte zu bejahen. Kaum hatte **Tyren** ein leises » Ja! « empfing **Samvina** den „Kuss der Succubana“\*, der ihr beinahe jegliches Bewusstsein raubte. Doch anders als **Jardana** begann sie sich nicht unkontrolliert zu bewegen. Ihre starken Muskeln zogen sich ruckartig zusammen, was sie derart verengte, dass **Tyren** das Gefühl hatte sie würde ihm seine Männlichkeit an der Wurzel ausreißen. » Ahhh! **Samvinaaaa...** ...bitteeeee! «



\*Höhepunkt der Ekstase während der körperlichen Vereinigung

Anders als **Jardana** versuchte **Samvina** erst gar nicht ihre Schreie zu unterdrücken. Sie schrie laut auf als sie auf ihm zusammenbrach und sich dabei so sehr zusammenzog, dass auch **Tyren** aufschrie, allerdings vor Schmerzen. Langsam entspannten sich ihre Muskeln und er atmete erleichtert auf. Er hätte es jedenfalls, würde **Samvina's** üppiger Busen nicht sein ganzes Gesicht unter sich begraben. » Mmmpf... ..bitte... ..mmpf... **Samvina!** Ich kann nicht atmen. « **Samvina** richtete sich auf und ließ ihn Luft holen, nur um ihm einen Augenblick später die Hand auf den Mund zu pressen. » **Sei still! Da kommt jemand! Bei der Göttin, ich sollte nicht bei dir sein, zumindest nicht so.** « » Aber... « Bevor er den Satz auch nur zu Ende denken konnte, ließ sich **Samvina** vom Bett gleiten, griff sich **Jardana** und rollte mit ihr unter eben dieses um sich zu verstecken.

Keinen Moment zu früh, denn kaum lagen sie atemlos unter dem Bett wurde die Tür zum Zimmer aufgestoßen und **Arvenya** betrat den Raum. Im Gegensatz zu den beiden anderen Amazonen versuchte sie erst gar nicht, sich anzuschleichen, was in voller Montur auch schwierig sein würde. **Tyren** wusste nicht was er sagen sollte, also versuchte er es mit Höflichkeit. » Verzeiht **Arvenya**, aber ich glaube ihr habt euch im Zimmer geirrt. « » **Da bin ich mir nicht so sicher, denn ich bin auf der Suche nach meinen beiden Leibwächterinnen. Die beiden haben nicht zufällig versucht euch vom Lustfieber zu heilen? Ihr könnt euch die Antwort sparen. Ich kann die beiden an euch riechen und ihr würdet sicher nicht mit heruntergelassenen Hosen vor mir liegen wenn dem nicht so wäre.** «



» Ähh... Ich... « » Wie ich sehe steckt das Fieber noch immer in euch. Ihr habt doch sicher nichts dagegen, wenn ich mich um die weitere Behandlung kümmerne? « » **Arvenya**, eure Hoheit, ihr könnt doch nicht... Ich bin doch nur ein einfacher Schreiberling von niederer Abstammung. « » Und? **Jardanas** Zeuger war der Sohn des hiesigen Dorfschmiedes. Ob ihr adeliger Abstammung seid tut für eine Amazone nichts zur Sache. Für uns ist nur das Feuer eurer Lenden ausschlaggebend und ich kann sehen, das es lichterloh brennt. Jetzt entspannt euch und lasst mich euch vom Fieber heilen... «

Sie griff in ihre Gürteltasche und holte ein kleines, zusammengerolltes, Stück Leder heraus, das sie **Tyren** zwischen die Zähne steckte. » Waff? Wofu? « Es war ihm fast unmöglich mit der Lederrolle im Mund zu sprechen. » Nur zur Sicherheit. Ihr wollt doch nicht, dass die ganze Taverne aufwacht, wenn ich das Fieber aus eurem Körper sauge. « » Mmmpf...« » Und jetzt fest auf das Leder beißen! «



**Tyren** war überrascht wie sanft **Arvenya** ihn bestieg. Im Gegensatz zu den anderen beiden Frauen, präsentierte sie ihm ihren Rücken - auch sie trug Spuren einer Peitsche auf ihrer Haut. Vorsichtig ließ er seine Hände über die Striemen auf ihrem Rücken gleiten. **Arvenya** zuckte zusammen als sie seine Hände spürte. » Ich weiß was ihr fragen wollt, **Tyren**. Ich war nicht immer sicher an meiner Tochter gesehen habt, ist Familie erblich. Ich habe es gewagt Mutter zu fallen und eine ihrer Entscheidungen in Frage zu stellen. Ohne auch nur eine Sekunde zu zögern, ließ sie mich zum Richtpflock führen und verurteilte mich zu fünfzehn Peitschenhieben. « **Arvenya** hielt in ihren Bewegungen inne. » Das Schlimmste an der Strafe war für mich jedoch, dass sie meine Freundin und Leibwächterin **Samvina** dazu zwang, diese zu vollstrecken. So fortschrittlich meine Mutter auch war, was Bestrafungen betraf, kannte sie keine Gnade. **Samvina** steckte mir damals heimlich das Beißleder zu, das jetzt zwischen euren Zähnen steckt. Ohne hätte ich mir sicherlich vor Schmerzen die Seele aus dem Leib geschrien, aber diese Genugtuung wollte ich, wollten wir, meiner Mutter nicht zu Teil werden lassen. «



Vorsichtig begann **Arvenya** sich wieder zu bewegen. Wie eine Dienerin der Succubana bewegte sie ihr Becken erst kreisförmig, dann in Form einer Acht auf seinem Schoß. » Könnt ihr spüren wie das Feuer eurer Lenden in meinen Körper fließt und meine Lust entfacht? « » Was haben die Amazonen nur ständig mit Fieber und Feuer? «, dachte **Tyren** bei sich und bejahte ihre Frage, während er seine Hände sanft über ihre Taille gleiten ließ. » Ihr könnt ruhig fester zugreifen - ich bin kein zerbrechliches Püppchen wie eure Hofdamen in **Andarwacht**. « Und um ihren Worten Gewicht zu verleihen ritt sie ihn wieder, wie es für eine Amazone Brauch war. **Tyren** stöhnte auf und für einen Augenblick war es ihm, als würde ein Stöhnen von unterhalb des Bettes an sein Ohr dringen.



» Los! Lasst uns den „Kuss der Succubana“ gemeinsam empfangen! Kommt schon! Ich will eure Lanze tief in mir spüren! « - und sie verschärfte ihren Ritt. Und obwohl sie sich wild und ungestüm auf ihm bewegte spürte **Tyren** für keinen Augenblick Schmerz. » **Affenya**, biffe.. « Das Beißleder machte es ihm unmöglich verständlich zu sprechen, also schob er es mit der Zunge aus seinem Mund. » **Arvenya**, bitte - ich kann es nicht mehr lange beherrschen. Das Fieber - es will aus meinem Körper ausbrechen. «

Das war der Moment auf den **Arvenya** gewartet hatte. Mit ein paar heftigen, peitschenden Bewegungen ihres Beckens brachte sie **Tyren** dazu, seinen heißen Saft - laut stöhnend - in ihren Körper zu schießen - während **Succubanas Kuss** ihren Körper erst erbeben und danach mit einem tiefen Stöhnen erschlaffen ließ. Im Gegensatz zu den anderen Beiden blieb sie auf ihm sitzen bis seine Männlichkeit erschlaffte und aus ihrem Körper glitt.

