

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

Antherianischer Amazonen-Kurier



Antheria
Welt der Drachen

AUSGABE 6

© 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: Ancient Red Dragon - © nicht bekannt - Netzfund
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



Man kann es nicht allen Recht machen - Ausgabe 5 unseres Kuriers ist wohl der beste Beweis dafür. In Relation zu den Downloadzahlen gab es zu dieser Ausgabe bisher das größte Feedback - und noch nie waren die Meinungen so geteilt wie zum Tavernen-Tratsch. Die Antworten darauf reichten von, „gerne mehr davon“ über „das ist noch ganz schön verbesserungswürdig“ bis zu „so einen Scheiß habe ich noch nie gelesen“.

Kritik ist herzlich willkommen!

**Wir sind für jede Art der Kritik offen,
aber ist es wirklich zu viel verlangt eine
Begründung dafür zu erwarten?**

Interessant ist für mich, dass sich die Leserinnen weit weniger über die Geschichte beklagt haben als die männlichen Leser. Sollte Christian da etwa einen empfindlichen Punkt getroffen haben. Offensichtlich haben auch 2021 noch viele Männer ein Problem mit starken Frauen.

(Xenia Bergmann)

*Also ich kann die Aufregung darüber, dass der Inhalt des Tavernen-Tratsch zu erotisch - ja geradezu pornografisch - war nicht nachvollziehen und finde sie zum Teil sogar lächerlich. Außerdem wurde zu Beginn ja darauf hingewiesen, dass der Inhalt nicht für Kinder geeignet ist.**

(Katta Ramos)

Wenn jemand meinen Schreibstil kritisiert - bitte - damit habe ich absolut kein Problem. Mir ist sehr wohl klar, dass mein Schreibtalent seit den „Aventurischen Nachrichten“ ziemlich eingerostet ist. Vielleicht werde ich es auch nie wieder erlangen... Man sagt zwar immer, dass man so etwas nicht verlernt, aber diese Meinung teile ich nicht. Ich habe den Tavernen-Tratsch sicherlich drei oder vier Mal umgeschrieben, ehe er den weg ins Magazin fand - und selbst da war ich noch nicht ganz zufrieden damit. Diesbezüglich bin ich für jede Kritik offen - aber die Geschichte als „pornografischen Schund der aller übelsten Sorte“ zu bezeichnen finde ich nicht wirklich angebracht.

(Christian Stadler)

*aus dem Spanischen übersetzt mit [Google-Translator](#)



⇌ STEINE DES ANSTOSSES ⇌

Niemals hätten wir uns träumen lassen, dass ein klein wenig Erotik im Amazonen Kurier zu einem derartigen Stein des Anstoßes werden würde! Und auch die Farbwahl der Texte wurde heftig kritisiert - hier könnt ihr nachlesen welche Konsequenzen wir daraus gezogen haben.

- 5 -

⇌ 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.



- 11 -



⇌ 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.

- 29 -

⇌ DRACHEN ⇌

Es gibt sie - und es gibt mehr von ihnen als ihr vielleicht denkt. Hier stellen wir euch ein paar der bekanntesten und beliebtesten Drachensrassen Antherias vor - vom kleinen Meckerdrachen, bis hin zum gigantischen Höhlendrachen.



- 40 -



⇌ FEHLERTEUFEL ⇌

Die letzte Ausgabe haben wir ja so was von verkackt, dass wir dem Fehlerteufel diesmal sogar einen Eintrag im Inhaltsverzeichnis widmen mussten. Hoffentlich wird dies nie wieder der Fall sein müssen. Wir werden uns jedenfalls bemühen...

- 54 -

Durch einen Klick auf das "📖" Buch unten links gelangt ihr wieder zu diesem Verzeichnis zurück!

Das soll noch jemand verstehen! Keiner unserer Leserinnen oder Leser hat auch nur ein Wort der Kritik darüber verloren, dass die Halborkin **Gr'ougia Ulguh** dem Kamelhändler **Usamaahn Al' Khufus** die Zähne eingeschlagen hat. Auch jede Menge gebrochener Knochen, während der Schlägerei im Schankraum der „Siegreichen Amazone“, waren keine Worte der Kritik wert. Doch was sich danach in der Kammer von **Tyren** zugetragen hat, das war teils wohl das Anstößigste was man sich so vorstellen kann. Und diesen Frevel auch noch bildlich darzustellen, *das grenzt ja schon an Pornografie der übelsten Sorte*, wie ein Leser anmerkte. Auch auf die Gefahr hin, jetzt Öl ins Feuer zu gießen, hier noch einmal die Grafiken - *natürlich unzensiert* - welche zu teils heftigen Reaktionen führten.



Kurioserweise haben sich ausschließlich Leser - und nicht eine einzige Leserin - über die Darstellung beschwert. Scheinbar dürfte nicht die bildliche Darstellung selbst das Problem sein, sondern die Darstellung der Frauen als „starkes Geschlecht“. Wie es aussieht haben auch im Jahr 2021 noch immer viele Männer ein Problem mit der Tatsache, dass Frauen sich in der Welt behaupten - auch in sexueller Hinsicht.

(Xenia Bergmann)

Ich habe absolut kein Problem damit, wenn man mir jegliches Talent als Autor abspricht. Mir ist sehr wohl bewusst, dass ich meilenweit von meiner Bestform entfernt bin und das ich diese vielleicht auch nie wieder erreichen werde. Leserinnen und Leser der „Aventurischen Nachrichten“ werden das vielleicht bestätigen - oder auch nicht. Es ist immer schwierig sich selbst zu beurteilen. Ich finde es allerdings sehr befremdend, dass mir Leser „Verherrlichung der Pornografie“ vorwerfen und mir einen Screenshot schicken, um zu „beweisen“, dass sie den Tavernen-Tratsch auch lesen - und dabei Links zu einschlägigen Erwachsenen-Seiten in der Favoriten-Leiste haben. Wie soll ich solche Kritiker ernst nehmen können?

(Christian Stadler)

*Also ich kann die Aufregung darüber, dass der Inhalt des Tavernen-Tratsch zu erotisch - ja geradezu pornografisch - war nicht nachvollziehen und finde sie zum Teil sogar lächerlich. Außerdem wurde zu Beginn ja darauf hingewiesen, dass der Inhalt nicht für Kinder geeignet ist. Menschen, die so verklemmt sind, können einem wirklich nur noch leid tun!**

(Katta Ramos)

*aus dem Spanischen übersetzt mit [Google-Translator](#)



So manche Kritik am letzten „Tavernen-Tratsch“ mag berechtigt gewesen sein und vieles davon werden wir in Zukunft auch berücksichtigen, aber uns „pornografischen Schund“ vorwerfen zu lassen - in keinster Weise. In was für einer „verklemmten“ Welt wir mittlerweile leben, beweist wohl auch dieser Bildausschnitt. Eine bekannte Schauspielerin hatte ein Bild im Badeanzug von sich selbst auf [Instagram](#) gepostet - und wurde dafür mit einem wahren Sturm der Entrüstung überhäuft. Die Kommentare der Benutzer reichten von „Wenn ich dein Sohn wäre, dann würde ich mich für eine Mutter wie dich schämen!“ über „Nur H***n machen ihre Beine so breit!“ bis zu „Sieht aus als wolltest du einen Haufen sch*****n!“. Also ich finde derartige Kommentare einfach nur sehr traurig und überaus armselig.



(Peter Horvath)

Hallo! Ich habe schon vor über 20 Jahren die „Aventurischen Nachrichten“ gelesen und auch manchmal Leserbriefe dazu geschrieben. Damals noch auf die ganz altmodische Art, mit Tinte auf Papier, Kuvert, Briefmarke, Postkasten... Ich war wirklich überrascht als ich, mehr oder weniger zufällig, über den „Amazonen Kurier“ gestolpert bin und habe alle fünf Ausgaben an einem Tag verschlungen. Seit damals hat sich wirklich einiges getan und man kann die beiden „Magazine“ nur schwer miteinander vergleichen. Nur selten hatten die „Nachrichten“ mehr als zehn Seiten - im Vergleich dazu ist der „Kurier“ ja schon geradezu ein Roman. Obwohl kaum noch jemand des alten Teams am „Kurier“ beteiligt ist, kann man doch noch die eine oder andere Handschrift wiedererkennen. Generell gefällt mir das Magazin sehr gut, aber ich habe auch den einen oder anderen Kritikpunkt.

- 1.) Zu viel Farbe im Text! Die Geschichte im Tavernen-Tratsch - trägt ganz eindeutig die Handschrift von Chris - hat mich vom Inhalt her ganz gut unterhalten, aber was ich wirklich absolut schrecklich finde, ist, dass die Texte verschiedener Charaktere in unterschiedlichen Farben dargestellt wurden. Das fand ich ziemlich störend und sogar verwirrend. Könnt ihr das in Zukunft nicht ändern?
- 2.) Siebzig oder achtzig Prozent Grau oder Schwarz... Seid mir bitte nicht böse, aber den Unterschied zwischen den siebzig und achtzig Prozent kann man auf sehr vielen Bildschirmen nicht erkennen. Könnt ihr die achtzig Prozent Grau nicht einfach weglassen und stattdessen Schwarz verwenden?
- 3.) Mehr für Leserinnen... Ich finde die graphische Gestaltung des „Kuriers“ wirklich sehr gelungen, finde aber, dass sie sehr stark auf männliches Publikum abzielt. Wie wäre es mal mit Bildern eines sexy Barbaren statt spärlich bekleideter Kriegerinnen?

Sieht man von diesen Punkten einmal ab, finde ich den „Kurier“ wirklich gelungen und ich warte schon gespannt auf die nächste Ausgabe. Macht bitte weiter so!

(Manuela S.)



Zuerst möchten wir uns einmal ganz herzlich bei Manuela für ihr ausführliches Feedback bedanken. Chris hat sich riesig gefreut als er gelesen hat, dass sie vor vielen Jahren die „Aventurischen Nachrichten“ gelesen hat. Schon ein irrer Zufall, wenn man bedenkt, dass die Auflage pro Ausgabe so gut wie nie mehr als 10 Stück betrug und von Leser zu Leser - oder wie in Manuelas Fall - zu Leserin - weitergereicht wurde. Aus diesem Grund sind die Kopien auch meist im Nirwana verschwunden, da sich nicht nachverfolgen ließ wo sie letztendlich gelandet sind. Wir gehen einmal davon aus, dass sie den Weg ins Altpapier gefunden haben.

Doch jetzt zu Manuelas Kritikpunkten... Zum Thema „zu viel Farbe im Text“ haben uns einige Zuschriften erreicht. Ein Leser hat sogar böse angemerkt, dass er von der farblichen Gestaltung wahrscheinlich Augenkrebs bekommen würde.



Der Hintergedanke der farblichen Gestaltung war, dass man den gesprochenen Text einfacher einer Person zuordnen kann. Das kam allerdings überhaupt nicht gut an und wird ab sofort unterlassen. *Macht es, ehrlich gesagt, auch für uns einfacher, denn es ist ganz schön anstrengend - und bremst auch den Schreibfluss - wenn man ständig die Schriftfarbe ändern muss.*



Auch was die Grautöne angeht müssen wir Manuela - zumindest teilweise - zustimmen. Auf unserem 244E Monitor von Philips sind die Grautöne zwar gut zu unterscheiden, auf einer Vielzahl „günstigerer“ Bildschirme jedoch nicht. Aus diesem Grund werden wir die 80% Grau durch Schwarz ersetzen.

Einige Leser haben auch gefragt, warum wir nicht generell Schwarz als Schriftfarbe verwendet haben. Von den meisten Test-Lesern wurde der Kontrast als zu hart empfunden und einige PDF-Betrachter hatten Probleme mit der Kantenglättung bei den Schriften. Außerdem brauchten wir ein klein wenig Spielraum um Texte farblich hervorzuheben.



Zum dritten Kritikpunkt... Auch unsere Mitarbeiterin **Andrea** hat schon bemängelt, dass es optisch zu wenig für die Leserinnen gibt. Der Grund dafür liegt allerdings nicht darin, dass wir den Leserinnen den optischen Genuss verwehren möchten - sondern schlicht und einfach darin, dass es kaum Bilder attraktiver Männer im Fantasy-Bereich gibt. Während Kriegerinnen meist als exotische Schönheiten dargestellt werden, sind männliche Krieger meist grobschlächtig oder mit Kampfspuren übersät. Elfen sind den meisten Frauen wieder nicht „männlich“ genug. Unser Vorschlag an Manuela und andere Frauen - wenn ihr mehr Männer im „Kurier“ sehen wollt, so schickt uns Bilder oder zumindest einen Link dazu...



Wahrscheinlich wird niemand auf meine Mail antworten, aber ich möchte Euch dennoch meine persönliche Meinung zur fünften Ausgabe mitteilen. Irgendwie wirkt sie ziemlich schnell und lieblos zusammengeschustert. Anstatt im Tavernen-Tratsch - wie zu erwarten - mehr über die Amazonen zu erfahren, wurde schon nach kürzester Zeit eine Gewalt- und Sex- Orgie aus der Rubrik. Schade! Hättet ihr euch mehr Zeit genommen, dann hätte daraus wirklich etwas Interessantes werden können, so war es - zumindest für mich - eine ziemliche Enttäuschung. Irgendwie kommt es mir so vor, als würdet ihr die Amazonen zu sadistischen Nymphomaninnen degradieren. Ach ja... Vielleicht habe ich ein paar Seiten im PDF übersehen, aber die am Beginn angekündigte, nähere Charakterbeschreibung, der Halborkin **Gr'ougia** konnte ich einfach nicht finden. Ehrlich - im Vergleich zu den Ausgaben eins bis vier, eine schwache Leistung.

(Thomas W.)

Autsch! Schweren Herzens sagen wir „Danke“ für deine Kritik - wenn sie in manchen Teilen auch schon fast eine Hinrichtung unserer 5.Ausgabe war. Ja! Es sind tatsächlich so einige Fehler passiert, wie etwa die vorschnelle Ankündigung der Charakterbeschreibung (plus Charakterbogen) von **Xenias** wildem **W20**-Ego, **Gr*ougia**. Da haben wir den Mund wohl etwas zu voll genommen. Wir haben es nicht geschafft, den Charakterbogen in der vorgesehenen Zeit fertig zu stellen und dann vergessen die Ankündigung wieder zu entfernen. Ganz großer Fehler!



Willkommen im Club! Es ist schon spannend wie viele Leser - die Leserinnen sind da eindeutig in der Unterzahl - sich über die vermeintliche Gewalt und den „ausschweifenden“ Sex beschweren, zur gleichen Zeit aber Mortal Kombat® zu ihren Lieblingsspielen zählen. Seltsam, dass eine herausgerissene Wirbelsäule oder ein, mittels „Kreissägen-Hut“, zweigeteilter Mensch kein Problem für dich sind - ein zertrümmerter Unterkiefer jedoch schon. Dabei haben wir sogar auf jegliche graphische Gewaltdarstellung verzichtet. Daher können wir deinen Vorwurf der Gewalt- Orgie nicht gelten lassen...



Fast alle Rollenspieler haben „**Conan - Der Barbar**“ gesehen, du auch, wie du uns ja bestätigt hast. Erinnerst du dich an den Tempel von Thulsa Doom? Was dort abging war eine Orgie - sowohl in Sachen Gewalt als auch in Sachen Sex. Das gefesselte Frauen als Lustobjekte missbraucht werden stört dich nicht und das Conan einige von ihnen regelrecht abschlachtet auch nicht, aber das eine Kriegerin eine Gruppe Söldner zur Rechenschaft

zieht ist eine Gewaltorgie - und das sie in der Nacht darauf unseren Schreiberling **Tyren** besucht ist eine Sex- Orgie? Wie du auf den Gedanken kommst, dass die Amazonen in der Erzählung sadistische Nymphomaninnen sind, können wir nicht nachvollziehen. Oder ist in deinen Augen jede Frau, welche die sexuelle Initiative ergreift, eine Nymphomanin?



Ich bin mir sicher, dass euer „Tavernen-Tratsch“ der 5.Ausgabe für jede Menge Gesprächsstoff und Kritik sorgen wird. Ich weiß wovon ich spreche, da ich selbst eine Zeit lang Fantasy Geschichten geschrieben und auch - mehr oder weniger erfolgreich - veröffentlicht habe. Und auch ich mußte einiges an Kritik dafür einstecken. Auch wenn ich ein paar Kritikpunkte an der Geschichte habe, kann ich dennoch nur sagen: „Lasst euch durch Kritiker nicht unterkriegen!“ Man kann es nicht jeder Leserin und jedem Leser Recht machen...

Doch jetzt zu meinen kleinen Kritikpunkten... Vielleicht solltet ihr zu Beginn einer Geschichte darauf hinweisen für welches Alter sie gedacht ist und welche Inhalte zu erwarten sind - ähnlich dem PEGI-System bei Computerspielen.

Warum verwendet ihr anstatt der „deutschen“ immer die »französischen« Anführungszeichen und das auch noch verkehrt herum?

(Alexander Z.)

Danke für deine Rückmeldung Alex - vielleicht können wir uns mal ausgiebig über deine Geschichten unterhalten und vielleicht hast du ja Lust an unserem „Amazonen Kurier“ mitzuwirken. Wir würden uns über jede Unterstützung freuen.

Das mit der Altersempfehlung und den zu erwartenden Inhalten ist generell keine schlechte Idee. Wir werden uns da etwas überlegen... Das PEGI-System können wir aus rechtlichen Gründen natürlich nicht verwenden und es stellt sich natürlich auch die Frage wer die Empfehlungen aussprechen soll. Ein gutes Beispiel dafür ist etwa der Film „**Der Liebhaber**“,



(L'Amant) nach dem **gleichnamigen Roman** von **Marguerite Duras**. Denn während dieser Film in Deutschland und Österreich ungekürzt ab 12 Jahren freigegeben ist, wurde er in den USA und England mit einem Jugendverbot (ab 18) belegt. Was die USA betrifft hat uns die Altersfreigabe nicht sonderlich überrascht, aber für England doch ein wenig hart. Kuriosum am Rande: Die Hauptdarstellerin des Filmes - **Jane March** - durfte den Film zwar drehen, aber bei Filmstart nicht im Kino sehen. Die Sache hat also auch so ihre Tücken...

Die Sache mit den Anführungszeichen... Hier müssen wir **Alex** ganz klar widersprechen! Ja - wir bevorzugen in den Texten die »französische Variante«, da diese - unserer Meinung nach - im Text besser zu erkennen ist als die „deutsche Version“. Auch ist deine Annahme, dass wir die „**Guillemets** oder Chevrons“ verkehrt herum verwenden unrichtig. Während sie im Französischen « so verwendet werden » ist bei deutschen Texten »diese Schreibweise« (**DIN 5008**) anzuwenden. Man kann uns also nur das Leerzeichen vorwerfen.



Also mit dieser Geschichte über die gewalttätigen und scheinbar sexbesessenen Amazonen seit ihr wirklich zu weit gegangen. Unsere Kinder haben das Magazin regelrecht verschlungen, aber seit der letzten Ausgabe können wir sie dieses nicht mehr bedenkenlos lesen lassen. Habt ihr auch nur einen Augenblick daran gedacht, dass auch Kinder euer Magazin lesen (können)? Was habt ihr euch bei dieser Geschichte eigentlich gedacht? Warum habt ihr die Geschichte nicht mit einem Passwort geschützt, damit Kinder sie nicht lesen können? Vor allem den Hinweis, dass die Mutter ihre eigene Tochter auspeitschen ließ, finden wir geradezu widerwärtig. Welche Mutter würde etwas derartig Abscheuliches tun?

(Sabine & Manfred R.)

Hallo! Auch wenn wir uns jetzt zum x-ten Mal wiederholen und ihr vielleicht von uns enttäuscht seid- aber wir haben unseren „Amazonen Kurier“ nie für Kinder empfohlen und am Beginn des „Tavernen-Tratsch“ ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Geschichte nicht für Kinder geeignet ist. Aber wie wir ja schon selbst angemerkt haben - darauf achtet ja niemand, erst recht nicht Kinder und Jugendliche. Einzelne Abschnitte einer PDF-Datei durch ein Passwort zu schützen ist technisch leider nicht möglich - da geht nur ganz oder gar nicht. Und der Mehrzahl unserer Leser dies aufzubürden kommt für uns nicht in Frage...

Zur Frage, welche Mutter so etwas tun würde...

Wie viele Beispiele aus der Geschichte der Menschheit sollen wir aufführen? Es gibt leider genügend - jeder ist einer zu viel - Fälle wo Eltern oder Verwandte Kinder aufs Schlimmste misshandelt oder missbraucht haben. Und bedenkt bitte eines - die Amazonen sind ein militärisch organisierter Orden von Kriegerinnen. Wir müssen in unserer eigenen Geschichte nicht weit zurückgehen, da hätte Disziplinlosigkeit oder Befehlsverweigerung vielleicht sogar zu einem Todesurteil geführt. Verglichen mit den Grausamkeiten unserer Welt, waren die zehn Peitschenhiebe eine geradezu milde Bestrafung. Und ihr könnt davon ausgehen, dass - im Gegensatz zu manchen Unmenschen unserer Welt - es **Arvenya vom Drachenschwert** nicht leicht gefallen ist, ihre eigene Tochter dieser Bestrafung zu unterziehen.

Und wieso bitte der Vorwurf der Sexbesessenheit? Was, bei den Göttern und Göttinnen Antherias, ist denn so falsch daran, dass sich Kriegerinnen auch mal ein bisschen Vergnügen gönnen, nachdem sie monatelang - oder vielleicht sogar länger - in ihrer Festung kaserniert waren? Wir glauben, dass nur Menschen, die sich nicht mit der Lage der Amazonen auseinandergesetzt haben, auf die Idee kommen, ihnen Sexbesessenheit vorzuwerfen.

Wir könnten diese Diskussionen jetzt noch seitenweise fortführen - Zuschriften gab es dafür mehr als genug. Aber die meisten gleichen sich einfach zu sehr... Bitte bildet euch eure eigenen Meinungen zu diesem Thema. Wir wenden uns jetzt einem völlig anderen Thema zu - unseren Kaufempfehlungen in der Rubrik...





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.



DRAGON EYE DICE



Keinem anderen Würfel hat unser Würfel-Goblin so sehr entgegen gefiebert wie den „DragonEye Dice“ von Spidermind Games. Und damit steht er sicherlich nicht alleine da. Finanziert wurde das Projekt über Kickstarter - und das mit herausragendem Erfolg. Binnen weniger Wochen wurden knapp € 880.000,- gesammelt um das Projekt in die Tat umzusetzen. Die enorme Nachfrage nach den Würfeln rief aber auch sinistre Elemente auf den Plan und es dauerte nicht lange bis die Würfel auch in diversen Fake-Shops aufgetaucht waren, wo sie zu unglaublich günstigen Preisen angeboten wurden um Interessenten zum „Kauf“ zu verleiten.

Wir selbst wären so einem Shop fast auf den Leim gegangen, da er via **Facebook** als offizieller Shop dargestellt wurde. Freizügigere Fotos werden rasch blockiert, aber bei Fake-Shops hatte man es da nicht so eilig. Ganz anders hat jedoch **Paypal** reagiert. Als wir die Zahlung abschließen wollten, wurden wir darauf aufmerksam gemacht, dass hier etwas faul zu sein scheint. Unsere Nachforschung hat dann ergeben, dass es sich bei [patreonop.com](https://www.patreon.com) um einen Fake-Shop handelt. Der Shop sitzt angeblich in England, die IP gehört allerdings zu einem chinesischen Server. Und am nächsten Tag tauchte der gleiche Online-Shop unter einem anderen Namen, mit anderer Anschrift in England wieder auf. **Also Vorsicht!** Augen auf beim Würfelkauf!



Ganz besonders wenn es sich um solche Schmuckstücke wie diese handelt. So weit wir wissen erfolgt der Vertrieb der Würfel ausschließlich über [Spidermind Games](https://www.spidermindgames.com)...



Sollten wir diesbezüglich etwas anderes in Erfahrung bringen, so werden wir es euch natürlich umgehend wissen lassen. Geliefert werden die Würfel in einer



edlen Verpackung, in der ihr auch ein Drachenei findet - es dient zur Aufbewahrung der Würfel. Was ein Set dieser Würfel letztendlich kosten wird ist noch nicht ganz klar, aber der Preis dürfte kaum unter € 70,- liegen. Das war auch etwa der Betrag den man auf **Kickstarter** spenden mußte um sich für ein Set zu qualifizieren.



Mal sehen ob sie im freien Handel verfügbar sein werden und wenn ja - zu welchem Preis. Auf unserer Wunschliste stehen die Würfel jedenfalls ganz weit oben. Hoffentlich findet sich auch ein Vertrieb innerhalb der Europäischen Union. Rechnet man nämlich zum - zu erwartenden - Preis noch die Gebühren für den Import hinzu wird es wohl ein überaus teures Würfel-Set. Aber wer kann dem Auge eines Drachen schon widerstehen?



Eine wahre Versuchung für **Dungeons & Dragons** Fans dürfte die handbemalte **Mimic-Box** von **Dark Knight Armory** sein. Die Box ist aus Bronze gefertigt und etwa 14cm lang, 10cm breit und etwa genau so hoch. Der Preis liegt bei \$ 56,- aber wenn man die Portokosten nach Europa dazurechnet, dann kommt man sicherlich in die Nähe der \$ 100,-. Man muss also wirklich schon ein eingefleischter Fan sein, wenn man sich dieses

Kleinod zulegen möchte. Sieht aber auch wirklich cool aus und wir hätten schon so unsere Ideen womit wir die Box befüllen würden.

Auf das gleiche Zielpublikum hat es wohl der Hersteller **Nemesis Now** mit seiner **Mimic-Box** abgesehen. Im Gegensatz zum vorigen Modell ist dieses jedoch aus Kunstharz gefertigt. Dafür ist es aber ein klein wenig größer und die Bemalung - auch hier von Hand - wirkt lebendiger. Beziehen kann man die Box bei **Amazon**, zu einem Preis von knapp € 52,-. Hier spart man sich jedoch die horrend hohen Transportgebühren und anfallende Zoll- und Bearbeitungsgebühren, sowie die, nicht zu



unterschätzende, Einfuhrumsatzsteuer. Ja, ja... Die Steuereintreiber sind sehr kreativ, wenn es um euer Bestes geht - eure sauer verdienten Taler.



Das dritte Exemplar in unserem Test entspricht wohl am ehesten dem, was wir uns unter einem **Mimic** vorstellen. Dieses, etwa € 50,- verschlingende, Schmuckstück haben wir bei **EMP** gefunden. Mit knapp 10cm Länge, 7cm Breite und 10cm Höhe ist die Box ein wenig klein ausgefallen, aber eure Würfel fühlen sich darin sicher wohl!





Bei den Damen in unserem Team ist ganz klar die plüschige Variante der **Mimic-Box** Favorit. Das plüschige Monster ist knapp 13cm lang, 4cm breit und etwa 13cm hoch. Mit einem beiliegenden Haken kann man den Mimic an einem Gürtel oder einer Tasche befestigen.

Ein robuster Innenzip schützt Würfel oder andere Kleinteile sicher. Um dieses Monsters habhaft zu werden, müsst ihr **Yvi** € 24,- in den Rachen werfen. Gut investiertes Geld, wenn man sich die Reaktionen der Spielerinnen ansieht, wenn sie das Knuddelmonster an sich drücken. Und an den flauschigen Zähnen kann man sich wenigstens nicht verletzen.

Unser letzter **Mimic** sieht schon wirklich sehr gruselig und blutrünstig aus. Mit 17,5cm Länge, 13cm Breite und ebensolcher Höhe kann er eine ganz schöne Menge an Würfelssets schlucken und sicher in seinem inneren aufbewahren. Gefunden haben wir die gruselige Box leider nur **außerhalb der Europäischen Union**, was im Klartext bedeutet, dass Zoll und Einfuhrumsatzsteuer fällig werden, wenn man sich das Schmuckstück bestellt, was - wenn man auch noch das Porto dazurechnet - den Preis von knapp € 35,- wohl verdoppeln dürfte.



● gute Idee und nette Designs

● meist nur als Import erhältlich

● nicht bei allen handelt es sich um offizielle Produkte

Christian ●●●●● - Ehrlich gesagt - es reizt mich, so eine Truhe zu bestellen - wäre ein schönes Geschenk für einen Dungeons & Dragons Fan und davon gibt es in meinem Bekanntenkreis jede Menge

Katta ●●●●● - Ich weiß, dass ich jetzt wie ein echter Nerd klinge, aber ich habe sogar schon zwei dieser Boxen, das Plüschmonster und die von EMP - ein offizielles Lizenzprodukt

Peter ●●●●● - Auch auf die Gefahr, dass Katta kein Wort mehr mit mir chattet, aber ich muss die Boxen nicht unbedingt haben - zu klein und zu teuer, vor allem wenn man sie importieren muss

Was kommt dabei heraus, wenn man **Dungeons & Dragons** und Griechische Mythologie zusammen in einen Topf wirft und das Ganze gut verrührt? Nein! Kein Dracheneintopf - sondern „Arkadia“ Arkadia verlagert das Geschehen von **Dungeons & Dragons 5th Edition** ins Griechenland der Antike. Da wird der **Paladin** schnell mal zu **Zeus** und ein **Ranger** zur **Amazonen**. Und das Ganze natürlich graphisch opulent aufbereitet.





Für \$ 20,- (digitaler Download) oder \$ 40,- (Hardcover Buch) ist man dabei - und ihr könnt uns glauben, es lohnt sich wirklich. Dieses Setting sollte sich kein **Dungeons & Dragons** Fan entgehen lassen. Wir haben uns - für unseren Test - für den digitalen Download via **DriveThruRPG** entschieden. Für den Kaufpreis erhält man eine 101 Seiten lange PDF-Datei (bis dato nur auf Englisch verfügbar), die wirklich hervorragend gestaltet ist und zum Schmökern verleitet. Wer der Englischen Sprache mächtig ist, sollte erst gar nicht das Risiko einer eventuell folgenden, deutschen Übersetzung, eingehen. Wir denken noch immer voll Schrecken an den „Gedankenschinder“ - würden nur zu gerne wissen wer für diese Übersetzung verantwortlich ist. Aber bleiben wir im antiken Griechenland...

Wer sich nicht gleich von seinen hart verdienten Talerchen trennen möchte, der findet auf DriveThruRPG einen echten Leckerbissen. Man kann sich die zwölf Heldenklassen - als Auszug aus dem gesamten Regelwerk - **kostenlos runterladen**. Dieses Angebot sollte man sich wirklich nicht entgehen lassen. Aber natürlich bietet die volle Version sehr viel mehr...



Etwa 10 neue Rassen und Unterrassen, nicht weniger als 30 mythische Monster, 30 magische Gegenstände, Waffen und Rüstungen aus der Bronzezeit, antike Schiffe und noch vieles mehr. Und all das eingebettet in eine Welt mit Göttern, Titanen und untergegangenen Zivilisationen. Einfach nur episch...

Wie ihr an den Bildern hier sehen könnt vermag diese Erweiterung - wenn wir es mal so nennen wollen - auch optisch voll zu überzeugen. Auch wenn es sich um eine Erweiterung von **Dungeons & Dragons 5th Edition** handelt, so hat man doch irgendwie das Gefühl, ein völlig neues Spiel in Händen zu halten - genau so sollten gute Erweiterungen beschaffen sein. Also nicht lange überlegen, sondern ab ins antike Griechenland.

Während wir hier noch von der Basis-Erweiterung schwärmen, hat uns **Claudia** (der jüngste Neuzugang in unserem Team) zugetragen, dass mit „**Fate of the Oracle**“ bereits das erste Abenteuer für das neue Setting erschienen ist.





Für eine Opfergabe von knapp € 9,50 dürfen sich Abenteuerinnen und Abenteuer, der Stufen 1 bis 5, in das siebzigseitige Abenteuer stürzen. Wie auch schon das Basis-Werk, vermag das Abenteuer auf der vollen Linie zu überzeugen.

Für die \$ 10,- bekommt man nicht nur ein Abenteuer - nein - sondern auch 50 mythische Monster und jede Menge neuer, magischer Gegenstände, sowie eine Vielzahl an neuen Rüstungen und Waffen aus der Antike. Das Abenteuer beinhaltet eine Vielzahl Verliese und Tempel für Anfänger - alle mit detaillierten Karten. Zu jedem neuen Monster in diesem Abenteuer werden sehr ausführliche Informationen geliefert. Es ist daher nicht nötig in anderen Werken nachzuschlagen.



Unserer Meinung nach ein Abenteuer, welches so manches Basis-Werk in den Schatten stellt. Wer die Basis-Version von Arkadia besitzt, der oder die sollte keinen Augenblick zögern und sich dieses Abenteuer zulegen. Wir hoffen wirklich sehr, dass der Verleger (Arcana Games) diese hohe Qualität halten kann und das noch viele weitere Abenteuer folgen werden. Von unserer Seite eine einstimmige Kaufempfehlung für...

ARKADIA

- aufwändig gestaltet
- sehr umfangreich und gut verständlich
- hochwertige Illustrationen
- hervorragendes Preis/Leistungs Verhältnis
- bis dato nur in Englischer Sprache erhältlich

Katta ☺☺☺☺☺ - Sobald es Arkadia auch auf Spanisch gibt wird der fünfte Drache nachgereicht. Da ich nicht Englisch spreche, kann ich den Inhalt nur bedingt beurteilen - die graphische Gestaltung ist jedenfalls ein echter Leckerbissen!

Christian ☺☺☺☺☺ - Ich vergebe wirklich nicht häufig fünf Drachen für ein Produkt, aber im Fall von Arkadia zögere ich keine Sekunde. Hier passt einfach alles perfekt zusammen. Verglichen mit Produkten ähnlichem Umfanges geradezu geschenkt!

Claudia ☺☺☺☺☺ - Es wirkt jetzt vielleicht nicht sehr vertrauensbildend, wenn „die Neue“ einem Produkt auf Anhieb die volle Punktzahl gibt, aber alles andere wäre bei Arkadia ungerecht.



Peter 🗳️🗳️🗳️🗳️🗳️ - Arkadia ist „Schuld“ daran, dass ich demnächst wieder beginne Dungeons & Dragons zu spielen. Dachte eigentlich, dass ich damit durch bin - das Ambiente vermag zu fesseln und die Monster sind sehr gut ausbalanciert.

Xenia 🗳️🗳️🗳️🗳️🗳️ - Der Preis von \$ 40,- für die gebundene Ausgabe erscheint auf den ersten Blick hoch - ist bei Dungeons & Dragons aber fast schon so eine Art „Standard-Preis“ - aber man bekommt dafür wirklich eine Menge geboten. Sie ist im Kaufpreis des Buches auch der digitale Download enthalten, was man so gut wie immer extra bezahlen muss. Meine uneingeschränkte Empfehlung.



Ausgabe 208 des „**Aventurischen Boten**“ ist aktuell verfügbar - und zwar kostenlos. Doch Vorsicht! Im Handel ist er meist schnell vergriffen und der Download als PDF ist nicht für alle Ewigkeiten gratis. Man sollte bei der aktuellen Ausgabe schnell zuschlagen, bevor der Download kostenpflichtig wird.

Für alle Neueinsteiger, die den Boten nicht kennen...

Der „Aventurische Bote“ ist seit 1985 das „Sprachrohr“ für „**Das Schwarze Auge**“. Er informiert Leserinnen und Leser darüber, was sich in den Landen so zuträgt, informiert über Neuerscheinungen und bietet Meisterinformationen. Dabei blieb sich der Bote in Design und Inhalt stets treu. Für ernsthafte **DSA** Fans - *für uns ein wenig zu ernsthaft* - eine absolute Pflichtlektüre.

🟢 im Stil einer Tageszeitung

🔴 € 1,95 für „alte“ Ausgaben zu teuer

Xenia 🗳️🗳️🗳️🗳️🗳️ - Man kann über den „Aventurischen Boten“ - wie über alles - geteilter Meinung sein. Ich lese ihn, obwohl ich selbst nicht DSA spiele, sehr gerne. Ich würde dem Boten auch die volle Punktzahl geben, wenn man für ältere Downloads nicht € 1,95 zahlen müsste. Gemessen am Umfang (meist um die 8 Seiten) ein doch ziemlich hoher Preis für eine PDF-Datei.

Miau! Die Katzen sind los - in „**Cats of Catthulhu - Das Nekonomikon**“ - einer Welt, wo die Katzen die wahren Helden, und Menschen nur Dosenöffner, sind. Nachdem uns „**Die Schwarze Katze**“ sehr gut gefallen hat, haben wir auch einen Blick auf dieses Werk geworfen. Mal sehen ob sie den Aventurischen Katzen die Herrschaft streitig machen können...





Unsere Antwort auf diese Frage ist ganz klar - JEIN! Das Spiel bringt jede Menge Spaß und **Yvi's Übersetzung** ist einfach genial gut. Das Regelwerk ist einfach und kann auch von Kindern rasch erlernt werden. Auf 48 witzig geschriebenen Seiten wird der gemeine Zweibeiner mit der Welt der Katzen vertraut gemacht.

Und diese Welt ist sehr vielseitig und umfangreich...

Schon alleine die Professionen der Katzen brachten uns zum Schmunzeln. Während **Chris** und **Peter** ganz klar Raufbolde sind, ist **Xenia** wohl eher eine „Zweibeinologin“ - also laut Beschreibung eine sehr einfühlsame Katze, die es gut schafft zwischen Katzen und Dosenöffnern (Menschen) zu vermitteln.

Auf aufwändige graphische Gestaltung wurde in diesem Buch völlig verzichtet, aber die darf man bei einem Preis von € 10,- auch nicht erwarten. Immerhin bekommt man für diesen Preis ein komplettes Katzen RPG. Natürlich hätten wir uns die eine oder andere Illustration gewünscht, aber das Werk ist so lebendig und witzig geschrieben, dass man auch ohne auskommt. Aber dennoch haben wir einen Kritikpunkt...

Wir haben uns für die PDF-Version entschieden, weil wir die Katzen unbedingt noch für diese Ausgabe testen wollten. Wie fast alle PDF-Dateien, die man online erstellt, trägt auch diese ein Wasserzeichen, womit sie ganz eindeutig dem Käufer zugeordnet werden kann. Dagegen ist ja nichts zu sagen - finden wir auch völlig in Ordnung. aber muss es gleich auf jeder Seite sein? Und was sich noch störender auswirkt - die Seiten haben einen türkisen Hintergrund, der einen Ausdruck beinahe unmöglich macht. Da die Datei auch noch mittels Passwort vor dem Öffnen geschützt ist, kann man den Hintergrund auch nicht entfernen.



Wenn ich das Regelwerk ausdrucken würde, dann macht man bei **Canon** wohl Freudensprünge. Da wir aber auch nicht die ganze Zeit auf den Bildschirm starren wollen, werden wir wohl noch einmal € 10,- für die gedruckte Ausgabe an die Katzen verfüttern... Wir hören jetzt schon die kritischen Stimmen, dass der **Kurier** auch einen farbigen Hintergrund hat. Ja, aber der ist auch dafür gedacht auf dem Bildschirm oder Tablet gelesen zu werden...

Gespielt wird „Cats of Catthulhu“ mit einem speziellen Würfelset, das auf vier Seiten eine zufriedene, glückliche Katze zeigt und auf zwei Seiten eine nicht ganz so glückliche Katze. Gerüchten zufolge verwendet **Xenia** so einen Würfel um zu entscheiden ob ihre Minka ein Leckerli bekommt oder nicht. Die Würfel schlagen sich noch einmal mit etwa € 12,- zu Buche. Wem das zu teuer ist, der kann natürlich auch einen herkömmlichen **W6** verwenden, wobei 1 und 2 für einen Fehlschlag und 3 bis 6 als Erfolg zählen,



Zusammengefasst können wir sagen, dass **CatCat**, wie **Xenia** es nennt, sehr leicht zu erlernen und schnell zu spielen ist - also optimal für alte und junge Katzen, die sich nicht durch ein kompliziertes Regelwerk arbeiten wollen. Katzen die Wert auf Hintergrundgeschichte und optische ansprechende Gestaltung Wert legen, sind mit „**Die Schwarze Katze**“ besser beraten.

- witzig geschrieben
- leicht erlernbar - unkompliziertes Regelwerk
- für Kinder geeignet
- hervorragendes Preis/Leistungs Verhältnis
- Wasserzeichen auf jeder Seite des PDF
- Seiten haben türkisen Hintergrund
- optisch nicht sehr ansprechend
- die Katzenwürfel sind zu teuer

Katta ●●●●● - Leser, die mich kennen, wissen, dass ich eine Katzen-Mutti bin und natürlich werde ich mir die „Gatos de Catthulhu“ zulegen, sobald sie auf Spanisch verfügbar sind.

Xenia ●●●●● - Man sollte ein Regelwerk nicht nach seiner optischen Gestaltung beurteilen. Ja - die sporadischen Illustrationen wirken wie aus der Anfangszeit von Dungeons & Dragons, aber ich habe beim Lesen eines Regelwerkes selten so viel gelacht. Das mit den Würfeln ist übrigens eine ganz üble Verleumdung!