Sie drehte sich zu ihm um und blickte ihm tief in die Augen. Jetzt, da sie keine Lustgeräusche mehr machten und auch das Bett nicht mehr unter ihren Bewegungen knarrte, konnte auch sie das Stöhnen, welches unter dem Bett hervordrang, vernehmen, was ihr ein verschmitztes Lächeln auf das Gesicht zauberte. » Ihr seid wunderschön, wenn ihr lächelt, **Arvenya**. « **Tyren** erschrak ob des unbedachten Komplimentes und auch **Arvenya** versuchte rasch vom Thema abzulenken. » **Wie fühlt ihr euch Schreiberling? Steckt noch genug Feuer in euren Lenden - und ausreichend Tinte in eurem Fass - um ein weiteres Mal der Succubana zu opfern? «** Mit diesen Worten schlang sie ihre langen Beine um seinen Körper und presste ihren Schoß fest gegen den seinen. » **Vergesst für den Rest der Nacht, dass ich Königin der Amazonen bin und nehmt mich wie es euch beliebt. «**



**O**b **Peter** wohl geahnt hatte, was ihm bei einem Besuch der „**Siegreichen Amazone**“ blühen würde? Vielleicht hat er sich deswegen vor dem Besuch gedrückt. Diese - zugegeben, etwas schlüpfrige - Geschichte zeigt deutlich wie schnell ein Besuch in der „Stammtaverne“ der Amazonen in jeder Hinsicht eskalieren kann. Aber jetzt stellt sich für **Tyren** natürlich eine Frage, als er am nächsten Morgen alleine in seinem Bett aufwacht..

Geschah diese Nacht tatsächlich oder hat ihm ein Succubus einen Streich gespielt? Tja! Wer die Antwort auf diese Frage wissen möchte, muss sich wohl bis zum Erscheinen unseres ersten Romanes - „**Die Schatulle der Priesterin**“ - gedulden. Wann dieser erscheinen wird, hängt zum Teil auch von euch ab, liebe Leserinnen und Leser. Ihr entscheidet ob wir in naher Zukunft mehr Zeit mit dem Erzählen von Geschichten, dem Erstellen von Kompendien oder der Ausarbeitung des Regelwerkes verbringen sollen..





**W**er sagt, dass der „Fehlerteufel“ männlich sein muss? Da unser Tiefling gerade in geheimer Mission unterwegs ist, springt diesmal seine Succubus-Kollegin für ihn ein. Keine Angst, liebe Leserinnen und Leser. Sie ist nicht weniger fies als der Tiefling. und beim Überfliegen der letzten Ausgabe hat sie wirklich so einiges an Fehlern gefunden - und damit meinen wir jetzt nicht einmal die klassischen Tippfehler, von denen es natürlich wieder jede Menge gab. Auf die möchten wir diesmal gar nicht so im Besonderen eingehen.

Ganz gravierende Fehler sind uns bei den Amazonen-Spielen unterlaufen. Diese zeigen aber ganz deutlich, dass die Ausarbeitung eines Regelwerkes viel schwieriger ist, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. An dieser Stelle sei angemerkt, dass der Fehler nicht bei **Artemesia** und **Gloriana** liegt - *welche die Idee zu den Spielen hatten* - sondern an unserer unpräzisen Ausführung des Wettbewerbes.



SEITE 59 - 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.

Diese Formulierung ist sehr leicht missverständlich, denn es klingt so als hätte Peter durch Xenias Wurf einer „1“ automatisch gewonnen. Hätte er jedoch auch eine „1“ gewürfelt, dann hätten sich beide Würfe natürlich gegenseitig aufgehoben. In diesem Fall hätte entweder Xenia, auf Grund ihrer höheren Körperkraft, gewonnen - oder der Spielleiter hätte aus einer doppelten „1“ ein besonderes Ereignis konstruiert.



SEITE 60 - 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.

Bei Verwendung der Standardregeln hätte Xenia natürlich gewonnen, aber hätte auch Peter eine „20“ gewürfelt, hätte der Spielleiter wieder die Möglichkeit gehabt ein Ereignis aus der doppelten „20“ zu konstruieren. Um welches Ereignis es sich im Konkreten handelt bleibt natürlich der Fantasie des Spielleiters überlassen.



SEITE 62 - Hätte er die Halborgin schon zuvor ohne Fellmantel gesehen, dann hätte er sich die Beleidigung vielleicht **nicht** verkniffen. Nicht etwa, weil sie unwerfend attraktiv war, sondern weil ihr Körper nur aus Fleisch und Muskeln zu bestehen schien - kein Gramm Fett.

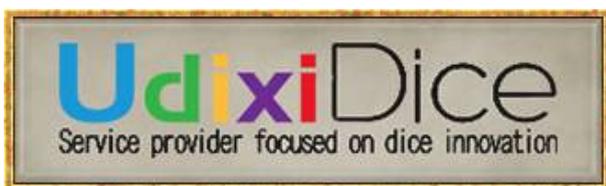
Das **nicht** ist hier natürlich völlig fehl am Platz! Kein Mensch, der auch nur halbwegs bei Verstand ist, würde es wagen Gr'ougia zu beleidigen.

SEITE 6 - das Wort „**gegenüber-liegenden**“ wurde versehentlich geteilt, obwohl dazu keinerlei Notwendigkeit bestand

SEITE 26 - statt „lächerliche Maske“ haben wir „lächerlicher Maske“ geschrieben

SEITE 32 - die Homepage entstand **um** Frühjahr 2020 - das sollte natürlich „im“ Frühjahr heißen, aber irgendwer hat „I“ und „U“ auf der Tastatur nebeneinander platziert, so kann es schon mal zu Verwechslungen kommen.

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...



**M**itspieler hassen ihn meist - Händler schätzen ihn! - 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.



Erneut 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.





## Borealis - Icicle

Hersteller: Chessex  
 Bezugsquelle: **Siren Games**  
 Preis: € 9,90

Optik:   
 Feeling: 

### Würfeln-Protokoll

1		x13
2		x25
3		x8
4		x16
5		x16
6		x15
7		x21
8		x20
9		x18
10		x17
11		x23
12		x18
13		x14
14		x24
15		x11
16		x19
17		x23
18		x19
19		x18
20		x22

Die Würfel entsprechen der Abbildung des Herstellers und weisen keinerlei Makel auf, was wir von **Chessex** auch gewohnt sind. Sie liegen angenehm in der Hand und sind auch sehr rollfreudig. Ihre volle Pracht entfalten die Würfel jedoch erst, wenn man sie mit UV-Licht bestrahlt. Dann leuchten sie von innen heraus und der Effekt hält auch ein wenig an. Sieht im Dunkeln wirklich spektakulär aus! Ein „muß ich haben“ für jeden Würfel-Goblin!