Chris ●●●●● - Mit ihrer Bewertung spricht Xenia mir wirklich aus der Seele. Auch ich habe mich beim Lesen herrlich amüsiert. Den zweiten Drachen Abzug mußte ich leider wegen den türkisen Seiten geben.

Peter ●●●●● - Katzen! Wieso schon wieder Katzen? Wann macht endlich jemand ein System, bei dem Hunde die Helden sind? Außerdem habe ich eine Katzenhaarallergie. Sieht man davon aber mal ab, finde ich die CatCat aber wirklich gelungen.



Einige Leserinnen und Leser werden sich jetzt vielleicht fragen, was unser **Amazonen Kurier** hier zu suchen hat. Sind wir jetzt schon so großwahnstinnig, dass wir unser Magazin selbst beurteilen? Zum Glück (noch) nicht...



Unser jüngstes Teammitglied, **Claudia**, hat - quasi als eine Art Bewerbung - einen „prüfenden Blick“ auf unseren **Kurier** geworfen. Da **Claudias** „Bewerbung“ mehr als sechs Seiten Analyse umfasst, können wir sie hier nur in gekürzter Form wiedergeben - allerdings in Zusammenarbeit mit ihr. Sie selbst hat entschieden welcher Teil hier veröffentlicht wird - und welcher nicht... Und wer jetzt denkt, dass sie uns mit Samthandschuhen angefasst hat um Teil des Teams zu werden, der oder die irrt sich gewaltig!



Ich lese den „Amazonen Kurier“ seit der ersten Ausgabe und finde das Magazin im Großen und Ganzen recht gelungen - vor allem die Rubrik „Der prüfende Blick“ hat mich schon vor so manchem groben Fehlgriff bewahrt. Was mich allerdings ein wenig daran stört, ist das die Bewertungen zum großen Teil sehr subjektiv sind. Vor allem Peter neigt dazu, Produkte unter ihrem tatsächlichen Wert zu beurteilen.

Den „Würfel-Goblin“ finde ich zwar niedlich und auch ganz gut gelungen, aber den tatsächlichen Nutzen lasse ich einmal dahingestellt. Mir wäre es lieber, wenn man diesen Platz für Vorschläge zum Regelwerk nutzen würde. Was das betrifft ist man den Leserinnen und Lesern ja noch so ziemlich alles schuldig geblieben. Gut und schön, zu lesen, dass ihr mit Hochdruck daran arbeitet, aber es wäre doch sehr viel besser wenn ihr uns Leserinnen und Leser aktiv mitarbeiten lassen würdet. Dazu müsst ihr uns aber auch mit Informationen versorgen.

Der „Tavernen-Tratsch“ - hier schwankt die Qualität zwischen „sehr gut“ bis „geht gerade noch so“. Was haben wir in der 5.Ausgabe großartig über die Amazonen erfahren? Die Ankündigung ließ ja so einiges erwarten... Aber alles was ich davon mitgenommen habe, war, dass die Amazonen für jedes noch so kleine Vergehen die Peitsche knallen lassen. Mich stören an der Geschichte weder Gewalt noch Erotik, sondern der Mangel an Hintergrundinformationen, welche zuvor groß angekündigt wurden. Schade - da wäre mehr möglich gewesen! Im Gegensatz dazu waren die Anmachsprüche in der 4.Ausgabe echt genial. Da ihr zu Beginn der 5.Ausgabe auch eine genaue Charakterbeschreibung von Gr'ougia angekündigt - und nicht geliefert - habt, gibt es für diese Ansammlung an nicht gehaltenen Versprechen einen Drachen-Token Abzug.



*Die graphische Gestaltung finde ich sehr gut gelungen! Natürlich kann man auch hier noch das Eine oder Andere verbessern und ich bin mir sicher, dass dies auch noch geschehen wird. Ich persönlich finde zum Beispiel die farbigen Balken am oberen Seitenrand - in denen man den Titel der Rubrik lesen kann - zu voluminös. Mir würde ein „schlankeres Design“ viel besser gefallen. Diesen Wunsch von **Claudia** haben wir in dieser Ausgabe bereits umgesetzt - mal sehen was sie dazu sagen wird, denn noch weiß sie es nicht...*

Die „Cover-Gestaltung“ ist Top - daran gibt es wirklich absolut gar nichts auszusetzen. Vor allem die Cover zu Ausgabe 3 und 5 haben mich begeistert. Finde es wirklich toll, dass ihr die Erlaubnis der Cosplayerinnen bekommen habt um deren Bilder zu benutzen. Die Übersicht über die Cosplayer und Cosplayerinnen fand ich übrigens sehr gelungen. Allerdings zielte man damit wohl eher auf die männlichen Leser ab.

Die „Welt der Farben“ finde ich wirklich sehr interessant - auch wenn diese Rubrik einen sehr starken Werbecharakter hat.

Die Ankündigung, das „Glossar“ aus dem Kurier zu entfernen, finde ich nicht sehr erfreulich. Mag schon sein, dass es sehr viel Arbeit ist und das Arbeiten verlangsamt und erschwert, aber



anstatt es zu entfernen wäre es wahrscheinlich besser es auf die jeweilige Ausgabe zuzuschneiden. Ich fände es mühsam, wenn ich bei Fachbegriffen eine andere Datei bemühen müsste. Bei meiner Bewertung gehe ich jetzt einmal davon aus, dass ihr eure Drohung in die Tat umsetzt und das Glossar wirklich entfernt.

- optisch ansprechend gestaltet
- kostenlos und ohne aufdringliche Werbung
- für ein Fan-Projekt wirklich sehr gut
- sehr gut auf Tablets lesbar
- langsame Umsetzungen von Ideen
- stark schwankende Qualität
- nur bedingt für Kinder geeignet

Claudia ●●●●● - Obwohl der Amazonas Kurier ein aufwändiges und gut gemachtes Fan-Projekt ist bleibt da noch jede Menge Luft nach oben. Mir wäre es lieber, wenn ihr euch für die Ausgaben mehr Zeit nehmt und dafür mehr auf den Inhalt achtet.

Man kann über Geschäftsgebaren Fan- und Kundenfreundlichkeit von **Ulisses Spiele** denken wie man will, aber eines ist sicher - seit sie das Kommando über **Das Schwarze Auge** haben, hat sich die Qualität der Produkte sehr stark verbessert. Vor allem in Sachen der Optik... ..aber das sei jetzt mal nur am Rande erwähnt. Diesmal haben wir unsere Talerchen für einen „Meisterschirm“ im PDF-Format geopfert, der sich dann als weit mehr als nur ein „Meisterschirm“ herausgestellt hat. Auf den ersten Blick erschienen uns knapp € 10,- für so einen Tischteiler doch ziemlich frech.

Moment! Ein paar von euch haben noch nie etwas von einem „Meisterschirm“ gehört. Am Besten kann man ihn als eine Art Sichtschutz bezeichnen - ähnlich einem Paravent - hinter dem der Spielleiter seine Aktionen durchführt. Gleichzeitig versorgt er ihn aber auch mit einer

Vielzahl an übersichtlichen Informationen. Auf der Rückseite bekommen die Heldinnen und Helden ein stimmiges Bild, passend zum Thema des Schirms, präsentiert. Doch der Schirm ist nicht das tatsächliche Highlight des Paketes. Im Set enthalten ist

auch ein Begleitheft mit 48 Seiten, in dem neue Regeln - passend zum Thema - präsentiert werden. In unserem Fall - **Katakomben und Ruinen** - handelt es sich zum Beispiel um Regeln zu den Themen „Beleuchtung und Lichtquellen“, sowie zur „Orientierung unter Tage“.

Darüber hinaus werden vier Abenteuerschauplätze - *eine verlassene Zwergenbinge, die Grabanlage eines Priesters, eine natürliche Höhle sowie ein Kanalisationsabschnitt einer Großstadt* - ausführlich vorgestellt. Zu den detaillierten Beschreibungen gibt es auch eine Karte zu jedem Schauplatz, so das dieser direkt in ein Abenteuer eingebaut werden kann.





Und das Ganze natürlich in gewohnt herausragender **Ulisses** Qualität. Vergleicht man die Illustrationen von **Das Schwarze Auge** mit denen von **Dungeons & Dragons**, so hat **DSA** hier die Nase vorn. Doch der Vorsprung schwindet langsam...

Während uns der Preis für den Meisterschirm zu Beginn ein wenig schockiert hat, waren wir letztendlich sehr angenehm - über die Fülle an neuem Material - überrascht. Die Mitstreiter unserer Gruppe sind sich einig, dass unsere Talerchen in diesem Druckwerk sehr gut angelegt sind und sie beginnen bereits mit der Sammlung für den Meisterschirm zum Thema **Tavernen**. Wir sind wirklich schon gespannt was dieser zu bieten haben wird. Ob sich auch dessen Anschaffung lohnt erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.

- optisch hervorragend gestaltet
- weit mehr als nur ein Meisterschirm
- PDF-Version mit € 8,99 sehr günstig
- Papierversion mit € 25,70 zu teuer
- im Online-Shop schlecht beworben

Peter ●●●●● - Die PDF-Version des Meisterschirmes ist auf jeden Fall seine € 8,99 wert, die gedruckte Version finde ich stark überteuert, daher auch ein Token Abzug bei der Bewertung. Inhaltlich gibt es dem Produkt, so weit ich das beurteilen kann, nichts zu bemängeln.

Christian ●●●●● - Ich kann mich Peters Rezension nur voll und ganz anschließen, möchte aber anmerken, dass es im **Shop** besser beworben werden könnte. Man sollte bereits in den ersten Zeilen darauf aufmerksam machen, dass ein umfangreiches Begleitheft ein wesentlicher Teil des Angebotes ist.



Wenn jemand zu viel Taler auf seinen Raubzügen erbeutet oder durch Arbeit verdient hat, dann kann er oder sie sich die Anschaffung dieses dreizehnteiligen Würfel-Sets aus dem Hause Bescon-Dice überlegen. Für etwas unter € 30,- bekommt man ein wirklich schönes Set, welches in einer sehr zweck-

mäßigen Verpackung geliefert wird. In ihr werden die Würfel gut geschützt und schön präsentiert. Für Sammler ist das Set - es ist auch noch in anderen Farben erhältlich - sicherlich eine nähere Überlegung wert. Spieler werden sich jedoch sicherlich fragen, was sie zum Beispiel mit einem **W3** oder **W60** anfangen sollen - ganz zu schweigen vom **W100**...



...der rollt und rollt und rollt... Ein netter Gag, aber die Praxistauglichkeit lassen wir an dieser Stelle mal dahingestellt. Nicht nur, dass der „Würfel“ „sehr gute Rolleigenschaften“ aufweist, ist das Ergebnis manchmal nur schwer abzulesen und führt sicherlich zu der einen oder anderen Diskussion in der Spielerunde. Bei unseren Recherchen sind wir dann sogar noch über ein fünfzehnteiliges Set gestoßen, welches zusätzlich noch einen **W5** und einen **W7** enthält. Fragt uns bitte nicht wozu man die brauchen kann - von der Verwendung als Wurfgeschosse einmal abgesehen. Also wirklich mehr etwas für Sammler...



- präsidentielle Verpackung
- für Sammler ein Augenschmaus

- unsinnige Würfel (W3, W60,...)
- für Spieler ein echter Graus

Peter ☹☹☹☹☹ - Vielleicht sollte man hier auch noch anmerken, dass neben den exotischen Würfeln, auch die berühmten sieben Standard-Würfel (W4, W6, W8, W10, W%, W12 und W20) im Set enthalten sind. Das macht das Set doch durchaus brauchbar.

Christian ☹☹☹☹☹ - Ja, ich gebe es zu! Ich habe mir wirklich so ein Set in Bernsteinfarben bestellt, weil es sich nett in meiner Würfel-Vitrine macht.

Katta ☹☹☹☹☹ - Chris, estás absolutamente loco!*

*hier verzichten wir aus Pietätsgründen auf eine Übersetzung



Sollte jemand unverschämte viele Taler übrig haben, dann ist dieses Würfel-Set von **World of Dice** wohl eine längere Überlegung wert. Für geradezu lächerliche € 99,99 kann dieses Set euch gehören. Nein - ihr habt richtig gelesen - das Set kostet beinahe € 100,- (bei Amazon sogar € 124,99). Was macht die Würfel so besonders? Nun ja... Sie sind aus Glas!

Und man muss ehrlich sein - sie sind ein echter Hingucker! Mehr aber auch nicht, denn um sie zum Spielen zu benutzen sind sie einfach zu kostbar und zu zerbrechlich. Wer aber gerne etwas ganz

Besonderes in der Vitrine stehen haben möchte - nur zu! Was die Reinigung der Würfel in der Vitrine betrifft. Wir glauben nicht, dass sie sich für die Reinigung im Geschirrspüler eignen. Dennoch... **World of Dice** bietet viele wirklich sehr ausgefallene und hochwertige bzw. hochpreisige Sets für Sammler an und unser Würfel-Goblin würde sicher so einiges finden, was er seiner Sammlung gerne einverleiben würde.

Ihr hättet mal das Funkeln in seinen Augen sehen sollen, aus sein Blick über die Würfel aus Steinen - wie „Tigerauge“ oder „Jade“ gewandert ist. Und seid froh, dass ihr sein Gejammer nicht gehört habt als er die Preise erblickt hat...



- präsidentielle Verpackung
- sollte jeder Sammler haben

- zu wertvoll um damit zu spielen
- kann sich kaum ein Sammler leisten

Christian 🌙🌙🌙🌙🌙 - Ein einziges Mal durfte ich ein Set Edelsteinwürfel in meinen Händen halten und ich muss zugeben, dass es sich wirklich gut anfühlt, aber nicht zu diesen Preisen. So sehr mir die Würfel auch gefallen, zu dem Preis würde ich sie mir nicht kaufen.



Wer schon ein Vermögen für seine Schicksalsbringer (Würfel) ausgibt, der sollte diese auch gut schützen. Von unseren Würfeln erreicht kaum ein Set einen materiellen Schutzstatus, aber das ist eine andere Geschichte und wird vielleicht ein anderes Mal erzählt...

Zum Schutz eurer kostbaren Würfel gibt es eine Vielzahl von Würfel-Etuis auf dem Markt, aber lohnt sich deren Anschaffung wirklich? Nun ja... Es gibt solche und solche Modelle! Wenn schon ein Würfel-Etui, dann bitteschön eines, in das ganze Würfel-Sets hineinpassen. Hier hat sich das Modell von **ALKOO** als einer unserer Favoriten

herausgestellt. Für einen Preis von knapp € 20,- schützt es fünf komplette Würfel-Sets (35 Würfel). Zu beziehen sind die beiden Sets hier über [Amazon](#). Lustiges Detail am Rande... Versucht ihr euch, über einen Klick auf den Firmennamen auch noch andere Produkte des Herstellers anzeigen zu lassen, so ändert die Autokorrektur des Suchfeldes den Begriff sofort auf **Alkohol** und ihr bekommt echt skurrile Suchergebnisse angezeigt, wenn man bedenkt, dass ihr nach Würfel-Etuis gesucht habt. Bitte kein Wort mehr bezüglich unserer Fehler...



Als überaus praktisch hat sich bei uns auch das Etui von **SIQUK** herausgestellt. Es kann bis zu acht siebenteilige Würfel-Sets in Standardgröße, sowie einige Karten aufnehmen. Sind die Würfel allerdings nur minimal größer beginnt es sich an allen Ecken und Enden zu spießen und eventuell eingelegte Karten laufen Gefahr zerknittert zu werden.

Das Brett mit den Würfeln kann herausgenommen werden und so dient das Etui auch gleich als Würfelbrett. Trotz aller Vielseitigkeit weist das Etui ein großes Manko auf. Zwar sind die Würfel darin sehr gut gegen äußere Einflüsse geschützt, nicht allerdings vor sich selbst. Die Würfel liegen in ihren Schalen direkt



aneinander, was das Etui für hochpreisige Würfel - etwa aus Glas, Edelstein oder Sonderanfertigungen - unbrauchbar macht. Wer, wie wir, einfach nur ein paar Kunststoffwürfel aufbewahren und griffbereit haben möchte, der ist damit gut bedient.



Sehr guten Schutz für hochwertige Würfel bieten hingegen die Schatullen von **World of Dice**. Es gibt sie in verschiedenen Holz- oder Lederausführungen. Dafür müsst ihr aber ganz schön tief in euren Geldbeuteln wühlen. Um ein Set in einer Holzschatulle zu schützen werden knapp € 30,- fällig (bei **Amazon** sogar über € 40,-). Alles andere als günstig, wenn man bedenkt, dass eine Schatulle gerade mal einem Set Schutz bietet.



Keine Frage - die Yggdrasil Würfeltruhe ist ein echter Hingucker und wirklich sehr gut verarbeitet. Sie bietet viel Platz - aber kaum Schutz - für eine Vielzahl von Würfeln. Auf Grund ihrer Größe kann die Truhe auch ganz bequem als Würfelbrett genutzt werden. Was uns aber ziemlich schmerzt ist der Preis von sage und schreibe € 59,99. Nicht übel für eine Holztruhe, auch wenn sie schön verziert ist.



Mein Freund **Robert** würde jetzt wohl sagen, dass wir uns das Beste für den Schluss aufgehoben haben. Ein Würfeldöschen (das Teil als Dose zu bezeichnen wäre übertrieben), welches von einem Drachen bewacht wird. Zwar wirbt **World of Dice** damit, dass man zehn Würfel in Standardgröße darin unterbringen kann, aber dann wird es im Döschen ziemlich eng.

Wer seine Würfel von einem Drachen bewachen lassen möchte, muss dafür € 29,99 aus seinem Geldbeutel kramen. Und nicht auf die € 7,99 (EU) oder € 9,99 (Rest der Welt) Versandkosten vergessen. Verglichen mit anderen Shops sind die aber sehr niedrig...



Ebenfalls sehr praktisch ist diese quadratische Box von **Yvi's Nerd and Geek World**. Sie bietet Platz für drei komplette, siebenteilige Sets - wovon eines durch Einzelfächer besonders geschützt ist - sechs **W20** und ein paar anderen Würfeln. Der Deckel wird durch Magneten festgehalten und dient im abgenommen Zustand als Würfelbrett. Das Besondere an dieser € 30,- teuren Box ist, dass ihr den Filzeinleger auch mit einem Wunschmotiv bedrucken lassen könnt. Dafür müsst ihr aber noch einmal € 5,- extra aus der Tasche kramen und mit bis zu vier Wochen Lieferzeit rechnen. Dafür habt ihr dann aber auch ein Unikat...



- meist guter Schutz für unempfindliche Würfel
- einige als Würfelbrett verwendbar

- viele davon sind einfach zu teuer
- meist nicht für empfindliche Würfel

- Christian** ☺☺☺☺☺ - Würde ich ein empfindliches Würfel-Set besitzen, so wäre die Anschaffung eines Würfel-Etuis gar keine Frage. Da es mir in erster Linie aber um die Präsentation meiner Sammlung geht, bleibe ich wohl bei den Klarsichtboxen.
- Xenia** ☺☺☺☺☺ - Ich persönlich brauche zwar keines dieser Etuis, Schatullen, Boxen, Truhen oder wie immer man sie nennen mag - aber ich finde sie geben nette Geschenke für Nerds ab.
- Peter** ☺☺☺☺☺ - Ich trage meine W20, wie es sich für einen Mann gehört, in der Hose. Hosentasche, natürlich! Erst wenn die Würfel „gebraucht“ aussehen sind sie authentisch.

Das war es für diese Ausgabe von unseren Produkt-Spionen. Vielleicht konnten wir euch ja bei der Entscheidung, ob es sich lohnt ein Produkt zu erwerben, behilflich sein. Und hoffentlich konnten wir euch vor dem Erwerb von Ogerscheiße bewahren, Naja - manchmal erfüllt auch die ihren Zweck, aber auf dieses geruchsintensive Thema wollen wir hier jetzt mal verzichten.

Bevor wir uns mit einem alten Freund zum **Tavernen-Tratsch** treffen, kommen wir noch zur **Heldenpost**. Wie schon zu Beginn dieser Ausgabe erwähnt, haben wir sehr viele Zuschriften zum Thema „Sex & Gewalt“ bekommen. Da wir diese schon Eingangs angesprochen haben, werden wir in der **Heldenpost** nicht noch einmal darauf eingehen. Und falls sich jemand ignoriert oder beleidigt fühlt, falls wir auf eine Mail nicht geantwortet haben... Nun ja! Mails, die sich auf weniger als fünf Worte, von denen drei falsch geschrieben sind, beschränken, beantworten wir generell nicht. Das hat jetzt nichts speziell mit dem heiklen Thema der 5.Ausgabe zu tun. *Danke für euer Verständnis!*





elbst wenn wir von den Zuschriften zum letzten **Tavernen-Tratsch** absehen, war das Echo auf unsere letzte Ausgabe größer als erwartet. **Winston Churchill** wird nachgesagt er hätte den Ausspruch „*Traue keiner Statistik, die du nicht selbst gefälscht hast!*“ getätigt. Unsere Zugriffs-Statistik ist definitiv unverfälscht, sonst hätten wir hier auch viel höhere Zahlen angeben können. Mit Stand 16.09.2021, 00:01, haben bereits mehr als 6.450 Individuen zumindest einen Blick auf unsere Seite getan - und davon haben sich - grob berechnet - 14% wenigsten eine Ausgabe des „**Amazonen Kuriers**“ herunter geladen oder online gelesen.



Wie schon zu Beginn dieser Ausgabe erwähnt war die Ogerscheiße diesmal zu richtig am Dampfen und der letzte **Tavernen-Tratsch** hat in so manchem Leser den Troll zum Vorschein gebracht. Einige davon haben sich sogar beschwert, dass sie auf ihre Mails keine Umgehende Antwort bekommen haben. Nun ja... Manche Länder verhandeln nicht mit Terroristen, wir verhandeln nicht mit Trollen. Schon gar nicht mit solchen, deren Nachrichten sich auf Phrasen wie „Wie abartig!“ oder „Das ist perwers!“ beschränken. Bevor jetzt jemand nach dem **Fehlerteufel** ruft - das wurde in der Mail wirklich so geschrieben.

Eine deutsche Politikerin sagte erst kürzlich in einem TV-Interview, dass sie es mehr als beängstigend findet, das 22% der Analphabeten in Deutschland keinen positive Schulabschluss haben. *Wir finden es allerdings viel beängstigender, dass 78% davon einen haben und dennoch nicht sinnerfassend Lesen und Schreiben können.*

Andrea T. aus dem Raum Stuttgart zählt zu den fleißigsten - und fairsten - Heldenpost-schreiberinnen. Auch sie hat sich zum letzten **Tavernen-Tratsch** geäußert - allerdings ein wenig anders als wir es nach den vielen anderen Zuschriften erwartet haben. Sie meint, dass die Amazonen mit dem Schreiberling noch *viel zu sanft* umgegangen sind und hat uns ausführlich beschrieben, wie sie als Amazone gehandelt hätte.

Danke, dass du uns unermüdlich **Heldenpost** schickst! Wir freuen uns immer sehr über deine Nachrichten, auch wenn sie mal kritisch sind. Ich hoffe du verstehst, dass wir deine Nachricht hier nicht abdrucken können. Ich weiß gar nicht gegen wie viele Gesetze aus dem letzten Jahrtausend wir mit der Veröffentlichung verstoßen würden. (**Peter H.**)

Auch zum leidigen Thema „Gendern“ gab es wieder einige Zuschriften - die meisten davon von Frauen - sie sind übrigens generell mit etwa 60% voran wenn es um die **Heldenpost** geht. Und entgegen vieler Erwartungen haben sich die Meisten von ihnen gegen das Gendern in unserem Magazin ausgesprochen. Eine Kollegin von **Christian**, die namentlich nicht genannt werden möchte, meint sogar, dass ihr das Kotzen kommt, wenn sie den Begriff „Heroin“



(bildungssprachlich für „Heldin“) in einem Text lesen muss, und ersucht uns, diese Schreibweise zu vermeiden. Darüber hinaus findet sie es auch nicht zwingend nötig, dass wir in Texten meist auf beide Geschlechter hinweisen.

Danke für deine ehrliche Meinung! Es haben sich wieder so einige beschwert, dass unser Magazin nicht den Gender-Vorgaben entspricht. Da ist deine Meinung eine angenehme Abwechslung. Wie wir schon in der letzten Ausgabe angemerkt haben, werden wir uns um eine gewisse Neutralität bemühen, aber sicher nicht mit Gendersternchen und doppelten Wortendungen arbeiten. *Da wundern sich Politiker*innen, dass immer mehr Personen nicht sinnerfassend Lesen können.* (Christian S.)



Wie nicht anders zu erwarten kam von **Robert** - der militanteste Antialkoholiker seit **Kim Kardashian** - Kritik zum Alkoholkonsum im **Tavernen-Tratsch**. Wäre seine Kritik nur ein klein wenig besser begründet als mit den Worten „*Ich mag keinen Alkohol!*“, wäre sie uns vielleicht sogar eine Antwort wert. Also in diesem Sinne - *Prost!* (Christian S.)

DSAFreak94 fragt an, wann es denn einen Charakterbogen und ein Basis-Regelwerk geben wird, damit man endlich weiß womit man es bei **W20 - Legends of Antheria** zu tun hat. Die bisherigen Schilderungen waren ihm doch zu vage und er würde sich - mehr Informationen vorausgesetzt - gerne in die Entwicklung mit einbringen.

Tja! Wir wüssten selbst gerne, wann wir dir dieses Material zur Verfügung stellen können. Wir arbeiten wirklich daran, aber es ist nicht so einfach wie man es sich vielleicht vorstellt, wenn man „nebenbei“ noch mehr als Vollzeit arbeiten gehen muss. (Peter H.)

Stimmt es tatsächlich, dass der „**Amazonen Kurier**“ ursprünglich als Nachfolgemagazin zu den „**Aventurischen Nachrichten**“ - *an denen auch mein Bruder damals mitgearbeitet hat* - gedacht war und im Stil einer Zeitung gehalten werden sollte? Eine gute Frage, die **Manuela S.** uns da gestellt hat. Und gar nicht so einfach zu beantworten, wie es den Anschein hat.

Zuerst mal schöne Grüße an dich und deinen Bruder! Wir haben uns jetzt schon eine Ewigkeit nicht gesehen - *sicher so an die 15 Jahre* - und ich finde es echt toll, dass ihr euch noch an mich erinnert. Du hast völlig Recht! Ursprünglich war der „**Amazonen Kurier**“ als Nachfolger geplant, da rechtliche Probleme wegen des Namens der „**Nachrichten**“ zu befürchten waren. Und es hätte auch ein monatliches Magazin im Stil einer Zeitung werden sollen, ganz schlicht gehalten und nur über das Notwendigste zum Thema **Das Schwarze Auge** informierend.



Aber es sollte nie so weit kommen! Noch bevor unser Nadeldrucker die ersten Zeichen ins Papier nageln konnte, war das Projekt - mit zwei der Gründerväter - gestorben. Es sollte über 20 Jahre dauern, bis wir es wieder in Angriff nahmen - diesmal aber mit einem ganz anderen Grundsatz. Der „**Antherianische Amazonen Kurier**“ sollte kein bestehendes RPG begleiten, sondern ein neues schaffen - und daran arbeiten wir gerade. Aber vielleicht kannst du deinen Bruder fragen ob er noch wo eine Ausgabe der **Nachrichten** herumliegen hat - wäre witzig mal wieder darin zu blättern. (Christian S.)



Warum macht ihr ständig so viele Ankündigungen, wenn ihr doch genau wisst, dass ihr die angegebenen Termine nicht einmal ansatzweise einhalten könnt? Ich wage fast zu wetten, dass das angekündigte **Herbarium** und das **Buch der Dungeons** dieses Jahr nicht mehr fertig werden. Wie schon gesagt - groß ankündigen und nicht abliefern!

Die Wette mit den Büchern wirst du wahrscheinlich gewinnen, aber wie wäre es - anstatt zu meckern - wenn du an der Umsetzung mitarbeiten würdest? Alle sagen immer nur, dass sie mehr Informationen brauchen um mitarbeiten zu können. Naja... Ist auch nicht schwierig auf ein bestehendes System zurückzugreifen als ein neues zu erschaffen. (Xenia B.)



Wieso heißt der Drache auf eurer Homepage „**Smafauch**“ ? Wer hat sich denn so einen Namen ausgedacht? Klingt ja fast wie aus einem alten Kinderbuch.

Tja! Das kommt vielleicht daher, das ein Kind - genauer gesagt die Nichte von **Xenia** - ihm diesen Namen gegeben hat. Wie sollte er deiner Meinung denn heißen? **Brutzelbär** kann doch nicht wirklich dein Ernst sein? Oder sollen wir ihn besser **Smaug II.** nennen? Der Schutzdrache von Torwacht heißt einfach **Smafauch** und damit hat sich's. Alles klar oder bedarf es weiterer Worte? (Peter H.)

Oha! Unser Peter scheint heute ein klein wenig aggressiv zu sein. Bevor die Situation jetzt hier eskaliert, besuchen wir doch lieber unsere Stamm-Taverne um Neuigkeiten für euch in Erfahrung zu bringen. Und davon gibt es wieder so einige...





ufmerksamen Leserinnen und Lesern sind die kleinen Veränderungen am „**Amazonen Kurier**“ sicherlich schon aufgefallen, aber vielleicht noch nicht alle im Detail. Einige dieser Änderungen waren nötig um das Magazin dem Design der Homepage anzupassen, andere wiederum sind das Ergebnis langer Gespräche bei virtuellem Bier und Wein. Besonders **Helena Sonnenfeld (Claudia Schwarz)** hat sich hier als besonders trink- und verhandlungsfest herausgestellt. Kurz gesagt, sie hat ihren Kopf durchgesetzt, indem sie die Jungs unter den Tisch gesoffen hat. Doch was ist alles neu...

Einigen besonders aufmerksamen Leserinnen und Lesern wird vielleicht schon in der letzten Ausgabe aufgefallen sein, dass sich im letzten Drittel die Schrift leicht verändert hat. Statt der Schrift „Lora“ verwenden wir jetzt die Schrift „Bitter“. Die Ursache dafür ist unsere Homepage. Sie sollte das gleiche Erscheinungsbild wie das Magazin haben, aber mit „Lora“ gab es immer wieder Probleme bei der Anzeige. Daher der Wechsel. Welche der beiden Schriften jetzt ansprechender ist, das liegt wohl in den Augen der Leserinnen und Leser.

Was in dieser Ausgabe sofort ins Auge sticht sind die neuen Initialen. Statt der bisher verwendeten Schrift, werden diese nun graphisch dargestellt, was natürlich viel mehr Spielraum zur optischen Gestaltung bietet.

Ebenfalls neu sind die von **Helena Sonnenfeld** mitentworfenen „Textfelder“ am Beginn der Seiten. Sie fand die alten einfach zu klobig und aufdringlich. Da auch **Gr'ougia** diese Meinung teilt - **Tyren Ramsberg** aber nicht beleidigen wollte und daher bis jetzt schwieg - war die Entscheidung zur Designänderung rasch gefällt.

Alt:



Neu:



Und weil wir gerade so schön dabei waren das Design ein wenig umzukrempeln, wurden auch das Feld, welches die Seitenzahl anzeigt überarbeitet. Gleiches gilt auch für die Schaltfläche, welche einem zum Inhaltsverzeichnis zurückbringt,

Alt:



Neu:



Eine weitere Neuerung, ebenfalls von **Helena Sonnenfeld** angestoßen, betrifft unsere Bewertungen der Produkte im „Prüfenden Blick“. Fünf Drachen-Token waren ihm einfach nicht detailliert genug, und manchmal hat es uns ja wirklich in den Fingern gejackt doch den einen oder anderen Drachen mehr zu vergeben als wir letztendlich gemacht haben. Hier hat sie eine ganz einfache Lösung des Problems gefunden, welches sich ohne großen graphischen Aufwand verwirklichen lässt. „Blasse“ Tokens...



Ganz einfach... Ein **schwarzer** Token steht für einen vollen Punkt, ein **mittelgrauer** für einen halben - und ein **ganz heller** für Null, er ist also quasi ein Platzhalter.

Ebenfalls neu - aber das wird so rasch wohl niemandem auffallen, ist die farbliche Gestaltung des Titels auf der Cover-Seite.

Alt:

Neu:

**Antherianischer
Amazonen-Kurier**

**Antherianischer
Amazonen-Kurier**

Die neue Version ist farblich intensiver und die Schatten sind ein klein wenig härter. Der neue Schriftzug entstand sogar mehr oder weniger zufällig als **Tyren Ramsberg** mit einer neuen Erweiterung für den Photoshop herumspielte. Das Zufallsdesign fand jedenfalls sofort volle Zustimmung bei allen Verantwortlichen.

Gr'ougias neues Design für das **W20** Logo - erstmals in der 4.Ausgabe vorgestellt - bedarf wohl keiner weiteren Worte mehr. So ziemlich alle Zuschriften, die wir dazu erhalten haben, bezogen sich darauf, dass wir es schon viel früher hätten verwenden sollen, da es einfach sehr cool aussieht. Hier möchten wir allerdings darauf hinweisen, dass uns das Logo nicht von Anfang an zur Verfügung stand. Erstmals fand der „Feuerdrache“ in der 3.Ausgabe - als Rahmen für die Bilder von **Katta Ramos** - Verwendung, die so nett war und uns damals ein Interview gegeben hat. In der Zwischenzeit wurde **Katta** zu einem ständigen Mitglied in der Redaktion von **W20** und auch **Claudia (Helena Sonnenfeld)** ist auf dem besten Weg dorthin.



Doch wir sind natürlich nicht nur hier um über ein paar graphische Neuigkeiten zu sprechen. Wir treffen uns hier auch mit **Gleex Goldlob (Peter Horvath)**, Zwerg und Metallurge der Grube von und zu **Eisenbruch**. Wir sprechen mit ihm darüber, welche Bodenschätze nördlich des Orkwalls abgebaut werden und wo sie zu welchem Preis zu bekommen sind. Ursprünglich war die Rolle das **Gleex** unserem Freund **Robert** zugedacht, aber ein antialkoholischer Zwerg - das geht gar nicht. Also muss **Peter** einspringen und - ob er es will oder nicht - seinen Fuß in die „**Siegreiche Amazone**“ setzen. Als Zwerg erkennt man ihn ja vielleicht nicht!

Als **Helena** und **Tyren** den Schankraum betreten, werden sie bereits von **Gleex** erwartet. » Kommt, nehmt Platz an meinem Tisch! Das Essen hier ist vorzüglich, was ich vom Bier leider nicht behaupten kann. Die Amazonen mögen große Kriegerinnen sein, aber das Brauen sollten sie wirklich uns Zwergen überlassen. « **Helena** und **Tyren** nahmen Platz am Tisch des Zwerges und bestellten sich ebenfalls ein Bier. » Wirt! Drei von deinem besten Bier - und nicht das leichte Amazonenbier. Bringt uns das Zwergenbier, welches selbst einen Ork aus seinen Stiefeln haut. « **Gleex** Augen weiteten sich vor Freude als er einen kräftigen Schluck des dargebotenen Bieres nahm. Mit dem Handrücken wischte er sich den Schaum von Mund und Bart. » Ja! Genau so muss ein gutes Bier schmecken. « Und um seinen Worten mehr Gewicht zu verleihen rülpste er laut. Seine Augen wurden noch weiter als er sah, dass **Helena** den Krug noch immer nicht abgesetzt hatte und das köstliche Bier in gierigen Schlucken leerte.



Mit einem lauten Scheppern knallte sie den leeren Bierkrug auf die Tischplatte - und sie tat es dem Zwerg gleich. Ihr lautes Rülpsen hätte jedem Seemann in einer Hafenspelunke zur Ehre gereicht. **Gleex** lachte begeistert auf... » Du gefällst mir Mädchen! Etwas wenig Fleisch an Rippen und Schenkeln, aber die gepflegten Manieren einer Zwergin. « » Als ob Zwerge Manieren hätten! «, dachte **Tyren** bei sich - hätte es aber nie gewagt diese Worte laut auszusprechen. Einen Zwerg zu beleidigen, das war noch niemandens Gesundheit zuträglich.



» Wirt! Meine neue Freundin ist durstig! Vielleicht bringt ihr uns gleich ein Fass an den Tisch! «, lachte **Gleex** und der Wirt stellte **Helena** einen frischen Krug auf den Tisch. » Wohl bekomm's, werte Dame.« **Tyren** hatte noch nicht einmal den halben Krug geleert, als sich der Schankraum langsam um ihn herum zu drehen begann. Er war das starke Zwergenbier einfach nicht mehr gewohnt...

» Ich glaube, es ist besser wenn wir beide uns unterhalten, Mädchen. Dein Freund scheint ein wenig blass um die Nase. Er wird uns doch wohl nicht vom Stuhl kippen? « Als hätte **Gleex** es vorausgesehen - einen Schluck später schlug **Tyren** hart mit dem Kopf auf die Tischplatte auf und kippte mitsamt seinem Stuhl nach hinten.



» Verträgt dein Freund wirklich so wenig oder hatte er heute schon ein paar Biere zu viel? «
 » Verzeiht, werter **Gleex**, aber dieses Häufchen Elend am Schankboden ist ein Abgesandter aus Andarwacht, und nicht mein Freund. « » Sehr gut, sehr gut... Ich befürchtete schon, dass ich mit ihm um eure Gunst für diese Nacht streiten muss. « » Werter **Gleex**, ihr vergesst weshalb wir uns hier getroffen haben. «, feixte **Helena** und nahm erneut einen kräftigen Schluck des kellerfrischen Bieres, welchen sie erneut mit einem lauten Rülpsen goutierte. Der Rülps war so laut, dass **Tyren** - der von allen unbeachtet am Boden lag - seine Augen aufriss.
 » Wo bin ich? Habe ich etwas Wichtiges verpasst? «

Ein weiteres Bier und **Gleex** kam so richtig in Erzähllaune - was auch daran liegen konnte, dass **Helena** immer wieder mit ihm, auf Zwergenart, flirtete. **Tyren** war noch ein wenig benommen und er hatte Schwierigkeiten, das Gespräch der Beiden zu Papier zu bringen.



» Weißt du, Mädchen... Die meisten Menschen glauben, dass wir Zwerge es nur auf Juwelen und kostbare Erze abgesehen hätten, aber womit würdet ihr die Essen eurer Schmieden befeuern oder die kalten Nächte in **Løkkensund** überleben - ohne unsere Kohle. Ich würde einmal sagen, dass wir etwa sechzig Prozent des Antherianischen Kohlebedarfs mit unserer feinen Steinkohle abdecken. Nicht dieses stinkende, qualmende Braunkohlezeugs, dass ihr aus euren Bergwerken holt. Wenn man diese Maulwurfunnel überhaupt als Bergwerke bezeichnen kann. «

Wieder nahm er einen kräftigen Schluck... Und nur wir beherrschen die Kunst aus normaler Kohle, „Kohle mit keinem Schwefel“, kurz Koks, herzustellen. Vor allem die Schmiede hier in **Torwacht** und die feinen Leute in **Andarwacht** wissen die Vorzüge des Koks zu schätzen. Weniger Geruch, weniger Rauch und eine höhere Verbrennungstemperatur. Aber selbst diese Kohle ist für so manchen Anwendungsbereich nicht gut genug. «



» Eigentlich dürfte ich euch das gar nicht sagen, aber um Zwergenstahl herzustellen bedarf es der Blauflammkohle. Diese Kohle ist viel reiner als alle anderen Kohlen, brennt viel heißer - und wie ihr Namen schon vermuten lässt - mit blauer Flamme. « » Das würde sicher einige Gelehrte in **Andarwacht** interessieren. Wo kann man diese Kohle kaufen und was kostet sie? Wo wird sie abgebaut? « » Tut mir wirklich leid schönes Mädchen, aber das ist ein Zwergengeheimnis. Ich habe euch nur davon erzählt, weil ihr mir sehr sympathisch seid - was ich von diesem Schmierfinken an eurer Seite nicht behaupten kann. Sein kleines Abenteuer mit **Arvenya**, der Königin der Amazonen, hat selbst in **Eisenbruch** für Aufsehen gesorgt. « » Ihr tut ja geradezu so, als hätte ich die Wahl gehabt. « » Man hat immer eine Wahl...«



» Meine Herren! Darf ich euch bitten bei der Sache zu bleiben? «, fiel **Helena** den beiden ins Wort und gab dem Wirten mit einer Geste zu verstehen, dass er ihre Krüge nachfüllen sollte.