## Orange / Mandarine

Hertseller: Udixi Dice  
 Bezugsquelle: **Yvi's**  
 Preis: **€ 9,00**

Optik:

Feeling:

### Würfel-Protokoll

1		x14
2		x18
3		x16
4		x20
5		x17
6		x10
7		x15
8		x25
9		x16
10		x23
11		x16
12		x19
13		x21
14		x18
15		x14
16		x14
17		x22
18		x19
19		x23
20		x19

Udixi Dice braucht dringend einen besseren Produkt-Photografen, denn die Würfel sehen in Natura um einiges besser aus als auf dem Produktbild. Wer gerne „Würfel mit was drinnen“ sammelt, der kommt an diesem Kleinod nicht vorbei. Zu bestellen gibt's die Würfel in **Yvi's Nerd and Geek World**, über die ihr in der letzten Ausgabe (W20 Podest) lesen konntet. Und wie schon gesagt - in Natura sehen die Würfel besser aus als am Produktbild - 100% Goblin Ware!



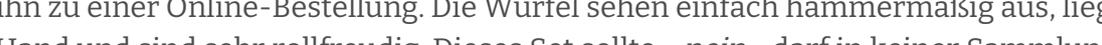


## Blue Conch

Hersteller: Udixi Dice  
 Bezugsquelle: **Yvi's**  
 Preis: **€ 8,50**

Optik:   
 Feeling: 

### Würfel-Protokoll

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

Mit den Würfeln lockt **Udixi Dice** selbst den müdesten Goblin aus seiner Behausung - oder nötigt ihn zu einer Online-Bestellung. Die Würfel sehen einfach hammermäßig aus, liegen gut in der Hand und sind sehr rollfreudig. Dieses Set sollte - *nein* - darf in keiner Sammlung eines Würfel-Goblins fehlen.

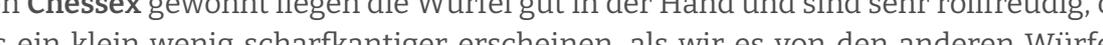




## Gemini Black-Blue/Gold

Hersteller: Chessex  
 Bezugsquelle: [Siren Games](#)  
 Preis: € 9,90  
 Optik:   
 Feeling: 

### Würfel-Protokoll

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

Wie von **Chessex** gewohnt liegen die Würfel gut in der Hand und sind sehr rollfreudig, obwohl sie uns ein klein wenig scharfkantiger erscheinen, als wir es von den anderen Würfeln aus gleichem Hause gewohnt sind.. Das Einzige, was den Würfeln zur Perfektion fehlt ist eine Reaktion unter UV-Licht, wie sie bei den meisten Würfeln der neuesten Serien zu erleben ist. Aber dennoch ein Würfelset, dass man haben sollte.



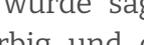
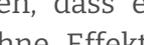
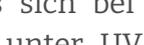


## Opaque Dusty Green/Copper

Hersteller: Chessex  
 Bezugsquelle: [Siren Games](#)  
 Preis: € 3,90

Optik:   
 Feeling: 

### Würfel-Protokoll

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

Xenia würde sagen, dass es sich bei diesen Würfeln um solche „ohne Magie“ handelt, zweifarbig und ohne Effekt unter UV-Licht. Dennoch bieten die Würfel die gewohnte **Chessex**-Qualität und das zu einem überaus fairen Preis. Jetzt nicht unbedingt die große Verführung für sammelwütige Goblins, aber ein perfektes Set für Rollenspiel Einstiegerinnen und Einsteiger.





## Glitter Ruby Red/Gold

Hersteller:	Chessex
Bezugsquelle:	<a href="#">Siren Games</a>
Preis:	€ 9,90
Optik:	△△△△△
Feeling:	△△△△△

Die Würfel-Tests unseres Magazins stehen unter keinem guten Stern. Nachdem wir uns in der 4.Ausgabe bezüglich Schiebungsvorwürfen rechtfertigen mussten, ist während des Testens dieses Würfel-Sets unser Würfelturm zusammengekracht. Offensichtlich hat unser Handwerker am Schnofu-Schleim - *in eurer Welt als Leim bekannt* - gespart. Das Ergebnis wird in der nächsten Ausgabe nachgeliefert.

Optisch sind die Würfel - *wie erwartet* - Top, wirken allerdings ein wenig scharfkantiger als andere Würfel aus dem Hause **Chessex**. Ob und wie sich das auf die Rollfreudigkeit der Würfel auswirkt wird unser Test in der nächsten Ausgabe zeigen.

Zum vorerst letzten Mal besuchen wir die geheimnisvolle „Welt der Farben“ und wie schon bei „**Vallejo**“ führt uns auch der Weg bei „**Scale 75**“ nach Spanien um euch die, *bei uns kaum bis gar nicht bekannten*, **Scalecolor** Farben ein wenig näher zu bringen. Und nicht nur das, denn „**Scale 75**“ bietet ein viel größeres Produktsortiment als Farben.

# SCALE75

Viele fragen sich jetzt vielleicht woher der Name „**Scale 75**“ kommt. Wir können nur vermuten, dass er von den 75mm Miniaturen abgeleitet ist, von denen man bei „**Scale 75**“ ein breites Sortiment finden kann. Den größten Teil des Farbsortimentes findet man in unserem [RPG Lieblingsshop](#) - die Miniaturen selbst konnten wir bisher nur im [Online-Shop](#) von „Scale 75“ finden. Viel Spaß beim Schmökern...





„Scale 75“ bietet ein wirklich breites Sortiment an Farben für eine Vielzahl an Anwendungszwecken, bis hin zum professionellen Künstlerbedarf. Wenn in RPG Kreisen von „Scalecolor“ die Rede ist, dann sind fast immer die Farben aus den Produktreihen „Fantasy & Games“, „Metal n’ Alchemy“ oder der namensgebenden Reihe „Scalecolor“. Viele werden den Spruch „Was ein Bauer nicht kennt, das isst er nicht!“ kennen - und das trifft leider auch auf Farben zu. Zugegen... Auch wir kannten die Farben nicht, und warum sollten wir wieder an die € 3,90 für 17ml Farbe ausgeben, wenn wir mit unserem angesammelten Sortiment doch recht zufrieden sind? Da wir aber schon viel mehr Geld für Dinge ausgegeben haben, *von denen wir wussten, dass sie keinen Cent wert sind*, dachten wir „Gib den Farben eine Chance!“

Und wir haben es nicht bereut... Vor allem das „Metal n’ Alchemy“ Sortiment hat es uns wirklich angetan. Es umfasst 24 Metallic Farben, die weit über das handelsübliche Sortiment hinausgehen. So findet man in diesem Sortiment, neben den üblichen „Metallen“ auch rot, lila, blau, grün und weiß. Dabei tragen die Farben fantasievolle Namen, wie „Ruby Alchemy“, „Amethyst Alchemy“, „Elven Gold“ oder einfach nur „Trash Metal“. Mit knapp € 3,90 pro 17ml sind die Farben sehr günstig.



Wer es gerne grell - und leuchtend - hat, für den bietet „Scalecolor“ einen echten Leckerbissen, die **FX Fluor Experience**. Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich dabei um fluoreszierende Farben. Das acht Farben umfassende FX Sortiment sieht schon bei normalem Licht echt cool aus, aber unter UV Licht knallen die Farben erst so richtig rein. Demnächst werden wir mal versuchen einen selbstgegossenen Würfel mit diesen Farben einzufärben - mal sehen was dabei rauskommt.

Aber natürlich findet man unter Namen wie „Sol Yellow“ oder „Navy Blue“ auch ganz „normale“ Farben im Sortiment. Was uns an den Farben - zumindest bei „Scalecolor“ und „Fantasy & Games“ aufgefallen ist, ist das die Farben sehr matt aufdrehen. Das hat wiederum Vor- und Nachteile. Häufig sind matte Farben gewünscht, und die erreicht man hier ohne mehrere Schichten matten Klarlacks. Arbeitet man aber mit „Washes“, dann stört die matte Farbe - hier sollte man zuerst einen seidenmatten Lack auftragen. Auch bei Deckkraft und Streichfähigkeit vermögen die Farben sehr zu überzeugen. Kurz gesagt - wir waren von der Qualität wirklich sehr positiv überrascht und sind wirklich am Überlegen einen Teil unseres Sortiments durch „Scalecolor“ zu ersetzen.





Aber auch Freunde des militärischen Modellbaus kommen bei der Produktpalette von „Scale 75“ nicht zu kurz. Unter dem Titel „War Front“ findet man 64 Farben, die man benötigt um Uniformen, sowie Fahrzeugen, die richtigen Farben zu verleihen. Hier reicht die Palette über „Russian Green“ und „Panzergrau“ bis zu „SS Camo Green“. Hoffentlich handelt sich „Scale 75“ mit letzterer Farbbezeichnung im deutschsprachigen Raum keinen Ärger ein. Die Farben aus der „War Front“ Serien trocknen alle „supermatt“ und wirken dadurch fast schon ein wenig schmutzig, was ja auch ein gewollter Effekt ist. Wir befürchten nur, dass unser RPG Shop diese Farben aus dem Sortiment nimmt, da sie zur Zeit für € 2,60 abverkauft werden.

Natürlich findet man bei „Scale 75“ nicht nur für jeden Anlass die richtige Farbe, sondern auch die richtigen Pinsel. Auf diese Pinsel sollte man aber wirklich sehr gut Acht geben, denn so ein Pinsel-Set macht euren Geldbeutel gleich mal um knapp € 60,- dünner. Auch einzelne Pinsel um bis zu € 25,- sind im Sortiment zu finden. Über die Qualität der Pinsel können wir an dieser Stelle leider keine Auskunft geben, denn die Preise waren uns - *nur um sie zu testen* - doch ein wenig zu happig. Sollte jemand zu viel Geld übrig haben, so kann er/sie uns ja gerne ein Set kaufen und an unsere Redaktionsadresse schicken.



Zum Glück muss man nicht für alle „Scale 75“ Produkte einen kleinen Kredit aufnehmen. Was uns sehr gut gefällt - *und auch bezahlbar ist* - sind zum Beispiel die Trays für die Farben. Es gibt sie ab etwa € 30,- für 40 oder 70 Farben.

Bei 70 Farben muss man allerdings schon an die € 60,- an „Scale 75“ überweisen. Aber mal ehrlich - mit ein klein wenig handwerklichem Geschick kann man sich so ein Tray durchaus selber basteln. *Mal sehen ob Chris so ein Teil während seines Urlaubes für uns zusammenschustern kann.* (Katta)



Ein wirklich geniales Produkt aus dem Haus ist die „MiniPedia“, ein 10 Bände umfassender Leitfaden zur Bemalung von Miniaturen. Das Nachschlagewerk ist in mehreren Sprachen, unter anderem auch in Deutsch erhältlich. Wie gut oder schlecht die deutsche Übersetzung ist (das Original ist Spanisch) können wir leider nicht beurteilen.

Der Preis von € 144,24 (exklusive Mehrwertsteuer) mag auf den ersten Blick hoch erscheinen, ansatzweise vergleichbare Produkte sind jedoch auch nicht günstiger.





Doch kommen wir zum namensgebenden Sortiment von „Scale 75“ - den 75mm großen Figuren, was in etwa Maßstab 1:24 entspricht. Völlig egal ob der Ork **Ulruk Luk'trah**, die Piratin **Mary Read** oder der Französische **Fusilier** (und nicht *Fuseltier oder Fusseltier*) - die Figuren bestechen durch feinste Details. Natürlich bedarf es auch noch einer geschickten Hand und eines guten Auges die Figuren entsprechend zu kolorieren.



Da auch diese Figuren - verständlicherweise - ihren Preis haben, *so zwischen € 50,- und € 80,- pro Figur muss man schon rechnen*, werden 3D Druck Raubkopien immer mehr zum Problem für die Hersteller. Daher auch von uns ein Appell an alle RPG Fans da draußen in der weiten, grausamen Welt. Bitte lasst die Finger von derartigen Raubkopien. Es ist nicht nur unfair und schädigend gegenüber den Herstellern - es ist auch eine Straftat.

Auch wir hätten gerne alle Publikationen von **Das Schwarze Auge** und **Dungeons & Dragons**, aber wir können es uns einfach nicht leisten - und das darf auf gar keinen Fall eine Entschuldigung dafür sein, dass wir sie stehlen. Danke!



Protect your Hobby

Doch jetzt kommen wir zum Glossar dieser Ausgabe - vielleicht auch zum letzten Mal, denn es wird langsam aber doch immer umfangreicher und so manche Leserin und auch eine Mitarbeiterin drängen darauf, dass wir ein eigenes Wörterbuch, *eine Art Kompendium*, daraus machen sollen. Ein Vorschlag den wir auch technisch sehr begrüßen, denn die tabellarische Darstellung macht TextMaker 2021 unglaublich langsam und das Schreiben von längeren Texten mitunter zu einer echten Geduldsprobe.



**A**uf 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.



<b>Amazonen</b>	Militärisch organisierter Orden, dem nur Frauen angehören - sie zählen zu den kampfstärksten Truppen Antherias
<b>Amazonenbrot</b>	Sättigende Speise - Laibchen, bestehend aus einem Gemisch von Eiern und Semmelbrösel (Paniermehl).
<b>Amazonendenar</b>	Silbermünze mit einem Wert von 12 Talern - kein allgemein gültiges Zahlungsmittel. Der Amazonendenar findet wegen seiner Reinheit häufig als Geschenk oder Wertanlage Verwendung.
<b>Amazonenliebe</b>	Gleichgeschlechtliche, körperliche Liebe zwischen Frauen
<b>Amazonensäbel</b>	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.
<b>Andarwacht</b>	Hauptstadt Antherias - etwa 30.000 Einwohner
<b>Antheria</b>	Kontinent und Spielwelt unseres Rollenspiel-Systems
<b>Arschwisch</b>	Lappen, um sich nach dem „großen Geschäft“ den Arsch sauber zu wischen, wird jedoch von Zwergen auch als abschätzig Bezeichnung für Goblins verwendet.
<b>AU</b>	Abkürzung für „Ausdauer“ - im Englischen „STA = Stamina“ - in manchen Systemen (etwa D&D) wird anstatt von „STA“ die Abkürzung „CON = Constitution“ verwendet.
<b>Bottom Read</b>	Spezielle Form des W4, bei dem das Ergebnis an der unteren Kante, anstatt der oberen Spitze abgelesen wird.
<b>CH</b>	Abkürzung für „Charisma“ - im Englischen „CHA = Charisma“
<b>Cosplay</b>	Cosplay ( <i>japanisch</i> コスプレ, <i>kosupure</i> ) ist eine in <b>Japan</b> geprägte