» Womit wir auch gleich bei den Preisen wären, werter **Gleex**. Die Menschen beschwerten sich,

dass ihr den Preis für Kohlen schon wieder empfindlich angehoben habt. Man wirft euch vor, dass ihr eure Marktstellung gierigst

ausnutzt, ja sogar als politisches Druckmittel einsetzt. « » Ja, das wirft man uns Zwergen schon seit Jahrhunderten vor. «

» Aber ihr müsst doch zugeben, dass sich der Preis für einen Sack

Kohle in den letzten Jahren fast verdoppelt hat - auf fast zwanzig Taler für einen fünfzig Pfund schweren Sack. Koks ist sogar noch empfindlich teurer. « » Ihr

dürft dabei einiges nicht außer Acht lassen, **Helena**. Der Verbrauch ist die letzten Jahre massiv angestiegen und wir kommen kaum noch mit dem Abbau hinterher. Und da uns die Elfen den Transport über ihr Land verweigern, müssen wir längere Transportwege in Kauf nehmen, was sich natürlich auch auf den Preis niederschlägt. «



» Aber euren Reichtum sichert ihr euch doch in erster Linie durch den Verkauf von

Erzen, Metallen und Edelsteinen oder etwa nicht? « » Ich würde dabei nicht unbedingt von Reichtum sprechen, schönes Mädchen. Wisst ihr wie viel

Eisenerz wir aus dem Berg holen müssen um damit einen Laib Brot zu

bezahlen? Viel - sehr viel... Aus tausend Pfund Erzgestein werden mit etwas Glück zwanzig Pfund Eisen, also etwa ein Barren. Und für einen Barren bekommen wir zur Zeit drei bis fünf Taler, abhängig von der Qualität. Und etwa acht Taler, wenn wir das Eisen zuvor zu Stahl veredeln. Man kann hier also kaum von Reichtum sprechen. «



» Kupfer spielt, so weit ich gehört habe, auch eine wichtige Rolle für

euch Zwerge. « » Eine sehr viel wichtigere als du jetzt vielleicht

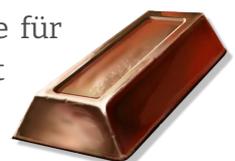
annehmen würdest. Nur wenig des verarbeiteten Erzes wird

verkauft. Der größte Teil wird in unseren Werkstätten zu Blechen oder

Rohren verarbeitet - aber auch zu Kesseln aller Arten und Größen. Oder was denkst du, woher die Amazonen ihre Braukessel haben, in denen sie dieses grauenhaft leichte Bier brauen? «

» Also ich mag das Amazonenbier... «, meldete sich **Tyren** zu Wort, nur um sich sogleich eine gewaltige Schelte des Zwerges einzuhandeln. » Kein Wunder, dass ihr das Bier mögt - ihr habt ja auch das Lager mit ihnen geteilt. « » Höre ich da etwa Eifersucht aus euren Worten, Herr

Zwerg? « » Eifersucht? Euch scheint das Bier zu Kopf gestiegen zu sein, Schmierfink. « » Nennt mich noch einmal Schmierfink...«



Jetzt platzte **Helena** langsam der Kragen... » Würdet ihr Beiden bitte endlich damit aufhören euch wie kleine Kinder zu benehmen?! Falls ihr es vergessen haben solltet! Wir sind hier um über zwergische Handelsgüter zu sprechen und nicht über amuröse Abenteuer.«



» Wie seht ihr die preisliche Entwicklung bei Kupfer, **Gleex**? « » Das hängt, wie bei den anderen Metallen auch, vom Verarbeitungszustand ab. Für einen Barren müsst ihr - wenn ihr gute Qualität erwerben wollt und abhängig von eurem Verhandlungsgeschick - mit fünfzig bis achtzig Taler rechnen. Ein guter Schmied fertigt euch aus einem Barren sicher drei bis vier Kessel, welche ihr gewinnbringend verkaufen könnt.



» Wie euer Name vermuten lässt, werter Herr **Gleex**, seid ihr und eure Familie wohl im Goldbergbau tätig. « » In zwölfter Generation - und stolz darauf! « » Ein sehr lukratives Geschäft? « » Nicht so lukrativ wie ihr vielleicht denken mögt, **Helena**. « Mit diesen Worten legte der Zwerg einen Gold glänzenden Klumpen auf den Tisch. Die Augen von **Tyren** und **Helena** weiteten sich und auch so mancher Gast warf einen begehrliehen Blick auf den Klumpen. » Hübsch, nicht wahr? «, fragte der Zwerg ein wenig süffisant. **Helena** nahm einen kräftigen Schluck aus ihrem Krug. » Wie könnt ihr...? Dieser Klumpen muss ja ein Vermögen wert sein! « » Ja! Aber nur für einen Narren! Wir nennen dieses Mineral aus diesem Grund auch Narrengold. Es glänzt zwar fast so schön wie echtes Gold, ist aber völlig ohne Wert. Ihr könnt den Stein gerne behalten, wenn er euch gefällt. Aber gebt gut acht, dass ihr auf dem Heimweg nicht deswegen überfallen werdet. Viele Narren haben sich ob dieser glitzernden Steine schon die Schäden eingeschlagen. «

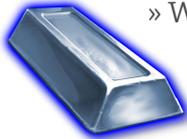


Der Glanz des Klumpens hatte **Helena** in seinen Bann gezogen, während **Tyren** unbeeindruckt davon schien. » Doch gebt euch keinen falschen Hoffnungen hin, schöne Frau. Nur einer von etwa fünftausend solcher Klumpen besteht tatsächlich aus Gold. Und es dauert sehr lange, bis aus so einem Klumpen Gold von Zwergenreinheit wird. « » Und wie viel würde ein Barren der höchsten Güte so ungefähr einbringen? « » Ihr macht Witze! Bedenkt was ein einziger Ring aus Halbgold kostet. Ein Barren reinen Zwergengoldes, so wie ihr ihn im Kopf habt, ist nahezu unbezahlbar und es gibt auch nur sehr wenige davon. « » Wie viel? « » Etwa fünfundzwanzigtausend Taler. « **Helena** spuckte vor Schreck ihr Bier in den Krug zurück und **Tyren** hatte Mühe sich am Tisch festzuhalten um nicht von Hocker zu fallen.

» Ich hörte auch von einem ganz besonderen Metall - Mithril. Es soll härter sein als bester Zwergenstahl, aber dennoch so leicht wie Seide aus den Wüstenlanden. «, versuchte **Helena** mit Wissen zu gefallen - zog sich aber durch ihre unbedarfte Aussage das Missfallen des Zwerges zu. » Härter als bester Zwergenstahl? Das ich nicht lache! Glaubt ihr wirklich, dass ein wenig Elfen-Hokuspokus und grün schimmerndes Feuer aus Stahl etwas Besonderes machen können? Ja, ihr habt richtig gehört, junge Frau. Dieses sagemumwobene Elfen-Metall ist in Wirklichkeit reiner Zwergenstahl, den die Langohren mit Magie verändern. Leider sind wir durch einen Vertrag dazu verpflichtet, den Elfen Stahl zur Herstellung von Mithril zu liefern. «



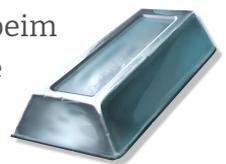
» Aber die Gelehrten sagen... « » Glaubt nicht alles was die Gelehrten sagen, junge Frau. Es gibt auch Gelehrte, die behaupten Antheria sei eine Kugel, die durch eine unsichtbare Kraft an das Himmelslicht gebunden ist und es umkreist. Natürlich absoluter Schwachsinn! « » Es hat also keinen Sinn, euch weitere Fragen über Mithril zu stellen, werter **Gleex**? « » Tut mir leid, aber da müsst ihr schon einen Elfen-Magier fragen - und der würde wohl eher seine eigene Zunge verschlucken als euch etwas über die Herstellung von Mithril zu erzählen. «



» Wir haben aber dennoch eine Art Metall in einem unserer Silberstollen gefunden, das uns vor große Rätsel stellt. « » Ein Metall, welches einem Metallurgen der Zwerge Rätsel aufgibt? Das klingt spannend! Erzählt mir bitte mehr davon. « » Es ist wirklich ein sehr seltsames Metall. Es ist härter als der härteste Stahl den wir kennen und manchmal leuchtet es bläulich. Es ist kalt, aber wenn man es anfasst, dann verbrennt es die Haut. Und wer längere Zeit in sein Licht blickt, der fällt dem Wahnsinn anheim, bevor er unter schrecklichen Qualen stirbt. Haare, Zähne, ja selbst Finger- und Zehennägel fallen den Betroffenen aus und sie beginnen aus sämtlichen Körperöffnungen zu bluten. Es scheint als würde ein Fluch auf dem „Blauen Glühstahl“ liegen und jeder auch nur halbwegs vernünftige Zwerg macht einen großen Bogen darum. «

Gleex atmete tief durch... » Aber Schwarzmagier und Meuchelmörder zahlen ein Vermögen für ein paar Klümpchen dieses verfluchten Metalles. Und leider gibt es auch unter uns Zwergen Individuen, die nicht davor zurückschrecken ihnen diese Begierde zu erfüllen. Dazu werden meist verurteilte Straftäter oder Gefangene in die Minen geschickt. Ganz böse Sache, und von den Göttern sicherlich nicht gutgeheißen, was da in manchen Minen passiert. «

» Und nicht zu vergessen - Zwergensilber von höchster Reinheit. Ähnlich wie beim Kupfer wird fast das gesamte Silber - in Plattenform - an die Münzprägestelle in **Andarwacht** geliefert, wo es zu euren geliebten Silbertalern geprägt wird. Wo auch immer ihr in Antheria mit Münzen bezahlt - es ist Metall aus unseren Bergwerken. « » Auch in **Al' Khazaam**? « **Gleex** verzog angeekelt das Gesicht unter seinem dichten Bart. » Die Wüstenratten bauen ihr eigenes Silber im Wüstenwall ab, aber es hat bei weitem nicht die Reinheit unseres Silbers. Es wird von betrügerischen Händlern aber immer wieder als Zwergensilber angeboten. Merkt euch - wird das Silber von Kamelen gebracht, dann handelt es sich ganz gewiss um kein Zwergensilber. Auch müsst ihr auf den Märkten in den Wüstenstädten sehr vorsichtig sein um nicht gefälschte Münzen in die Hände zu bekommen. «



» Würde ich mir eigene Münzen prägen wollen, wie viel müsste ich für einen Barren eures Zwergensilbers bezahlen? « » Wie bei allen Metallen ist auch hier der Preis von der Reinheit abhängig. Für Reinsilber müsst ihr etwa vierhundert Taler pro Stein Barrengewicht auf eure



Rechnung schreiben. « » Vierhundert Taler? Dann ist es ja ein Verlustgeschäft Münzen zu prägen? « » Nicht ganz! Eure Silbertaler bestehen nur zum Teil aus Silber. « » Woraus bestehen sie dann? «, fragte **Helena** entsetzt. « Das unterscheidet sich, je nach Prägwerkstatt. «



« Soweit ich weiß befindet ihr euch in ständigem Streit mit den Orks, weil diese den Abbau von Vulkanglas für sich als Monopol beanspruchen. « » Orks! Mögen sie in die Niederhöhlen fahren! Könnt ihr euch vorstellen, wie lange es dauern würde bis diese faulen, stinkenden Kreaturen genug Vulkanglas abgebaut hätten um auch nur eine Klinge herzustellen? Könnt ihr euch vorstellen mit den Grünhäuten Geschäfte zu machen?

« Sei vorsichtig, mit dem was du sagst, Zwerg! «, knurrte eine Halborkin am Nebentisch. « Oder ich ramme dir meinen Fuß so tief in den Arsch, das du mir die Zehen lecken kannst. « **Gleex** Hand wanderte zu seiner Streitaxt, aber Helena hielt ihn zurück. « Bitte nicht, werter Herr! « und dann wandte sie sich an die Halborkin. « Das sollte keine Beleidigung gegen dich sein, **Gr'ougia**. Jeder hier in Torwacht und Umgebung weiß, dass du eine ehrenhafte Kriegerin bist. « » Ihr seid **Gr'ougia Ulguh**? Euer Ruf als furchtlose Kriegerin ist bis zu uns Zwergen in die Juwelenberge vorgedrungen. Bitte verzeiht meine Äußerung und akzeptiert einen Krug feinstes Zwergenbier als Wiedergutmachung. « **Gr'ougia** nickte... » Wirt! Bringt dieser Kriegerin einen Krug deines besten Zwergenbieres. Ihre Zeche geht auf mich! «

« Kommen wir bei einem Produkt, welches jedes Frauenherz höher schlagen lässt - Edelsteine. Die Juwelenberge sind dafür bekannt, dass dort Edelsteine aller Art abgebaut werden - selbst der sagenumwobene Adamant, der so hart sein soll, dass selbst die schärfste Klinge ihn nicht zu durchdringen vermag. « » Ihr habt völlig Recht schöne Frau. In den Juwelenbergen werden Edelsteine aller Art abgebaut, damit ihr sie als Schmuckstücke tragen könnt. Adamanten findet man jedoch nur tief in den Vulkanglaszacken, eingeschlossen in erkaltetes Erdenfeuer oder unter Bergen von Obsidian, oder Vulkanglas, wie ihr es nennt. « » Einer Erzählung nach, soll tief in den Juwelenbergen eine versunkene Stadt liegen, in der sich auch die Adamanrüstung von Zwergenkönig **Xormann** befinden soll. Könnt ihr mir darüber etwas erzählen? «



« Ihr werdet doch hoffentlich nicht auch diesem Wahnsinn anheim fallen und euch auf die Suche nach dieser Stadt machen, schöne Helena. Natürlich kennen alle Zwerge die Geschichte der untergegangenen Stadt. Und das ist auch genau das wofür ich sie halte - eine spannende Geschichte um Kindern den Abend spannend zu gestalten. Doch leider nehmen immer wieder Abenteurer und Forscher diese Geschichte für bare Münze und begeben sich auf der Suche nach der Stadt in tiefe Höhlen und alte Stollen - nichts wissend von den Gefahren, die dort auf sie lauern, Erst letzten Vollmond hat sich eine Gruppe von Abenteurern - unter ihnen auch



zwei leichtsinnige Zwerge - auf den Weg gemacht, die Stadt zu finden. « » Haben sie die Stadt oder Hinweise darauf gefunden? « » Nein - wir haben seit ihrem Aufbruch nichts mehr von ihnen gehört oder gesehen. Wahrscheinlich füllen sie längst den unersättlichen Magen eines Grubenwurms oder wurden Opfer von riesigen Stollenasseln. Wer kann das schon sagen? «

» Oder vielleicht **hicks** hat sie der schwarze Höhlendrake **hicks** mit seinem Atem zu Vulkanglas **hicks** erstarren lassen? «, meldete sich ein alter, sichtlich betrunkenener, Mann vom Nebentisch zu Wort. » Rede keinen Unsinn alter Trunkenbold. «, mischte sich ein anderer Mann mit ein. » Es gibt keine schwarzen Höhlendracen in den Vulkanglaszacken. « » Woher willst **hicks** du das wissen? Bist du **hicks*hicks** dort gewesen? Ich war dort und ich habe sowohl die **hicks** Stadt, als auch den Drachen der sie **hicks** bewacht, gesehen. « » Wohl eher am Boden deines Bierkruges! «, rief ein anderer Mann und der halbe Schankraum brach in schallendes Gelächter aus. » Gebt mir einen aus **hicks** und ich zeige euch den Weg **hicks** zur Stadt. « Während sich alle Tavernengäste lachend von ihm abwandten, gab **Helena** dem Wirt per Handzeichen zu verstehen, dass er dem alten Mann einen Krug Bier und einen Becher **Bergfurther** Bärenschnapps. » Hier, alter Mann - den hat euch die Dame vom Tisch da drüben spendiert. « Zitternd hob der alte Mann den Becher in die Höhe und prostete **Helena** zu...



» Wo waren wir stehengeblieben? Ach ja... Edelsteine! « » Besonders beliebt bei den Damen **Andarwachts** sind die gelben Sonnensteine. Fällt das Licht der Sonne auf sie, dann scheinen sie von innen heraus zu glühen. Noch vor Jahren haben wir diese Steine den Kindern zum Spielen gegeben oder sie gleich weggeworfen, doch die steigende Nachfrage ließ sie auch im Wert steigen. Ein besonders reines Exemplar kann jetzt schon an die fünfzig Taler einbringen. Sie sind leicht an der Oberfläche der Juwelenberge zu finden. «

» Ebenfalls sehr gefragt sind zur Zeit die Drachenblutsteine. Ihre intensive Farbe erinnert an das Blut der Roten Drachen. Einige Mineralogen sind sogar fest davon überzeugt, dass es sich bei den Drachenblutsteinen um versteinertes Drachenblut handelt. Das würde jedenfalls auch erklären, warum der Stein beim Schleifen blutet. « » Der Stein blutet? « » Ja, schleift man den Stein, so tritt eine rote Flüssigkeit aus. « » Glaubt ihr auch daran, dass es sich um versteinertes Drachenblut handelt? « » Ich kann es nicht mit Sicherheit sagen. Einst lebten viele Drachen in den Vulkanglaszacken und den Juwelenbergen - die meisten von ihnen wurden aber erschlagen. Es floss genug Drachenblut um diese Steine zu bilden. «



» Darf ich euch diesen grünen Katzenaugenstein zum Geschenk machen, werte **Helena**? Er hat die Farbe eurer Augen und passt perfekt zu eurem feuerroten Haar. « » So ein wertvolles Geschenk kann ich nicht annehmen, werter Gleex. « » Bitte! Ihr würdet



mein Volk und mich beleidigen, wenn ihr das Geschenk zurückweist. « » Aber ein Katzenaugenstein. Die sind doch sehr selten, sehr wertvoll und magisch. « » Ja das sind sie... Selbst Elfen sind unter Tage blind wie Wühlschrate, aber wenn ihr durch diesen Stein blickt, dann könnt ihr selbst bei absoluter Dunkelheit noch etwas sehen. « » Was für ein großzügiges Geschenk! Wie kann ich mich dafür nur bei euch und eurem Volk bedanken? « » **Hicks** Ich glaube, der gute **Gleex** hätte da **hicks** schon so eine Idee, wie ihr **hicks** euch erkenntlich zeigen könnt. «, meldete sich **Tyren** lallend zu Wort.

» Ich glaube, es ist gesünder für dich, wenn wir beide jetzt gehen. «, ertönte eine kräftige Stimme und **Tyren** zuckte zusammen als er eine starke Hand auf seiner Schulter spürte. Die grünhäutige Hand gehörte zu einer muskelbepackten Halborkin. » Ich will aber noch nicht gehen, **Gr'ougia**. Hier **hicks** wird es gerade so spannend... « Die Halborkin packte **Tyren** und warf ihn sich über die Schulter wie einen Sack Mehl. » Verzeiht sein Benehmen Zwerg. Ich habe ihn noch nie so betrunken und streitsüchtig erlebt. « » Ich bin nicht be... **hicks** ...glaube ich muss gleich Kotzen! Lass mich runter! Ich will nicht... « » Sei still **Tyren**! Du kommst jetzt mit mir, bevor dir der Zwerg die Zähne aus dem Kiefer hämmert. « » Wohin bringst du ihn? «, wollte **Helena** wissen. » Keine Angst! Ich bringe ihn dir morgen nüchtern und friedlich wieder zurück. « Mit diesen Wörtern verließ sie, den lamentierenden Schreiberling über der Schulter hängend, die Taverne. » Hätte er es gewagt euch zu beleidigen, dann hätte ich ihm wirklich die Zähne eingeschlagen. Eure grünhäutige Freundin hat wohl getan ihn mir aus den Augen zu schaffen. « » Auch ich möchte mich für ihn entschuldigen. So habe ich **Tyren** noch nie erlebt. «



» Diese bunten Steine, wie der den die Tochter des Wirtes um den Hals trägt, nennen wir Regenbogenstein. Man findet sie häufig an der Oberfläche in Gesteinsspalten, manchmal auch im Inneren von Steinkugeln. Sie sind nicht besonders wertvoll, aber im Licht schön anzuschauen. Je nachdem, von welcher Seite man sie betrachtet, erscheinen sie in einer anderen Farbe des Regenbogens. In manchen Tempeln werden diese Steine verwendet um die Farbe der Beleuchtung verändern zu können, was für viele Besucher wie ein Wunder wirkt. Ihr habt das sicher schon bei einem Tempelbesuch sehen können. « » Ja, und so manch einer der Gelehrten verwendet diese Steine für Experimente mit Licht. «

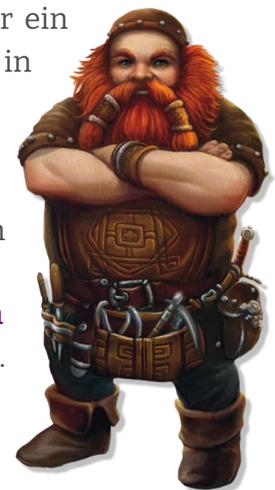
» In den Tälern der Juwelenberge findet man mitunter auch Baumtränen. « » Was sind Baumtränen? « » Gelangt Baumharz unter die Erde und bleibt dort vor viele Jahre eingeschlossen, so wird es Stein - zu einer Baumträne. In ganz seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Insekt in der Baumträne eingeschlossen wird. Diese Stücke sind besonders begehrt und erzielen manchmal hohe Preise. « » Von wie viel sprechen wir hier? « » Eine naturbelassene Baumträne bringt je nach Größe bis zu hundert Taler. Auf Hochglanz geschliffen das Doppelte oder mehr. Und steckt auch noch etwas darin, dann ist sie mitunter mehr wert als Gold. «



Helena und **Gleex** hätten wahrscheinlich viele Tage über Metalle und Mineralien sprechen können - aber als es bereits tiefe Nacht geworden war, und die anderen Gäste die Taverne bereits verlassen hatten, bat der Wirt auch sie, ihr Gespräch doch bitte am nächsten Morgen fortzuführen. Noch einmal mußte sich **Helena** höflich der verbalen Annäherungsversuche des Zwerges erwehren, ehe sich beide voneinander verabschiedeten und ihre Zimmer aufsuchten. Am nächsten Tag würde keine Zeit mehr sein das Gespräch fortzuführen, denn ihre Wege führten sie in verschiedene Richtungen und **Gleex** mußte noch vor Sonnenaufgang seines Weges nach **Yaldar'mae** ziehen.

Als **Helena** am Morgen in den Schankraum trat, war **Gleex** bereits abgereist. Aber **Tyren** saß, mit gesenktem Kopf, an ihrem Tisch. » Guten Morgen **Tyren** - du siehst erholt aus. Ich hoffe du hast letzte Nacht gut geschlafen und bist nüchtern und wieder bei Sinnen. Dein Benehmen gegenüber unserem Gast war wirklich unmöglich. Was war dir denn für ein Teufel in den Leib gefahren? « Langsam hob er seinen Kopf und blickte in ihre tiefgrünen Augen. » Ich glaube, ich war eifersüchtig auf den Zwerg. «

» Du - eifersüchtig auf den Zwerg? **Tyren Ramsberg**, bist du verrückt oder noch immer stockbesoffen? Da **Gr'ougia** mir versprochen hat, dich nüchtern zurückzubringen, mußt du wohl dem Irrsinn verfallen sein. «
 » Glaube mir, ich war auch gestern nicht betrunken. Dennoch hat **Gr'ougia** mich eine Stunde lang immer wieder im eiskalten Wasser untergetaucht...
 ...und mich dann an den Füßen zum Trocknen aufgehängt. «



» Also bist du wahnsinnig geworden? « » Ist mein Wahnsinn denn nicht offensichtlich **Helena**? « » Wie meinst du...? Oh bei den Göttern! Sag jetzt bitte nicht, dass du... «
 » In dich verliebt bist? Ich habe mir das wirklich nicht ausgesucht - es ist einfach geschehen. Schon als ich dich das erste Mal in der Bibliothek zu **Andarwacht** gesehen habe. « » Ehrlich **Tyren** - es passiert nicht oft das mir die Worte fehlen, aber genau jetzt ist so ein Moment. Ich weiß wirklich nicht, was ich jetzt sagen soll... «

Also wir lassen die Beiden das jetzt einmal unter sich ausmachen, obwohl zumindest zwei - *nein drei* - von uns nur zu gerne wissen würden wie die Sache zu Ende geht. Eines scheint dem Namen **Helena**, laut **Katta**, zumindest zu Eigen sein... ..Männer verlieben sich in diese Frauen und verlieren dabei den Kopf. Schon lange bevor **Helena** und **Tyren** sich kennenlernten, tobte auf einer anderen Welt ein zehnjähriger Belagerungskrieg, weil ein Mann der Schönheit einer **Helena** erlag und diese entführte. Während wir uns der Titelstory dieser Ausgabe zuwenden, hoffen wir einmal, dass es bei den beiden zu keinem derartigen Zwischenfall kommt.





s gab sie schon bevor die ersten Menschen, Zwerge oder gar Elfen über das Antlitz **Antherias** wanderten - Drachen! Und wohl auch um kein anderes Wesen - sei es nun auf **Antheria** oder in unserer Welt - ranken sich so viele Mythen und Legenden wie um diese imposanten Wesen. Doch bevor wir euch mit einigen Drachen Antherias bekannt machen, möchten wir einen Blick darauf werfen, woher der Mythos der Drachen in unserer Welt stammt.



Der Drache - von gebildeten Menschen gerne auch **Draco** genannt - lässt sich bis etwa 3000 vor Christus (also etwa 5000 vor **Antheria**) zurückverfolgen. Das erste drachenähnliche Wesen findet sich auf einem sumerischen Rollsiegel aus der Uruk-Zeit. In Texten schriftlich erwähnt werden sie zum ersten Mal etwa um das Jahr 2600 vor Christus, in der Keš-Tempel-Hymne.

Die hebräische Bibel benutzt das Wort *tannîn* für Landschlangen und schlangenartige Meeresdrachen. Daneben kennt sie mit Leviathan und Rahab zwei individuelle, besonders gefährliche Schlangendrachen. Beide kommen aus dem Meer, und in beiden lebt die vorderasiatische Erzähltradition fort. Leviathan ist mit Litanu, dem Widersacher Baals, verwandt, der Name Rahab hat wohl mesopotamische Wurzeln.

Der biblische Drachenmythos gibt die altorientalischen Vorbilder aber nicht nur wieder, er entwickelt sie weiter. Der Drachenkampf ist nicht mehr nur eine Tat des Anfangs, sondern wird auch zu einer Tat des Endes. Bereits das Buch Daniel schildert Visionen endzeitlicher Löwendrachen, und die Offenbarung des Johannes lässt den Erzengel Michael mit dem großen feuerroten, siebenköpfigen Schlangendrachen kämpfen. Michael siegt im Himmelskampf, und...

„[...] es wurde hinausgeworfen der große Drache, die alte Schlange, die da heißt: Teufel und Satan, der die ganze Welt verführt, und er wurde auf die Erde geworfen, und seine Engel wurden mit ihm dahin geworfen.“

In den Bildern der Johannes-Apokalypse wird der Drache endgültig zum personifizierten Bösen, der nach seinem Sturz vom Himmel für alle Gewalt verantwortlich zeichnet. Seine Vernichtung fällt mit dem Ende der Welt zusammen

Bei den griechischen Drachen überwiegt der Schlangenaspekt, so dass nicht bei allen Nennungen zu unterscheiden ist, ob von dem Fabelwesen oder einer Schlange die Rede ist. Die Ungeheuer der griechischen Mythologie kommen aus dem Meer oder hausen in Höhlen. Sie sind oft mehrköpfig, riesig und hässlich, besitzen einen scharfen Blick und einen feurigen



Atem, haben aber selten Flügel. Bekannte griechische Drachen sind der hundertköpfige Typhon, die neunköpfige Hydra, der Schlangengott Ophioneus und Python, Wächter des Orakels von Delphi. Ladon bewacht die goldenen Äpfel der Hesperiden, und auch in der Argonautensage taucht das Motiv des Bewachers auf. In dieser Version des Mythos ist es nicht nötig, die Bestie im Kampf zu töten. Bevor Jason das Goldene Vlies raubt, wird der Drache von Medea eingeschläfert. Aus der griechischen Sage stammt die Konstellation von Drache, Held und der schönen Prinzessin, die dem Untier geopfert werden soll. Die Rettung Andromedas vor dem Seeungeheuer Ketos durch Perseus ist seit der Antike ein beliebtes Motiv in der Kunst.



Das christliche Mittelalter hält die starke Verbindung zwischen Drachen und Teufel aufrecht. Auf Bildern von Exorzismen fahren die Teufel in Form kleiner Drachen aus dem Mund des Besessenen heraus, Dämonen in Drachengestalt zieren Taufbecken und Wasserspeier gotischer Kathedralen. Die allegorische Bildersprache der Bibel übernehmen die Heiligenlegenden. An die 30 Gegner hat der Drache allein in der Legenda aurea, insgesamt sind um die 60 Drachenheilige bekannt. Das Untier steht für die Qualen der Blutzeugen in den Märtyrerakten, in den Viten der frühmittelalterlichen Glaubensboten personifiziert der Drache das Heidentum, die Sünde, später die Häresie. Er wird nicht immer im Kampf getötet. Der Sieg über ihn ist ein mit Gottes Hilfe vollzogenes Wunder, es genügt auch das Zeichen des Kreuzes oder ein Gebet, um ihn zu verscheuchen. Drei Drachenheilige rangieren im Hochmittelalter unter den Vierzehn Nothelfern: Margareta von Antiochia, die den Drachen mit dem Kreuzzeichen abwehrte, Cyriakus, der einer Kaisertochter den Teufel austrieb, und Georg. Er wird der populärste aller heiligen Drachentöter; sein Lanzenkampf gegen die Bestie wird bis heute in zahllosen Darstellungen weltweit verbreitet. Die Wappenbilder deutscher Städte, die den Drachen als gemeine Figur zeigen, sind überwiegend von Georgslegenden abgeleitet, und viele Volksbräuche und Drachenfeste lassen sich darauf zurückführen. Bekannt sind zum Beispiel der Further Drachenstich und in Belgien die Ducasse de Mons. Ein spektakuläres Fest ist der katalanische Feuerlauf Correfoc, bei dem feuerspeiende Drachen und Teufel durch die Straßen ziehen. Das Fest hat möglicherweise vorchristlichen Ursprung, ist aber seit dem Mittelalter mit dem katalanischen Landespatron St. Georg verknüpft. In Metz war es dagegen der Legende nach Bischof Clemens, der den im Amphitheater hausenden Drachen Graouilly vertrieben und an seiner Stola aus der Stadt geführt hatte. Bis ins 19. Jahrhundert wurde eine Darstellung des Drachen durch die Straßen getragen und von den Kindern der Stadt geschlagen

Eine herausragende Stellung nimmt der Drache in der ornamentalen Bildkunst der Wikingerzeit ein. Drachenköpfe verzieren Runensteine, Fibeln, Waffen und Kirchen. „Dreki“



ist in der Wikingerzeit eine verbreitete Schiffstypenbezeichnung; als bildliches Motiv am Bug ist der Drache allerdings entgegen modernen Adaptationen archäologisch nicht nachgewiesen. In der germanischen Literatur ist der Drache vom 8. Jahrhundert bis in die Neuzeit gut belegt, besonders in der Heldendichtung, vereinzelt auch in den altnordischen Skalden. Das altenglische Epos Beowulf erwähnt einige Male kriechende oder fliegende Drachen, die unter anderem als Hüter von Schätzen fungieren. In altskandinavischen Quellen schützen sie vor feindlichen Geistern. Das germanische Wort Lindwurm ist ein Pleonasmus: Sowohl das altisländische linnr als auch der Wurm bezeichnen eine Schlange, und auch die Beschreibungen der Lindwürmer sind eher schlangen- als drachenähnlich. Die Germanen übernahmen später nicht nur die Bezeichnung, sondern auch die Vorstellung des fliegenden Ungetüms. Der Lintdrache des Nibelungenliedes zeigt die Verschmelzung beider Glaubensvorstellungen an. In die mittelalterlichen germanischen Quellen fließen auch Vorstellungen der nordischen Mythologie ein, wie die Midgardschlange oder Fafnir, ein habgieriger Vaternörder in Drachengestalt, von dessen Schicksal die Edda und die Völsunga-Saga berichten. Der Neid-Drache Nidhögg, der an der Weltenesche nagt, ist dagegen eher auf christliche Visionsliteratur zurückzuführen. Die Beziehungen zwischen nichtchristlichem und christlichem Erbe sind im Einzelnen ungewiss.



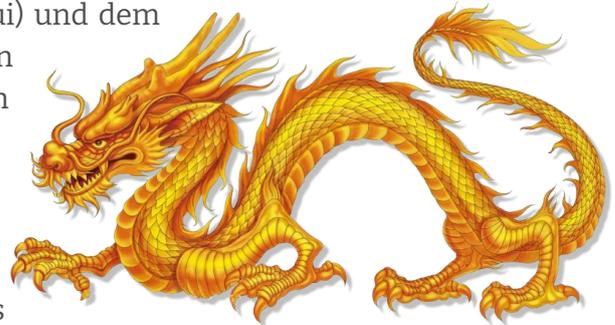
Im Hochmittelalter wird der Drache ein beliebter Gegner der Ritter in der Heldenepik und im höfischen Roman. In der Artustradition, besonders aber in dem Sagenkreis um Dietrich von Bern ist ein Drachenkampf fast schon obligatorischer Bestandteil eines heroischen Lebenslaufes. Mit dem Sieg rettet der Held eine Jungfrau oder ein ganzes Land, erwirbt einen Schatz oder stellt einfach seinen Mut unter Beweis. Die besonderen Eigenschaften des Unterlegenen gehen oft auf den Sieger über: Das Bad im Drachenblut macht Siegfried unverwundbar, andere Helden verspeisen deswegen das Drachenherz oder fertigen sich eine Rüstung aus der Haut des erlegten Drachen.

Der Drache ist eines der verbreitetsten Motive im europäischen Märchen. In dem wohl häufigsten Typ von Drachentöter, tritt das Ungetüm als übernatürlicher Gegner auf. Als Held stellt sich ihm oft ein einfacher Mann entgegen: Der Sieger über die Bestie kann ein Schneider, ein Sterngucker oder ein Dieb sein. Entsprechend ist der Sieg nicht immer mit Waffengewalt zu gewinnen, sondern bedarf einer List oder eines Zaubers. Als Helfer treten wohlgesinnte Tiere oder kluge Menschen auf. Mit dem Mythos und der Heldensage ist das Märchen eng verwandt, was in den Drachentötermärchen besonders deutlich zum Vorschein kommt. Die Motive stimmen bis in die Details überein: Oft muss eine Jungfrau gerettet, ein Schatz erobert oder die Drachenzunge rausgeschnitten werden, damit der Held einen Beweis erhält, dass er selbst und nicht ein Nebenbuhler das Untier erlegt hat.



Neben dem Drachentöter gibt es noch eine Reihe weiterer Märchentypen, in denen der Drache eine Rolle spielt. Weit verbreitet ist die Erzählung vom Tiergemahl: Der Held ist hier in ein Tier, oft einen Drachen, verwandelt. Die Braut muss den Zauber brechen und den Helden durch Liebe und Standhaftigkeit erlösen. Die Vermischung von Drachen und Menschen tritt in osteuropäischen Märchen häufiger auf. Der slawische Drache ist zuweilen ein halb menschlicher Held, der reiten kann und mit ritterlichen Waffen kämpft, und der nur noch durch seine Flügel als Drache erkennbar ist.

Der chinesische Drache hat eine positivere Bedeutung als sein westliches Gegenstück. Er steht für den Frühling, das Wasser und den Regen. Da er die Merkmale von neun verschiedenen Tieren in sich vereint, ist er nach chinesischer Zahlenmystik dem Yang, dem aktiven Prinzip, zugeordnet. Ferner vertritt er eine der fünf traditionellen Arten von Lebewesen, die Schuppentiere, und im chinesischen Tierkreis ist er das fünfte unter zwölf Tieren. Zusammen mit dem Phönix (fenghuang), der Schildkröte (gui) und dem Einhorn (qilin) zählt der chinesische Drache zu den mythischen „vier Wundertieren“ (siling), die dem chinesischen Welt-Schöpfer Pangu halfen.



Der Drache der chinesischen Volkserzählungen besitzt magische Fähigkeiten und ist überaus langlebig: Jahrtausende kann es dauern, bis er seine endgültige Größe erreicht. Als Kaisertier hat er fünf Klauen und ist von gelber Farbe, ansonsten hat er nur vier Klauen, wie zum Beispiel in der Flagge Bhutans. Das Duo Drache und Phönix repräsentieren seit der Zeit der streitenden Reiche den Kaiser und die Kaiserin. Dem gebieterischen und beschützenden Drachen der Mythologie steht aber auch der unheilbringende Drache der chinesischen Volksmärchen gegenüber. Der Drache ist in China kein durchweg positives, sondern ein ambivalentes Wesen.

Mischwesen mit Schlangenanteilen sind auch den Mythologien Süd-, Mittel- und Nordamerikas nicht fremd. Am bekanntesten ist die Amphithere oder gefiederte Schlange, eine Erscheinungsform, die beispielsweise der mesoamerikanische Gott Quetzalcoatl



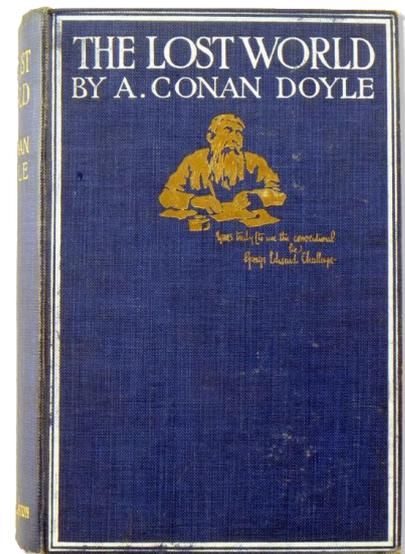
annimmt, doch es gibt auch andere Typen. In Nord- und Südamerika ist die doppelköpfige Schlange verbreitet; neben den beiden Köpfen – an jedem Ende einer – trägt sie zuweilen auch in der Mitte einen dritten, menschlichen Kopf. Chile kannte die Fuchs-Schlange „guruvilu“, die Andenbewohner „amaro“, eine Mischung aus Schlange und einem katzenartigen Raubtier. Regengott Tlaloc konnte die Gestalt eines Mischwesens aus Schlange und Jaguar annehmen, und auch das Feuerelement ist im



Schlangenkult Amerikas vertreten: Die Feuerschlange Xiuhcoatl war bei den Azteken für Dürre und Missernten verantwortlich. Detailuntersuchungen widmeten sich insbesondere den Göttern und Fabelwesen der Olmeken. Ein Mischwesen mit Anteilen von Kaiman, Igel, Jaguar, Mensch und Schlange findet sich in großer Zahl auf Steinmonumenten und Keramik, die beispielsweise in San Lorenzo Tenochtitlan, Las Bocas und Tlapacoya gefunden wurden. Eine Einordnung dieses Wesens in einen mythologischen Zusammenhang ist jedoch unmöglich, da Schriftzeugnisse fehlen.

Die amerikanischen und die ostasiatischen Drachendarstellungen zeigen viele Ähnlichkeiten. Das Drachenthema diente daher auch als Argumentationshilfe für Versuche, transpazifische Beziehungen zwischen China und dem präkolumbianischen Amerika zu finden. Einen allgemein anerkannten Beleg für diese These gibt es jedoch bisher nicht.

Als zu Beginn des 19. Jahrhunderts die neue Wissenschaft der Paläontologie die Saurier entdeckte, erhielt der Drachenmythos eine neue Facette. Christen erklärten sich die fossilen Funde als Überreste vorsintflutlicher Tiere, die auf der Arche keinen Platz gefunden hätten. Doch auch die tatsächliche Existenz der riesigen Ungeheuer, von denen die Bibel spricht, schien bewiesen. 1840 erschien *The book of the great sea Dragons*. Sein Autor, der Fossilienforscher Thomas Hawkins, setzte die biblischen Meeresdrachen mit dem Ichthyosaurus und dem Plesiosaurus gleich; das Vorbild für den geflügelten Drachen fand er im Pterodaktylus. Wenn aber die Saurier lange genug überlebt haben, um als Drachen Eingang in mythische Erzählungen zu finden, dann könnten sie in der Gegenwart immer noch existieren, so der folgerichtige Schluss. Die Suche nach rezenten Riesenechsen wurde im 19. und frühen 20. Jahrhundert zum ernsthaften Geschäft, beflügelt nicht zuletzt durch den großen Erfolg von Arthur Conan Doyles Roman *The Lost World* von 1912.



Während die Paläontologie also dazu beitrug, den Drachenglauben zu festigen und in die Moderne zu übertragen, wirkte der alte Mythos auch in die umgekehrte Richtung. Die frühen Modelle und Illustrationen der Saurier, allen voran die populären Darstellungen des Briten Benjamin Waterhouse Hawkins, waren ebenso wie die heutigen auf Interpretationen der Funde angewiesen, und die traditionelle Vorstellung des Drachen ging in diese Deutungen ein. So soll Hawkins für seine Rekonstruktion eines Flugsauriers eigens den 1847 ausgegrabenen *Pterodactylus giganteus* ausgewählt haben, der mit einer Flügelweite von 4,90 Metern der Drachenvorstellung nahekam. Der damals bekanntere, bereits von Georges Cuvier beschriebene *Pterodactylus* war dagegen kaum größer als ein Spatz.