	<p><b>Fanpraxis</b>, die in den 1990er Jahren mit dem <b>Manga-</b> und <b>Animeboom</b> auch in die USA und nach Europa kam. Beim Cosplay stellt der Teilnehmer eine <b>Figur</b> aus einem Manga, Anime, <b>Film</b>, <b>Videospiel</b> oder anderen Medien durch ein <b>Kostüm</b> und Verhalten möglichst originalgetreu dar.</p>
<p><b>Das Schwarze Auge DSA</b></p>	<p>Das Schwarze Auge ist ein deutsches <b>Pen-&amp;-Paper-Rollenspiel</b>, das von <b>Ulrich Kiesow</b> 1984 für <b>Schmidt Spiele</b> in Kooperation mit <b>Droemer Knauer</b> herausgegeben wurde. Es basiert auf der <b>Fantasy-Spielwelt Aventurien</b>, die von <b>Hans Joachim Alpers</b>, <b>Werner Fuchs</b> und Ulrich Kiesow entworfen wurde.</p>
<p><b>DM</b></p>	<p>Dungeonmaster = Spielleiter Obwohl wir in W20 die deutschen Abkürzungen verwenden, hier weigern wir uns, denn „SL“ wirkt wirklich absolut unpassend.</p>
<p><b>Dodekaeder</b></p>	<p>Zwölfseitiger Würfel (siehe W12)</p>
<p><b>Dungeons &amp; Dragons D&amp;D, DnD</b></p>	<p>Dungeons &amp; Dragons (D&amp;D oder DnD) von <b>Gary Gygax</b> und <b>Dave Arneson</b> gilt als erstes <b>Pen-&amp;-Paper-Rollenspiel</b>. 1974 wurde D&amp;D in den <b>Vereinigten Staaten</b> erstmals von der dazu gegründeten Firma <b>Tactical Studies Rules</b> erfolgreich vertrieben. Im November 1983 brachte die <b>Fantasy Spiele Verlags-GmbH</b> die erste deutsche Übersetzung auf den Markt. Das Spiel wird nunmehr von der Firma <b>Wizards of the Coast</b> hergestellt und vertrieben.</p>
<p><b>Elfenbier</b></p>	<p>Sehr leichtes Bier - häufig auch ohne Alkohol. Einem Zwerg dieses Bier vorzusetzen wird dieser als schwere Beleidigung empfinden</p>
<p><b>FF</b></p>	<p>Abkürzung für „Fingerfertigkeit“ - wurde in DSA verwendet</p>
<p><b>GE</b></p>	<p>Abkürzung für „Geschicklichkeit“ - im Englischen „DEX = Dexterity“</p>
<p><b>Hexaeder</b></p>	<p>Sechsstufiger Würfel (siehe W6)</p>
<p><b>Hexakisotaeder</b></p>	<p>Achtundvierzigseitiger Würfel (siehe W48)</p>
<p><b>Ikosaeder</b></p>	<p>Zwanzigseitiger Würfel (siehe W20)</p>
<p><b>Inkarnate</b></p>	<p>Kostenpflichtiges Online-Tool zum Erstellen von Karten für Rollenspielanwendungen aller Art</p>
<p><b>KK</b></p>	<p>Abkürzung für „Körperkraft“ - im Englischen „STR = Strength“</p>
<p><b>Knuppen</b></p>	<p>Bezeichnung der Nordmänner und Frauen für körperliche Liebe</p>



<b>KR</b>	Abkürzung für „Kampfrunde(n)“ - im Englischen „Battle Round(s)“
<b>Kritischer Treffer</b>	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“
<b>LE</b>	Abkürzung für „Lebensenergie“ - im Englischen „HP = Hitpoints“
<b>NSC</b>	Abkürzung für „Nicht Spieler Charakter“ - im Englischen „NPC - Non Player Character“
<b>Obsidian</b>	Obsidian ist ein natürlich vorkommendes <b>vulkanisches Gesteinsglas</b> . Es entsteht bei rascher Abkühlung von <b>Lava</b> mit einem Massenanteil an Wasser von maximal drei bis vier Prozent
<b>Oktaeder</b>	Achtseitiger Würfel (siehe W8)
<b>Orkpisse</b>	Genau das wonach es klingt, wird von Zwergen jedoch auch als Bezeichnung für „nicht zwergische“ Biere verwendet
<b>Orksturm</b>	Großer Feldzug der Orks, welcher erst vor den Toren Andarwachts von einer Allianz aus Menschen, Elfen und Zwergen - unter hohen Verlusten - gestoppt werden konnte
<b>PR</b>	Abkürzung für „Probe“ - im Englischen „Ability Check“
<b>Rhombentriakontaeder</b>	Dreißigseitiger Würfel (siehe W30)
<b>RK</b>	Abkürzung für „Rüstungsklasse“ - im Englischen „AC = Armor Class“
<b>Schlangenaugen</b>	Augen einer Schlange - jedoch wird beim Würfelspiel in den Tavernen ein Wurf, der zwei Mal die „1“ zeigt, ebenfalls als Schlangenaugen bezeichnet.
<b>Schnofu-Schleim</b>	Klebrige Absonderung der Schnofu-Schnecke - wird zum Kleben von Holz oder Papier verwendet
<b>Succubana</b>	Antherianische Göttin der Lust und körperlichen Liebe, wird in Schriften und auf Gemälden meist als Succubus dargestellt
<b>Taler</b>	Allgemeine Währung in Antheria. Zwar haben verschiedene Kulturen auch verschiedene Währungen, wie etwa den „Zwergen-patzen“ 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
<b>Tetraeder</b>	vierseitiger Würfel (siehe W4)
<b>Tetrakishexaeder</b>	Vierundzwanzigseitiger Würfel (siehe W24)
<b>Torwacht</b>	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 Amazonsäbeln geschmiedet. - etwa 200 Einwohner
<b>Trapezoeder</b>	Zehnsseitiger Würfel (siehe W10/W%)
<b>Trollkotze</b>	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.
<b>Trommelbuxe</b>	Mädchen oder junge Frauen, die sich - als Männer verkleidet - eine Anstellung als Trommler(in) bei der Andarwachter Stadtwache erschlichen haben. Inzwischen sind Frauen auch offiziell zugelassen, müssen aber die gleichen Uniformen wie die Männer tragen, weshalb sich diese Bezeichnung hält
<b>Vulkanglas</b>	siehe Obsidian
<b>W4</b>	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 Würfelerggebnis 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.
<b>W6</b>	Sechssseitiger 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.
<b>W8</b>	Achtseitiger Würfel - Oktaeder Platonischer Körper aus acht gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9.
<b>W10 / W%</b>	Zehnsseitiger Würfel - pentagonales Trapezoeder Körper aus zehn <b>Drachenvierecken</b> (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
<b>W12</b>	Zwölfseitiger Würfel - Dodekaeder Platonischer Körper aus zwölf regelmäßigen <b>Fünfecken</b> . In der Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 13.
<b>W20</b>	Zwanzigseitiger Würfel - Ikosaeder Platonischer Körper aus 20 gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 21
<b>W24</b>	Vierundzwanzigseitiger Würfel - <b>Tetrakishexaeder</b> Catalanischer Körper aus 24 gleichschenkligen Dreiecken. Man kann sich das Gebilde als Kubus mit auf allen Seiten aufgefropften vierseitigen Pyramiden vorstellen. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 25.
<b>W30</b>	Dreißigseitiger Würfel - <b>Rhombentriakontaeder</b> 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.
<b>W48</b>	Achtundvierzigseitiger Würfel - <b>Hexakisoktaeder</b> Catalanischer Körper aus 48 kongruenten Dreiecken
<b>Würfel-Goblin</b>	Person mit einem krankhaften Zwang Würfel zu sammeln oder an sich zu raffen.
<b>X'Arlex</b>	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 Hölle geschickt wurde. Er gilt als unsterblich!
<b>Yaldar'mae</b>	Hauptstadt der Hochelfen - etwa 5.000 Einwohner
<b>Zwergenbräu</b>	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.
<b>Zwergenpatzen</b>	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.
<b>Zzzzz</b>	Typisches Arbeitsgeräusch eines Hügelweidener Söldners der zur Nachtwache eingeteilt wurde

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.

<b>70% Grau</b>	RGB: 77, 77, 77
<p>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 „<b>Fettschrift</b>“ 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 <b>Antherianischen Städte</b>, wie etwa <b>Andarwacht</b> oder <b>Torwacht</b> in der Regel in Fettschrift geschrieben.</p>	

<b>80% Grau</b>	RGB: 51, 51, 51
<p>Bei 80% Grau handelt es sich um die Textfarbe, die wir in unseren Dokumenten verwenden um die <b>Namen von real existierenden Personen</b> besonders hervorzuheben. Üblicherweise wird dies noch durch Verwendung der <b>Fettschrift</b> 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.</p>	

<b>Schwarz</b>	RGB: 0, 0, 0
<p>Wie der Name schon vermuten lässt - hier handelt es sich um <b>100% Schwarz</b> - 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.</p>	

<b>Blau</b>	RGB: 0, 0, 255
<p>Die Farbe Blau findet bei uns - wie im Internet üblich - bei <b>Verknüpfungen</b> Anwendung. Hierbei kann es sich um Verknüpfungen zu Webseiten, Dateien oder Textmarken im Dokument handeln. Wir haben uns dazu entschlossen <b>externe Links</b> in <b>Fettschrift</b> und <b>Links zu Textmarken</b> in normaler Schrift darzustellen. Eine farbliche Trennung der Verknüpfungen ist angedacht, aber noch nicht beschlossen.</p>	



### 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 **A** oder **B**, der Fall wäre. Der Einsatz dieser Farbe hat also mehr kosmetische, denn praktische Gründe.

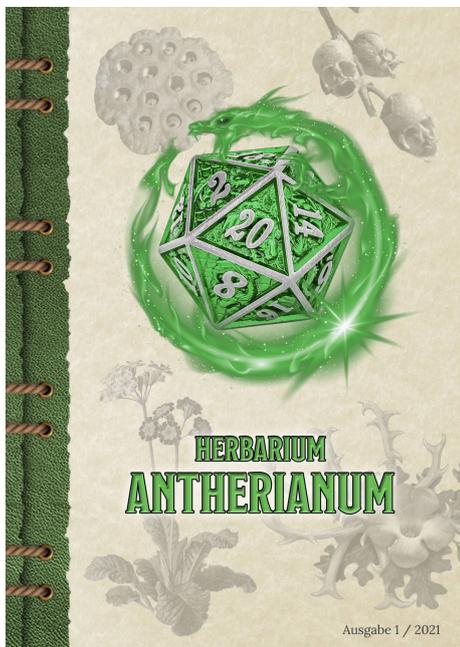
So! Dann hoffen wir an dieser Stelle einmal, dass wir keine wichtige Farbe in unserem Index vergessen haben, Vielleicht habt ihr ja bezüglich der farblichen Gestaltung den einen oder anderen Verbesserungsvorschlag. Wir sind diesbezüglich für vieles offen. Wenn ihr also einen konstruktiven Vorschlag habt,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



# SPIELLEITER INFORMATIONEN

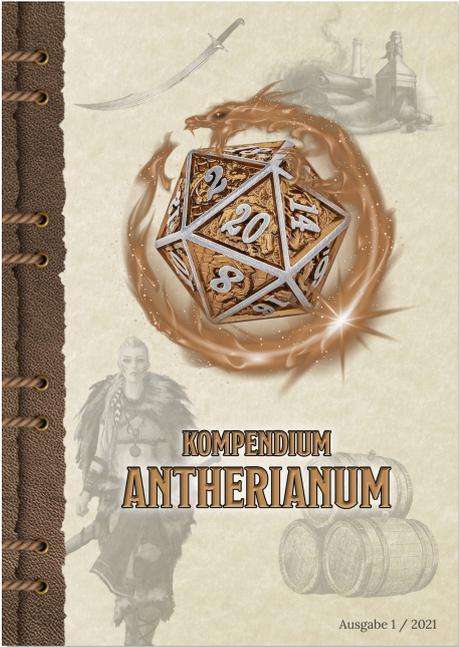
Die folgenden Spielleiter-Informationen sollten nur von Personen gelesen werden, die in späterer Folge Spiele leiten oder aktiv an der Entwicklung unseres Systems mitarbeiten wollen. Personen welche dies nicht vorhaben, sollten ihren Leseausflug in die Welt von **Antheria** jetzt besser beenden, da ein Weiterlesen in späterer Folge den Spielspaß eventuell negativ beeinflussen kann.

**L**angsam steigt die Spannung! Zugegeben, *sehr langsam*, aber sie steigt. Während **Chris** an einem Charakterbogen für unser System herumfeilt, der - zugegeben - noch ein wenig nach Dungeons & Dragons aussieht, arbeiten **Andrea** und **Xenia** am ersten Nachschlagewerk, dem „**Herbarium Antherianum**“ - einem Pflanzenführer, von dem wir euch hier schon den ersten Cover-Entwurf und ein Test-Layout präsentieren können.



Es sieht schon sehr vielversprechend aus, was die beiden Damen da auf die Beine stellen und sie sind wirklich mit Feuereifer bei der Sache. Wir sind sehr zuversichtlich, dass die erste Ausgabe noch 2021 das Antherianische Sonnenlicht erblicken wird.





Simultan begann **Peter** am „**Kompendium Antherianum**“ zu arbeiten, welches in hoffentlich absehbarer Zeit das Glossar im **Amazonen Kurier** ablösen wird. An dieser Stelle auch noch einmal ein herzliches Dankeschön an **Andrea T.**, die unseren **Peter** bei der Gestaltung des Covers unterstützt hat.

Im Gegensatz zum Glossar wird das Kompendium natürlich auch mit Illustrationen aufwarten können.

Neben dem Charakterbogen arbeitet **Chris** - *er kann es einfach nicht lassen* - an einem Buch mit Dungeon-Maps, Karten von Höhlen und Verliesen. Noch ist nicht ganz geklärt welche Software dafür Verwendung finden wird. Er schwankt sichtlich noch zwischen **Dungeon Draft** und dem **Illwinter Floorplan Creator**.

*Legends of Antheria*

CHARAKTERNAME

KLASSE STUFE

VOLK

SPIELER\*IN - NAME

ERFAHRUNGSPUNKTE

KÖRPERKRAFT

AUSDAUER

GESCHICKLICHK.