Die Figur des Drachen erlebt in der Fantasykultur eine Renaissance. J. R. R. Tolkien benutzte für seinen Smaug das traditionelle Motiv des Schatzhüters, und auch in neueren Fantasyromanen und Rollenspielen, Comics, Filmen und Musicals nehmen die Autoren Anleihen bei Märchen, Heldenepen und Volksballaden. Die traditionelle Bedeutung des Drachen wird jedoch häufig aufgebrochen. Fantasydrachen sind nicht einheitlich „gut“ oder „böse“. In einigen Rollenspielen – beispielsweise *Dungeons & Dragons* – nehmen Drachen beide Seiten ein. In anderen – wie *Gothic II*, Bethesdas *Skyrim* oder *Guild Wars 2* – muss man die Drachen töten, um die Welt zu retten oder ein Unglück abzuwenden.

In Anne McCaffreys Science-Fiction-Romanen kämpfen sie gar an der Seite von Menschen gegen gemeinsame Feinde. Drachen in der Fantasykultur verfügen meistens über Eigenschaften wie Echsenähnlichkeit, Flugfähigkeit, Feueratem oder ähnliche Fähigkeiten, Größe, Intelligenz und magische Begabung. Grundsätzlich sind sie mit etwas Magischem verbunden, einer Aufgabe oder einer Geschichte, und oft besitzen sie Weisheit. Die düstere Ästhetik der Fantasybilder enthält auch ein Element der Faszination: Fantasydrachen sind gleichzeitig schrecklich und schön, edel und furchterregend. Als neueres Element zu den überlieferten Bedeutungsmöglichkeiten des Drachen tritt der „freundliche Drache“ auf. Dabei werden Drachen als Stilmittel genutzt, um den guten Kern im Bösen oder äußerlich Gewaltigen darzustellen; Beispiele hierfür sind etwa Eragon oder Dragonheart.*



*Quelle: Wikipedia

Weit weniger freundlich sind die Drachen in Filmen wie „Der Drachentöter“ oder „Herrschaft des Feuers“ - und natürlich spielen sie auch eine tragende Rolle in den Verfilmungen von **Dungeons & Dragons** - zumindest in den ersten zwei Teilen..

Anders, als in eurer vermeintlich realen Welt, existieren Drachen in **Antheria** tatsächlich - und wie sie existieren. Sie existieren in allen erdenklichen Farben und Formen, vom Perlmutterdrachen, der kaum größer als eine Katze wird, über den grünen Baumdrachen, der statt Feuer Säure spuckt, bis zum legendären roten Drachen **Smafauch** - mit einer Länge von etwa zwanzig Schritt der größte, bekannte, lebende Drache. Doch Berichten von Zwergen nach - *die ihre Stollen tief in die Vulkanglaszacken treiben* - soll es in den Höhlen dieser schwarzen Berge noch größere Exemplare geben. Die Rede ist meist von einem schwarzen Drachen, der **Smafauch** um mindestens zwei Schritt überragen soll.





Ihre Niedlichkeit wurde den **Perlmutterdrachen** - *in Andarwacht nennt man sie auch Schoßdrachen* - beinahe zum Verhängnis. Sie werden etwa so groß wie eine Hauskatze, schnurren auch ähnlich und ändern - *abhängig von ihrem Gemütszustand* - die Farbe. Ein gesunder, Drache, schimmert in Blau- und Grüntönen.



Ist der Drache aufgeregt, verängstigt oder gereizt, so verändert sich seine Farbe ins rötliche Farbspektrum. Im Gegensatz zu seinen großen Verwandten können **Perlmutterdrachen** weder Feuer, Eis noch Säure spucken und obwohl sie Flügel besitzen können sie nicht fliegen. In freier Wildbahn dienen die Flügel zur Balz.. Ebenfalls im Gegensatz zu ihren großen Verwandten sind **Perlmutterdrachen** sehr gesellige Tiere und leben in Gruppen von bis zu zehn Tieren. Werden sie als Haustiere gehalten, sollten sie nie alleine gehalten werden. Sie sind zwar auch sehr anhänglich zu ihren Besitzern, fühlen sich aber nur unter ihresgleichen so richtig wohl. Und wenn man sie im Paar hält, so kommt man vielleicht in den Genuss von Nachwuchs und Eiern aus Perlmutter - welche auch namensgebend für den Drachen sind.



Ihre farbenfroh glänzenden Eier wären auch fast der Grund für ihre Ausrottung geworden. Skrupellose Jäger und Sammler wollten nicht warten bis die Jungen, nach etwa einem Jahr, geschlüpft waren, sondern haben die Eier eingesammelt und die darin heranwachsenden Jungtiere getötet um rasch an die etwa fünf Finger große Drachenperle, *wie die Eier auch genannt werden*, zu kommen. Ursprünglich waren die kleinen Drachen in allen Wäldern **Antherias** anzutreffen, mittlerweile sind sie in freier Natur jedoch äußerst selten geworden, Aus diesem Grund wurde die Jagd auf die Drachen und das Sammeln der Eier per Strafe verboten. Da die Nachfrage ungleich größer ist als das Angebot, werden leider viele der Drachen in Zuchtkäfigen gehalten, denn ein Jungtier oder eine Drachenperle können einige tausend Taler wert sein.



Perlmutterdrachen sind Fluchttiere - greifen also niemals an, so lange man sie nicht in die Enge treibt. Selbst dann versuchen sie noch den Angreifer zu betören und vom Angriff abzubringen, bevor sie sich aktiv zur Wehr setzen. Der Drache verfügt über **1W6+5** Punkte Lebensenergie und eine natürliche Rüstungsklasse von **5**. Je nach Angriff verursacht der Drache **1W4** (Biss) oder **1W3** (Klauen) Schaden. Dennoch sollte man Vorsicht walten lassen. Wie bei vielen Tieren, kann auch hier ein Biss oder Kratzer zu Infektionen führen (**19** oder **20** beim Angriff).

Darüber hinaus führt das Töten eines **Perlmutterdrachen** zu einem großen Verlust an Ansehen und Wertschätzung durch andere Personen. Wird man bei der schändlichen Tat ertappt, so verliert man als Strafe einen Punkt seines Charismas (**CH-1**).

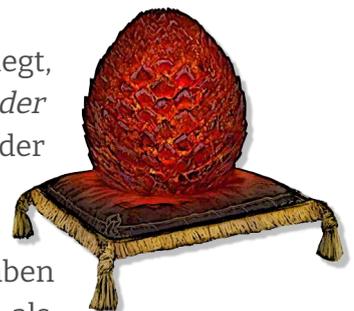




Das genaue Gegenteil zum **Perlmutterdrachen** stellt ein **Roter Drache** dar. Sie sind überaus selten und unseres Wissens existiert auf **Antheria** derzeit nur ein einziges Exemplar - **Smafauch** (*gesprochen: Sma-Fa-Uch*). Schon alleine wegen seiner Größe und seines Alters kann man ihn getrost als „episch“ bezeichnen. Mit einer Länge von etwa 20 Schritt, einer Höhe von knapp 7 Schritt und einer Flügelspannweite von etwa 25 Schritt, ist er der größte bekannte Drache **Antherias**. Sein genaues Alter ist nicht bekannt - jedoch wird er bereits in mehrere hundert Jahre alten Schriftrollen erwähnt und schon damals als Drache majestätischer Ausmaße und Erscheinung beschrieben. In manchen dieser Schriftrollen findet er auch als „König der Drachen“ (*Rex Draconum*) Erwähnung.

Obwohl es für ihn ein Leichtes wäre ganze Armeen zu Asche zu verwandeln (Feueratem: **5W20+200** auf alle Gegner in Blickrichtung bis 20 Schritt Entfernung) und Ogerhorden in tausend Stücke zu zerfetzen (Klauen: **3W20+100** bzw. Schwanz: **4W20+80** auf alle Gegner hinter ihm bis 10 Schritt Entfernung) ist er ein friedliebender Drache, der sich aus den Belangen der Zweibeinigen weitestgehend heraushält. Zu diesen gewaltigen Angriffswerten kommt noch eine natürliche Rüstungsklasse von **45** und die satte Lebensenergie von **43.520** Punkten. Mann sollte es sich also sehr genau überlegen **Smafauch** zu verärgern. Einige waghalsige - *oder des Lebens überdrüssige* - Abenteurer haben bereits versucht sich aus seiner Drachenhaut ein Stück Ruhm zu schneiden. Keiner von ihnen wurde je wieder gesehen.

Gerüchten zu Folge hat **Smafauch** vor etwa 200 Jahren ein Ei gelegt, welches in einer geheimen Kammer der Amazonenfestung - *von der Außenwelt abgeschirmt und gut bewacht* - aufbewahrt wird. Jeder Versuch dieses Ei zu stehlen - oder es auch nur anzufassen - wird mit einem qualvollen Tod bestraft. Zwei Meisterdiebe des Kalifen von **Al' Khazaam** haben dies erst kürzlich versucht. Die Amazonen haben die geschundenen Häute der Diebe - auf Rahmen gespannt - als Warnung an den Kalifen zurückgeschickt.



Im Gegenzug dafür hält der Drache die Feuer in den Essen von **Torwacht** am Lodern. Nur dadurch kann der besonders robuste und leichte Amazonenstahl geschmiedet werden. Wohl auch um sein Ei zu beschützen wacht der Drache auch über die Festung der Amazonen. Schon so manche Belagerung der Festung endete als üppiges Mahl für **Smafauch**. Es wäre jedoch fatal, den Drachen als Freund der Menschen zu betrachten. Wie alle epischen Drachen verfolgt er in erster Linie seine eigenen Ziele. Und schon so mancher Bauer in den Hügelweiden

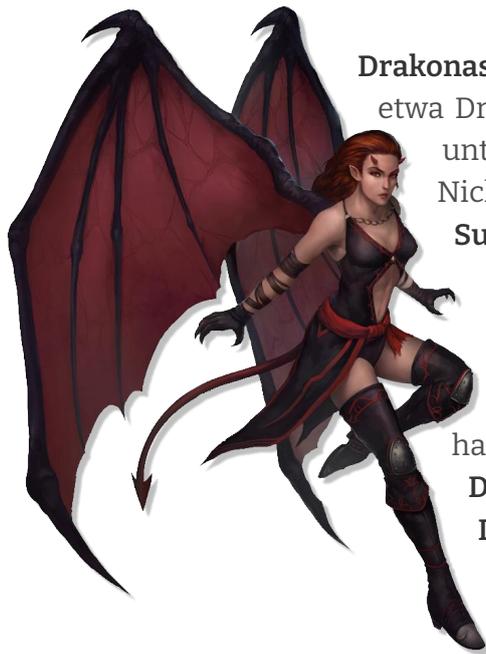


beklagte das Verschwinden einer Kuh oder einiger seiner Schafe...

Drachen sind eben keine Vegetarier und ein Drache von derart gigantischen Ausmaßen wird eben nicht von ein paar Kaninchen satt. In den Pergamenten des „**Hort des Wissens**“ finden sich auch bildliche Überlieferungen, dass **Smafauch** auch Menschen geopfert worden sein sollen. Es geht dabei allerdings nicht hervor ob es sich dabei um verurteilte Straftäter oder Jungfrauen gehandelt hat. **Smafauch** bestreitet nicht, während der viele Jahre seines Daseins, Menschen gefressen zu haben. Er verneint jedoch vehement, Menschenopfer gefordert zu haben. Angesichts seiner Erscheinung wollen wir seinen Worten lieber einmal Glauben schenken.



Smafauch ist in der Lage, mit jedem Lebewesen, welches sich in seiner Nähe befindet, mittels Gedankenaustausch zu kommunizieren und in der Lage jede Sprache, welche in **Antheria** gesprochen wird, zu verstehen.



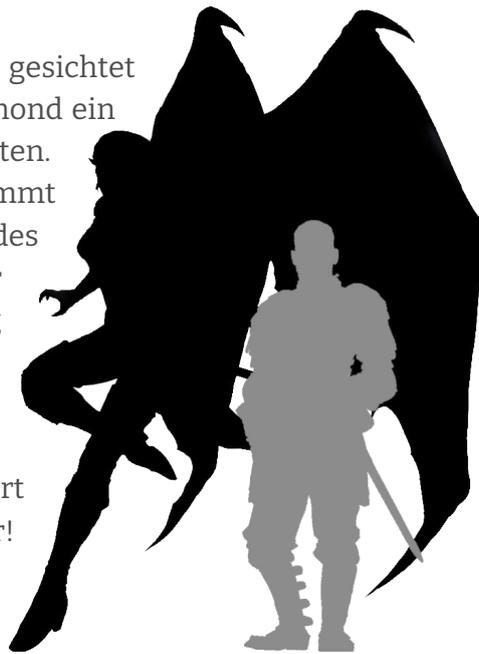
Drakonas... Sind sie Dämonen, Menschen mit Drachenflügeln oder etwa Drachen mit menschlichen Köpern? Diesbezüglich herrscht unter den Gelehrten in **Antheria** große Uneinigkeit. Nicht selten wird eine **Drakona** mit einem **Succubus** verwechselt, obwohl die Unterschiede doch wirklich mehr als offensichtlich sind. Zwar haben beide Hörner an der Stirn und einen Schwanz, aber der **Succubus** verfügt über keine Flügel und sein (ihr) Schwanz hat keine Speerspitze wie der eines **Drachen**. Darüber hinaus wird eine **Drakona** bis zu drei Schritt groß und verfügt über keine Fähigkeit ihre Gestalt zu wandeln.



Und während es als Faktum gilt, dass es sich bei dem **Succubus** oder ihrem männlichen Gegenstück - **Inkubus** - um ehemals menschliche Wesen handelt, die von der Liebesgöttin bestraft wurden, ist man sich bei der **Drakona** dessen nicht sicher. Manche Gelehrte sind der Meinung, dass die **Drakona** der Vereinigung einer Menschenfrau mit einem Drachen entspringen - allerdings fehlen jegliche Beweise für diese Theorie. Als bewiesen gilt allerdings, dass es die **Drakonas** - vergleichbar den **Harpyien** - nur in weiblicher Form gibt. Dieser Umstand zwingt die **Drakonas** zum Beischlaf mit Menschen, welcher meist - *von menschlicher Seite* - nicht ganz freiwillig erfolgt.



Um die Männer von **Bergfurth**, wo des Öfteren **Drakonas** gesichtet werden, vor Übergriffen zu schützen wird zu jedem Neumond ein kräftiger Mann, in einer Zeremonie den **Drakonas** dargeboten. Findet er Gefallen in den Augen einer „Drachenfrau“, so nimmt sie ihn mit sich. Einige Tage später wird er - im Schutze des Dunkels der Nacht - wieder zurückgebracht. Meist ist der Mann dann allerdings so erschöpft, dass er tagelang durchschläft und befragt man ihn was er erlebt hat, so kann - oder will - er sich an nichts erinnern.



Bis heute ist nicht bekannt ob eine **Drakona** lebend gebärt oder ein Ei legt, wie ein **Drache**. Seid gewarnt Abenteurer! Die **Drakona** ist im Kampf eine furchterregende Gegnerin. Sie tragen keine Waffen - *sie sind Waffen*. Da sie über eine höhere Körperkraft als Orks verfügen - und noch dazu über scharfe Krallen - sollte man ihren **1W12+8** Hieben tunlichst aus dem Weg gehen. Mit ihrem Schwanz können sie ebenfalls sehr schmerzhaft Hiebe (**1W12+4**) austeilen oder ihn benutzen (**19** auf dem **W20**) um einen Gegner festzuhalten was ihr zwei Angriffe ermöglicht, so lange bis sich der Gegner mit einer **KK** Probe aus der Umklammerung befreien kann oder die Lebensenergie der **Drakona** unter **5** sinkt. Gelingt ihr ein kritischer Angriff (**20** auf dem **W20**), so sieht es für ihren Gegner ganz übel aus. Sie ergreift ihn - oder sie - und trägt ihn **2W20** Schritt in die Lüfte von wo aus sie ihn - oder sie - fallen lässt, was **2** Punkte Schaden pro Schritt Fallhöhe bedeutet.

Zwar können sie kein Feuer speien wie viele **Drachen**, aber dennoch sollte man sich vor ihrem Speichel in Acht nehmen. Sie können bis zu 10 Schritt weit spucken und verfügen über verschiedene Arten von Speichel. Bisher sind drei bekannt... Einer verursacht Lähmung, was dazu führt, dass der vom Speichel getroffene im Kampf eine Runde aussetzen muss. Der zweite ist siedend heiß und verursacht - trifft er auf ungeschützte Haut - **2W6** Schaden. Der dritte gleicht einer Säure - trifft er auf ungeschützte Haut verursacht er **2W6+2** Schaden. Trifft er auf eure Rüstung so sinkt der Schutz der Rüstung permanent um einen Punkt.

Schwarze Höhlendrachen... Bis heute gibt es keine bestätigte Sichtung eines **Schwarzen Höhlendrakens** in **Antheria**. Es halten sich aber hartnäckige Gerüchte, dass einer in den Höhlen der **Juwelenberge** leben soll, wo er die versunkene Stadt von König **Xormann** bewachen soll. Stimmen diese Gerüchte, so könnte **Antheria** eine gewaltige Katastrophe unvorstellbaren Ausmaßes bevorstehen - sollte so ein Drache eines Tages ans Tageslicht gelangen. Niemand weiß ob noch ein Exemplar am Leben ist, aber Skelettfunde in den Zwergenminen lassen ihre gewaltige Größe erahnen. Schon alleine ein gefundener Schädel wies über drei Schritt Länge auf.





Geht man nun von einer, dem **Roten Drachen** vergleichbaren, Anatomie aus, so würde das eine Länge von etwa 30 Schritt, einer Höhe von 12 Schritt und einer Spannweite von mindestens 40 Schritt entsprechen. Den Gerüchten zum Trotz gilt es als sehr unwahrscheinlich, dass so ein **Drache** aus den Urzeiten überlebt haben könnte. Wovon sollte er sich all die Jahre in den Höhlen ernährt haben?

Durchforstet man jedoch die Aufzeichnungen der Dungelelfen und die historischen Schriftrollen der Zwerge von **Eisenbruch**, so findet man Hinweise darauf, dass Schwarze Drachen sich selbst in Stein verwandeln können um so Jahrhunderte wenn nicht gar Jahrtausende zu überstehen. Eben diesen Überlieferungen zur Folge sind **Schwarze Drachen** auch nicht in der Lage Feuer zu speien. Sie stoßen einen schwarzen Rauch aus, der alles und jeden zu Stein erstarren lässt, der damit in Berührung kommt.

Welche Kraft in seinen immensen Klauen (wahrscheinlich **4W20+120**) stecken würde, das wagen wir uns an dieser Stelle gar nicht näher vorzustellen. Wahrscheinlich würde er selbst einen Oger wie eine Fliege zerquetschen. Doch egal ob es jetzt noch ein Exemplar dieses **Drachen** gibt oder nicht - eines haben sie in den Erzählungen, Legenden und Aufzeichnungen gemein - sie sind abgrundtief böse!



Im Vergleich zu seinen roten oder schwarzen Verwandten ist der **Grüne Baumdrache** geradezu ein Winzling. Mit einer Körperlänge von etwa zwei Schritt und einer Gesamtlänge von vier bis fünf Schritt zählt er zu den Kleindrachen, obwohl er mit seinen fünf bis sechs Schritt Spannweite durchaus furchteinflößend wirken kann. Zwar ist der **Grüne Baumdrache** ein Fluchttier, aber wird er überrascht oder fühlt sich in die Enge getrieben - so stellt er sich furchtlos jedem Gegner. Und da er in Gruppen lebt, hat man es vielleicht auch gleich mit mehreren seiner Gattung zu tun. Vor allem für unerfahrene Abenteurer kann dies schnell zu einer lebensbedrohlichen Situation werden.

Seine Klauen sind nicht besonders stark ausgebildet und verursachen im



Falle eines Treffers **1W6+2** Schaden. Seinen verhältnismäßig langen und dünnen Schwanz setzt er wie eine Peitsche ein und entsprechend ist auch der verursachte Schaden von **1W8**. In Acht nehmen sollte man sich jedoch vor dem Speichel des **Grünen Baumdrachen**, den er bis zu zehn Schritt Entfernung - *zielsicher* - spucken kann. Er enthält ein stark toxisches Gift, welches **2W6+4** Schaden verursacht und im Falle eines kritischen Treffers sogar zu einer Vergiftung führen kann, die jede Stunde **2** Punkte Schaden verursacht und unbehandelt zu Koma und Tod führt. Schon aus diesem Grunde sollte man es vermeiden mit **Grünen Baumdrachen** aneinander zu geraten. Auf der anderen Seite jedoch... Aus der Haut des **Baumdrachen** lässt sich eine säurefeste Rüstung herstellen. Aber vielleicht solltet ihr die Jagd nach ihnen dennoch erfahrenen Helden überlassen...