INTUITION

CHARISMA

MÜT

WEISHEIT

RÜSTUNGS KLASSE

LEBENSENERGIE

GRUNDWERT

MAXIMAL

AKTUELL

MAGISCHE ENERGIE

GIER

ANGST

ABERGLAUBE

HOCHMUT

JÄHZORN

EITELKEIT

NAIVITÄT

EGOISMUS

GELDBEUTEL

GILDENDEPOT

Ein klein wenig optimistischer stimmt da der erste Blick auf den Charakterbogen. Schon ganz gut zu erkennen ist, dass den acht positiven Eigenschaften die gleiche Anzahl an negativen gegenübersteht. Wir sind echt schon gespannt wie **Chris** das in das Spielsystem einbauen will.



Bis jetzt hält er sich diesbezüglich sehr bedeckt. Was wir ihm aber bei einem Abendessen, mit reichlich Zwergenbräu, entlocken konnten ist, dass sich das System eher an „**Dungeons & Dragons**“ orientieren wird und das eine Art Angriffsbonus für Waffen geplant ist. Wie dürfen wir uns das vorstellen?

Wie wir bereits in Erfahrung bringen konnten wird es - im Gegensatz zu „**Das Schwarze Auge**“ - hier keine Parademöglichkeiten geben. Ob ein Angriff gelingt hängt also zur Gänze vom Angriffswurf ab. Ist dieser höher als die Rüstungsklasse des Gegners, so gilt der Angriff als gelungen. Aber warum soll ein Angriff mit einem Zweihänder die gleichen Chancen haben wie ein Angriff ohne Waffe? Aus dem Grund wird jede Waffe einen Wert erhalten, der dem Wurf als Bonus hinzugefügt wird. Das hat jedoch keinen Einfluss auf die Regeln für „kritische Patzer“. Würfelt man eine „1“ so bleibt es ein Patzer, ganz egal wie hoch der Waffenbonus ist. Im Gegenteil... Wenn wir seine Höhlenmalereien und Formeln auf den Servietten richtig interpretiert haben, so sollen die negativen Auswirkungen eines Patzers mit steigendem Waffenbonus auch größer werden. Liegt aber natürlich im Ermessen des Spielleiters!

Wir sind wirklich auf die erste Ausgabe des Regelheftes gespannt...

Der Titel des Basis-Regelheftes wird wahrscheinlich „**Auf ins Abenteuer**“ oder „**Der Weg ins Abenteuer**“ lauten. Was das betrifft dürfte **Chris** mit sich selbst noch nicht so ganz im Reinen sein. Lassen wir uns doch einfach überraschen...

Als gesichert gilt mittlerweile das Layout für die Zaubertränke-Karten, welches auch für andere Gegenstände adaptiert werden soll.

## KUSS DES SUCCUBUS

STUFE 0  
● 2.750,-





**2W6**  
5% / 5%  
● 350,-



**1W6**  
25% / 35%  
● 190,-



**1W4**  
50% / 55%  
● 125,-



**IQ+W20**  
42

**WIRKUNGSWEISE:** ENERGIEAUSTAUSCH

**NEBENWIRKUNGEN:**

001-002: DU DARFST NOCH EINMAL KÜSSEN

003-005: GUTER KUSS (ENERGIEAUSTAUSCH +1)

006-020: ANGENEHMES KRIBBELN

021-038: SAURES AUFSTOSSEN (1 LP SCHADEN)

039-045: HERZRASEN (1W6 SCHADEN)

046-049: STARKER SCHWINDEL (1W8 SCHADEN)

050-055: HERPES - CHARISMA (CH) -1



13



32



20



5



LIEBESTRANK



1/2

81%



10001



Was sich jedoch noch ändern wird sind die erforderlichen **%-Würfe**. Beim bisherigen System gab es heftige Kritik von einigen Testern, da manchmal ein höherer Wert als angegeben - und manchmal ein niedrigerer - gewürfelt werden mußte, was zu Verwechslungen und Diskussionen führte. Darüber hinaus wurden zu hohe „Bruchwerte“ kritisiert. Was sollen wir dazu sagen? An der Sache mit den **%-Würfen** wird unter Hochdruck gearbeitet. Was die „Bruchwerte“ betrifft - *das könnt ihr jederzeit mit dem Spielleiter ausdiskutieren!* Bitte betrachtet die angegebenen Werte nicht als in Stein gemeißelt. **(Peter H.)**

**K**artenzeichner gesucht! Eines unserer größten Probleme ist nach wie vor, dass wir keinen talentierten Kartenzeichner - oder Kartenzeichnerin - in unserer Runde haben, wie man an unserer Karte von **Antheria** sehen kann. Weder die Farbgebung noch die allgemeine Gestaltung führen in unserem Team bisher zu Begeisterungsausbrüchen. Was sagt ihr zu unserer Karte?

Ihr seid der Meinung, dass ihr das besser hinbekommt als wir? Dieser Meinung sind wir auch! Daher unser Vorschlag... Falls ihr keine Benutzer von **Inkarnate** seid - es aber gerne werden würdet - so greift einfach mal zur kostenlosen Edition und erstellt eine Karte von **Antheria** (oder einer Stadt) für uns. Wir können euch zwar kein Honorar bieten - aber über die Kosten für die Pro Mitgliedschaft bei **Inkarnate** kann man sicher sprechen. Und unser Würfel-Goblin legt sicher auch noch ein Set Chessex-Würfel oben drauf. Die Guten, nicht die billige, einfärbige, Sorte.

Vielleicht findet sich unter euch ja jemand, der oder die - für einen Apfel und ein Ei\* - an unserem Projekt mitarbeiten möchte.

\*was für ein blöder Spruch!



So! Damit kommen wir zum Ende dieser Ausgabe, jedoch nicht ohne zuvor noch eine echte Amazone auf das W20 Podest zu stellen - und zwar **Polyana Viana**. Noch nie gehört? Wir auch nicht, bis uns **Andreea** einen Bericht aus dem Jänner 2019 zukommen lies...



An dieser Stelle möchten wir ganz ausdrücklich darauf hinweisen, dass wir jede Art von Selbstjustiz strikt ablehnen und auch nicht zu selbiger ermuntern wollen, was in Österreich eine strafbare Handlung (*§282 StGB Aufforderung zu mit Strafe bedrohten Handlungen und Gutheißung mit Strafe bedrohter Handlungen*) darstellen würde. Also, liebe Leserinnen und Leser - nicht nachmachen.



Wie schon am Ende der „Spielleiter Informationen“ erwähnt, stellen wir dieses Mal die Amazone **Polyana Viana** auf das Podest. Was war geschehen? Bevor wir so weit kommen ein paar Worte zu unserer Amazone...



So mancher Leser - oder auch Leserin - dieser Zeilen mag jetzt vielleicht schon ein Schmunzeln im Gesicht haben. Mit einer Größe von etwa 165cm und einem Kampfgewicht von nur knapp mehr als 52kg wirkt **Polyana** für eine UFC Kämpferin sehr zierlich. Doch man(n) sollte sich nicht verkühlen - diese 52kg sind reine Muskelmasse.

Daheim ist diese Amazone, wie könnte es anders sein, im Amazonas. Ist natürlich Quatsch! **Polyana** ist zwar Brasilianerin, aber aus einer Stadt mit einer der höchsten Tötungsraten\* (41,5) die wir kennen - in Rio de Janeiro. Im Vergleich dazu - die Tötungsraten\* in Wien oder Hamburg liegen bei jeweils 0,7 pro 100.000 Einwohner. Noch immer zu viele, aber ein sicheres Pflaster im Vergleich zu **Polyanas** Heimatstadt...

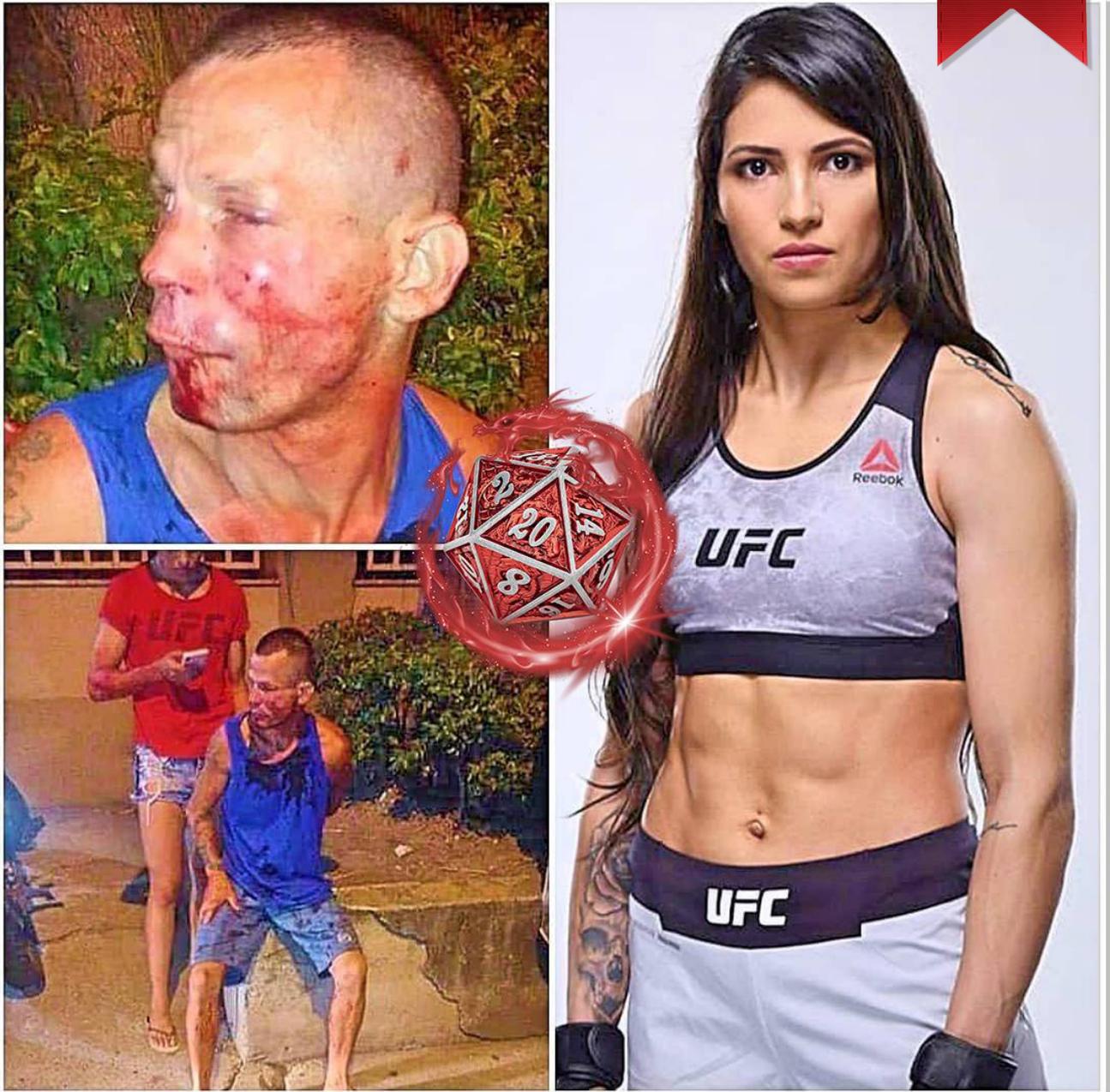
*\*Quelle: Wikipedia*

Ungeachtet dieser Statistik, beschloss Polyana des Nächstens das Haus zu verlassen und rief den Fahrtendienst. Gemütlich nahm sie auf einer Bank Platz, als sich ein Fremder neben sie gesellte. Etwas hatte die Begierden des Straßentrolls erweckt - und zwar ihr Smartphone

» Naja... Es gibt da einen Spruch in Wien, den ich leider hier nicht 1:1 wiedergeben kann, aber sinngemäß bedeutet er etwa, dass mit steigender Begierde die Intelligenz sehr stark abnimmt. « (**Christian S.**). Wer der Troll fast blind oder einfach strohduhm? Er wäre sonst wohl kaum auf die Idee gekommen Polyana eine Pistolenatnappe in die Seite zu pressen und ihr Smartphone zu fordern. Immerhin trug sie ein UFC Shirt, das ihre Muskeln nicht wirklich verbarg...



Der Straßentroll konnte oder wollte die Zeichen nicht verstehen und forderte mit Nachdruck das Smartphone der Amazone. Vielleicht hätte er sich zumindest eine Spielzeugpistole kaufen sollen, denn seine selbstgebastelte Attrappe aus Pappe fiel schnell auf - und er schnell zu Boden. Kaum hatte **Polyana** erkannt, dass es sich um eine Attrappe handelte, setzte es ganz üble Hiebe für den Troll.



Zwei Faustschläge und einen Tritt später - *wir sprechen hier von einigen Sekunden* - lag der Troll jammernd am Boden. **Polyana** fixierte ihn mit einem Haltegriff und zwang ihn so, wieder auf dem Betonsims Platz zu nehmen, was er ohne jeglichen Widerstand tat...



Wahrscheinlich hatte er einfach nur Angst, den Zorn der Amazone erneut auf sich zu ziehen. So wartete er, ohne auch nur einen Mucks zu machen, bis die verständigte Polizei eintraf und ihn in Gewahrsam nahm. Wie sich herausstellte, war er erst kurz zuvor aus dem Kerker entlassen worden, in dem er jetzt wohl wieder eine Weile verbringen darf.

» *Jedenfalls dürfte der Aufenthalt im Kerker viel gesünder und weniger schmerzhaft für ihn sein.* « (**Christian S.**)

Natürlich hagelte es auch jede Menge Kritiken... ..und dabei war so ziemlich alles vertreten, von Notwehrüberschreitung über übertriebene Gewaltanwendung bis zur Selbstjustiz. Was denkt ihr? Hat **Polyana** überreagiert? War es gar Selbstjustiz? Schreibt uns eure Meinung zu diesem Fall. Gehört die Amazone aufs Podest oder an den Pranger? Unser „Urteil“ kennt ihr ja bereits - wie lautet eures?



So! Das war es für diese Ausgabe des Amazonen Kuriers... Mit 74 Seiten die umfangreichste Ausgabe bisher. Die nächste Ausgabe wird wohl ein klein wenig länger auf sich warten lassen als diese, da die meisten von uns ja auch an anderen Projekten arbeiten (müssen) und auch Berufen in der realen Welt nachgehen.

Hoffentlich hattet ihr beim Lesen genau so viel Spaß wie wir beim Schreiben!

Wir sehen uns in der nächsten Ausgabe!

Euer **W20** Team

**Xenia, Peter, Christian, Andrea, Katta und Robert**



Und jetzt lasst uns auf die 5.Ausgabe anstoßen! **Prost!**