Anzutreffen sind die **Grünen Baumdrachen** überall wo es Laubbäume zu finden gibt, selbst im dichten **Dampfenden Dschungel**. Wenn sie genügend Nahrung finden - *sie ernähren sich hauptsächlich von Nagetieren, verachten aber auch ein Schaf oder ein Schwein nicht* - vermehren sie sich sehr rasch und gelten mancherorts als „fliegende Landplage“.



Ebenfalls uneins ist man sich in der Welt der Wissenschaft ob die **Wasserhydra** zu den Schlangen oder zu den Drachen zu zählen ist, weist sie doch Charakteristika beider Gattungen auf. An Land ist man vor der **Wasserhydra** weitestgehend sicher. Nur sehr unwillig verlässt sie ihr angestammtes Reich - das Wasser. Hier lebt und jagt sie, wobei ihr ihre drei - manchmal auch mehr - Köpfe sehr zu Gute kommen. Während ein Kopf aus dem Wasser ragt um Luft zu holen, schnappen die anderen unter der Wasseroberfläche nach Beute - meist in Form von Fischen oder Mollusken. Aber auch unvorsichtige Zweibeiner stehen auf dem Speiseplan der **Hydra**. Wagt man sich zu nahe ans Ufer oder sogar ins Wasser eines, von einer Hydra beanspruchten, Territoriums so kann man sehr schnell in ihrem Magen enden. Und die **Wasserhydra** ist wirklich ein furchteinflößender Gegner. Zwar kann sie kein Feuer speien oder Säure spucken, aber dafür kann sie mehrere Angriffe gleichzeitig durchführen - eine Bißattacke je Kopf.

Dabei kann jeder Kopf einen anderen - oder mehrere Köpfe den gleichen - Gegner angreifen, was angesichts der Beißkraft von **1W20+25** je Kopf, geradezu vernichtend ist. Man sollte es



also tunlichst vermeiden einer **Wasserhydra** zu nahe zu kommen. Gelingt einer Hydra eine doppelt kritische Attacke (zweimal **20** auf dem **W20** bei drei Würfeln), so reißt sie den Gegner - *unabhängig von dessen Stärke und Lebensenergie* - in drei Stücke, was natürlich dessen sofortigen Tod zur Folge hat. Dies gilt allerdings nur, wenn zumindest drei Köpfe den gleichen Gegner attackieren.

An Land kann sich die **Wasserhydra** nur sehr langsam und schwerfällig bewegen, wodurch es ein Leichtes ist, ihr an Land zu entkommen. Generell sollte man bei der Begegnung mit einer **Hydra** lieber versuchen das Heil in der Flucht, statt in im Kampf, zu suchen. Denn anders als zum Beispiel **Rote Drachen**, sieht die **Wasserhydra** im Helden nur eines - Futter! Wer sich mit einer **Hydra** anlegt, der sollte eines nicht vergessen...

Jeder Kopf einer **Hydra** hat - abhängig von ihrem Alter - zwischen **300** und **2.000** Punkten Lebensenergie. Sie stirbt erst, wenn alle Köpfe abgeschlagen sind. Wird der **Hydra** ein - oder mehrere - Köpfe abgeschlagen, aber sie siegt dennoch, so wachsen ihr an Stelle eines abgeschlagenen Kopfes zwei neue Köpfe nach, denen es natürlich ebenfalls nach Blut dürstet. Diese Besonderheit ließ die **Wasserhydra Scylla** zu einem vierzehnköpfigen Monstrum heranwachsen, das jedes Schiff attackiert welches auch nur in seine Nähe kommt. Seeleute tun also gut daran einen großen Bogen um die **Valkyre**, einen gewaltigen Strudel südwestlich von **Skøfell**, zu machen, denn ihn hat **Scylla** zu ihrem Territorium erkoren.



Der kleinste **Drache** Antherias ist aber nicht, wie man jetzt leicht glauben könnte, der **Perlmutterdrache**, sondern der noch wesentlich kleinere **Meckerdrache**. Der kleine Allesfresser wird kaum größer als ein Spann und tritt - ähnlich Vögeln oder Fledermäusen - in Schwärmen auf. Den spöttischen Namen erhielt der **Drache** von einem Bauern, der meinte, das ihn die Geräusche der Drachen an das Meckern seines alten Weibes erinnern. Korrekt bezeichnet müssten wir den kleinen Drachen „**Kleiner Fluggrünling**“ nennen. Da bevorzugen selbst wir die Bezeichnung **Meckerdrache**. Diese kleine Drachen fressen einfach alles was ihnen vor die Mäuler kommt, weshalb sie vor allem in den Weinbau-gehenden **Antherias** nicht gerne gesehen werden, denn Beeren und Trauben aller Art stehen ganz hoch oben auf ihrem Speiseplan.



Dennoch sind sie auch sehr nützlich - wahrscheinlich der Grund warum sie noch nicht





ausgerottet wurden. Sie fressen nämlich auch jede Menge herumliegendes Aas und verhindern so die Ausbreitung von Krankheiten und üblen Verwesungsgerüchen. Ohne sie wäre **Antheria** vielerorts vielleicht sogar unbewohnbar. Bedenkt dies bitte, bevor ihr dem nächsten **Meckerdrachen** den Gar aus macht, weil dieser vielleicht euren glänzenden Helm als zu einladend empfunden und ihn - *mit einem Klecks Drachenguano* - verziert hat.

Meckerdrachen können ganz schön nervig sein, sind aber generell völlig harmlos. Mit ihren kleinen Zähnchen sind sie kaum in der Lage mehr als einen Schadenspunkt anzurichten - gleiches gilt für ihre kleinen Krallen. Ihr Fleisch ist völlig ungenießbar, weshalb es auch keinen Sinn macht sie zu jagen. Einzig ihre Eier - die in etwa die Größe von Taubeneiern haben - sind für den Verzehr geeignet. Es kann sich kulinarisch also lohnen einem Nistplatz der **Meckerdrachen** einen Besuch abzustatten. Aber bitte bedenkt, nicht alle Eier aus den Gelegen zu nehmen um den Fortbestand der Art nicht zu gefährden.



Werte Leserinnen und Leser!

Das war unser kleiner Ausflug in die Welt der **Drachen** von **Antheria**. Natürlich haben wir hier nur einen kleinen Bruchteil der, meist geflügelten, Wesen vorgestellt. Die Wissenschaft befasst sich erst seit relativ kurzer Zeit mit den **Drachen** und wir können davon ausgehen, dass es noch sehr viele weitere, bislang unentdeckte, Arten gibt. So häufen sich in letzter Zeit zum Beispiel Berichte, dass es einem Schwarzmagier in den Sümpfen, welche den **Dampfenden Dschungel** umgeben, gelungen sein soll, das Skelett eines toten Drachen zu erwecken und unter seine Kontrolle zu bringen.

Eine Gruppe Abenteurer und Forscher, unter der Führung von

Yolanda Keinfels, hat sich auf eine sehr gefährliche Reise begeben um diese Berichte auf ihren Wahrheitsgehalt hin zu überprüfen. Wie es der Gruppe auf ihrer Reise so ergeht könnt ihr eines fernen Tages in der Geschichte „**Drachenknochen**“ lesen. an der **Claudia** gerade, neben ihrer hauptberuflichen Tätigkeit, schreibt. Habt also bitte ein wenig Geduld, denn leider scheinen viele immer wieder gerne zu vergessen, dass es sich hier um ein Fan-Projekt, *welches in unserer spärlichen Freizeit gestaltet wird*, handelt. Ein klein wenig mehr Nachsicht und Verständnis würde uns die Arbeit wirklich ganz schön erleichtern. Und eure Hilfe sowieso...





ror Diaboli! Oder in unserer Sprache - „Fehlerteufel“!

Da unser Tiefling noch immer auf seiner geheimen Mission unterwegs ist, springt diesmal eine wahrlich dämonische Kollegin für ihn ein. Ohne Gnade hält sie uns - *und auch euch* - die Fehler vor Augen, die uns in der letzten Ausgabe unterlaufen sind. Und das waren wieder so einige - und sogar der eine oder andere richtig peinliche!



Aber um das gleich mal klarzustellen! Der **Tavernen-Tratsch** der letzten Ausgabe gilt hier nicht als Fehler, ganz egal wie viel harsche Kritik es dafür auch gegeben hat.

*Und bevor jetzt jemand laut ruft, dass wir denn gar nichts richtig machen können. Einen „Fehlerteufel“ gab es schon vor 40 Jahren im C64 Magazin und damals führte das Zuschlagen des Fehlerteufels mitunter gleich dazu, dass ein mühsam eingetipptes Programm nicht funktionierte. Was haben wir damals geflucht und zu welcher kuriosen Lösungen haben wir damals gegriffen, nicht wahr **Mike**? Ich kann mich noch ganz genau an das Adventure „Zauberschloss“ erinnern. Es stürzte mit einem **“?OUT OF DATA ERROR“** ab. Was haben wir also getan? Wir haben so viele Nullen am Ende eingefügt bis der Fehler nicht mehr auftrat.*

(Christian Stadler)

Ganz besonders gebildete Leute nennen den „Fehlerteufel“ auch gerne „Errata“ - ist im Grunde genommen auch nur ein Eingeständnis, dass man Scheiße gebaut hat.

(Peter Horvath)



Seite 48 - Der Teufel geht zum Teufel!

Das könnte man durchaus als Ironie bezeichnen - beim Fehlerteufel hat sich der Teufel - ein Fehler - eingeschlichen. Die Kollegin, die unseren Tiefling als Fehlerteufel vertreten hat war natürlich **kein Succubus**, sondern eine **Drakona**. Das mussten wir jetzt nur schreiben, weil irgendwer in unserer Redaktion stur behauptet, dass ein Succubus keine Flügel hat.



Homepage - falsche Jahresangabe!

Erst ein Leserbrief hat uns darauf aufmerksam gemacht, indem sich der Leser beschwert hat, dass wir mit unseren Projekten so gut wie nie termingerecht fertig werden. Damit hat er natürlich nicht ganz unrecht, besonders dann wenn wir in unserem Eifer eine falsche Jahreszahl angeben. Das **„Buch der Dungeons“** und das **„Herbarium Antherianum“** sind nämlich tatsächlich für 2022 geplant und **nicht**, wie angegeben. **für 2021**. Das wäre nicht einmal zu schaffen wenn wir noch zwei Monate Corona-Lockdown hätten.



Seite 50 - Könnt ihr euch nicht entscheiden?

Beim Würfel-Goblin wird zu Beginn der Rubrik von der Schrift „Bitter“ auf „Lora“ umgestellt und dann wieder zurück. Eigentlich sollte aber der ganze Text in „Bitter“ geschrieben sein.

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.

**Seite 55** - Unser Würfel-Goblin empfiehlt ein Würfel-Set für Einstiegerinnen...

Seite 57 - Der Spruch lautet im Original natürlich: „Was ein Bauer nicht kennt, das frisst er nicht!“ Da uns diese Ausdrucksweise doch ein wenig zu derb erschien, haben wir es absichtlich falsch geschrieben. Es soll der Ordnung halber aber hier erwähnt werden.



Seite 57 - die Leuchtfarben tragen den Namen **Fluor Experience** und nicht **Flour Experience**.



Seite 68 - wieder mal 2021 statt 2022 - obwohl hier ursprünglich sogar wirklich noch 2021 als Erscheinungsdatum angedacht war. Es ist schon zum Haare raufen, wenn man es nicht und nicht schafft zwei Medien (Magazin und Homepage) synchron zu halten.



Seite 72 - „Wer der Troll fast blind oder strohdumm?“ ist natürlich falsch. Die Frage muss natürlich richtig lauten „War der Troll fast blind oder strohdumm?“ Leserinnen und Leser der letzten Ausgabe kennen die Antwort.



Seite 46 - Bei „Waff?“ und „Wofu?“ handelt es sich um keine Fehler - die Schreibweisen sollten lediglich zum Ausdruck bringen, dass es dem Protagonisten nicht möglich war verständlich zu sprechen. Wie auch, mit einer Lederrolle zwischen den Zähnen?

**Inhaltsverzeichnis - Tavernen-Tratsch** - totale Themenverfehlung...

Im Inhaltsverzeichnis ist die Rede davon, dass im Tavernen-Tratsch ein **Interview mit Chris** erfolgen soll. Und das wir euch eine Reihe von **plumpen Anmachsprüchen** präsentieren. Was



stattdessen kam ist noch immer Stoff für Beschwerde-Mails und Diskussionen in der Redaktion.



Inhaltsverzeichnis - Welt der Farben - knapp daneben ist auch vorbei...

Schon ziemlich bitter, wenn man vergisst den Text der vorangegangenen Ausgabe zu überschreiben. **Life Colours von Elita** war in Ausgabe 4 ein Thema. In Ausgabe 5 geht es um die Farben von Scale 75.



Seite 7 - 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. Dieses „oder“ nimmt dem Satz wirklich jeglichen Sinn. Eigentlich sollte da stehen „und wurde durch Filme wie“.



Seite 8 - 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. Das „**ihr**“ gehört natürlich durch ein „sie“ ersetzt...



Seite 10 - wir kennen jemanden, der würde jetzt sicher sagen: „Satz mit „X“ - war wohl nix!“ So kann man auch die **Ankündigung der Informationen über Gr'ougia Ulguh** bezeichnen, die dann doch nicht in den Spielleiter-Informationen zu finden waren.



offen wir jetzt einmal, dass sich nicht noch mehr peinliche Fehler in die 5.Ausgabe eingeschlichen haben. Schon mit diesen Entdeckungen handelt es sich um die fehlerhafteste Ausgabe, welche wir bis dato abgeliefert haben. In **Antheria** würde man uns dafür wohl an den Pranger stellen und auch hier - *in der vermeintlich realen Welt* - haben wir ganz schön unser Fett abbekommen. Sowohl in konstruktiver Form, als auch ein Übermaß an Trollkotze.

Doch was tun, damit so etwas nicht wieder passiert? Nein - nicht die Kritiken - unsere Fehler! Mehr Energy Drinks oder Kaffee sind auf die Dauer natürlich keine gesunde Lösung, also bleibt nur die Variante, welche die meisten unserer Damen - allen voran **Andrea** - zur Sprache brachten. Wir müssen uns einfach mehr Zeit für den Amazonen Kurier nehmen. Im Klartext bedeutet das, das wir uns auf keinen Termin - und auch keine Themen - für die 7.Ausgabe festlegen werden. Selbiges gilt auch für die geplanten Regelwerke. Wir haben uns selbst einfach zu viel Druck gemacht und das führte zu vielen Fehlern.

Danke für euer Verständnis!



Das kann jetzt aber nur ein Gerücht sein! Der Würfel-Goblin hat sich in seiner Höhle verkrochen, heckt etwas völlig Neues aus und verweigert die Herausgabe seiner Würfel für die Tests. Ehrlich! Wir haben nicht die geringste Ahnung was er in seinem dunklen Loch ausheckt. Nur ab und zu steckt er den Kopf raus, lacht hysterisch und verschwindet wieder. Aber wir können wohl davon ausgehen, dass es etwas mit Würfeln zu tun haben wird. Alles andere würde seiner Natur völlig widersprechen...



*Hier irrt Peter allerdings gewaltig, denn unser **Würfel-Goblin** ist gerade damit beschäftigt eine - für unsere Anforderungen - modifizierte Version der Schriftart „Caudex“ zu erstellen. Was es mit dieser Schriftart auf sich hat, das könnt ihr im Tavernen-Tratsch der nächsten Ausgabe nachlesen.*

Doch was führt der Goblin wirklich im Schilde?

Natürlich geht es, wie sich die meisten Leserinnen und Leser sicherlich gedacht haben, um eine Neugestaltung der Rubrik. Allerdings waren ihm diesbezüglich tatsächlich noch keine Informationen zu entlocken.





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.



Amazonen	Militärisch organisierter Orden, dem nur Frauen angehören - sie zählen zu den kampfstärksten Truppen Antherias
Amazonenbrot	Sättigende Speise - Laibchen, bestehend aus einem Gemisch von Eiern und Semmelbrösel (Paniermehl).
Amazonendenar	Silbermünze mit einem Wert von 12 Talern - kein allgemein gültiges Zahlungsmittel. Der Amazonendenar findet wegen seiner Reinheit häufig als Geschenk oder Wertanlage Verwendung.
Amazonenliebe	Gleichgeschlechtliche, körperliche Liebe zwischen Frauen
Amazonensäbel	Leichter Reitersäbel, der sowohl als Hieb- als auch als Stichwaffe verwendet werden kann. Der Säbel verfügt zwar über eine Parierstange, jedoch über keinen Handschutz. Im Gegensatz zu herkömmlichen Reitersäbeln ist der Amazonensäbel im vorderen Bereich zweischneidig ausgeführt.
Andarwacht	Hauptstadt Antherias - etwa 30.000 Einwohner
Antheria	Kontinent und Spielwelt unseres Rollenspiel-Systems
Arschwisch	Lappen, um sich nach dem „großen Geschäft“ den Arsch sauber zu wischen, wird jedoch von Zwergen auch als abschätzig Bezeichnung für Goblins verwendet.
AU	Abkürzung für „Ausdauer“ - im Englischen „STA = Stamina“ - in manchen Systemen (etwa D&D) wird anstatt von „STA“ die Abkürzung „CON = Constitution“ verwendet.
Bottom Read	Spezielle Form des W4, bei dem das Ergebnis an der unteren Kante, anstatt der oberen Spitze abgelesen wird.
CH	Abkürzung für „Charisma“ - im Englischen „CHA = Charisma“



Cosplay	Cosplay (<i>japanisch</i> コスプレ, <i>kosupure</i>) ist eine in Japan geprägte Fanpraxis , die in den 1990er Jahren mit dem Manga- und Animeboom auch in die USA und nach Europa kam. Beim Cosplay stellt der Teilnehmer eine Figur aus einem Manga, Anime, Film , Videospiel oder anderen Medien durch ein Kostüm und Verhalten möglichst originalgetreu dar.
Das Schwarze Auge DSA	Das Schwarze Auge ist ein deutsches Pen-&-Paper-Rollenspiel , das von Ulrich Kiesow 1984 für Schmidt Spiele in Kooperation mit Droemer Knaur herausgegeben wurde. Es basiert auf der Fantasy-Spielwelt Aventurien , die von Hans Joachim Alpers , Werner Fuchs und Ulrich Kiesow entworfen wurde.
DM	Dungeonmaster = Spielleiter Obwohl wir in W20 die deutschen Abkürzungen verwenden, hier weigern wir uns, denn „SL“ wirkt wirklich absolut unpassend.
Dodekaeder	Zwölfseitiger Würfel (siehe W12)
Drakona	Mischwesen aus Menschenfrau und Drache
Dungeons & Dragons D&D, DnD	Dungeons & Dragons (D&D oder DnD) von Gary Gygax und Dave Arneson gilt als erstes Pen-&-Paper-Rollenspiel . 1974 wurde D&D in den Vereinigten Staaten erstmals von der dazu gegründeten Firma Tactical Studies Rules erfolgreich vertrieben. Im November 1983 brachte die Fantasy Spiele Verlags-GmbH die erste deutsche Übersetzung auf den Markt. Das Spiel wird nunmehr von der Firma Wizards of the Coast hergestellt und vertrieben.
Elfenbier	Sehr leichtes Bier - häufig auch ohne Alkohol. Einem Zwerg dieses Bier vorzusetzen wird dieser als schwere Beleidigung empfinden
FF	Abkürzung für „Fingerfertigkeit“ - wurde in DSA verwendet
Finger	Antherianisches Längenmaß - entspricht etwa 2cm
Fingerhut	Antherianisches Flüssigkeitsmaß - entspricht etwa 2ml
GS	Abkürzung für „Geschicklichkeit“ - im Englischen „DEX = Dexterity“
Hexaeder	Sechseitiger Würfel (siehe W6)
Hexakisotaeder	Achtundvierzigseitiger Würfel (siehe W48)
Ikosaeder	Zwanzigseitiger Würfel (siehe W20)



IN	Abkürzung für „Intuition“ - im Englischen „INT = Intuition“
Inkarnate	Kostenpflichtiges Online-Tool zum Erstellen von Karten für Rollenspielanwendungen aller Art
IQ	Abkürzung für „Intelligenz(quotient)“ - im Englischen wird alternativ häufig „WIS - Wisdom“ (Weisheit) verwendet um Verwechslungen mit Intuition (INT) zu vermeiden
KK	Abkürzung für „Körperkraft“ - im Englischen „STR = Strength“
Knuppen	Bezeichnung der Nordmänner und Frauen für körperliche Liebe
KR	Abkürzung für „Kampfrunde(n)“ - im Englischen „Battle Round(s)“
Kritischer Treffer	Wird bei einem Angriff eine 20 gewürfelt, so handelt es sich um einen sogenannten „kritischen Treffer“, der besonders viel Schaden anrichtet oder ein Ereignis wie „Ohnmacht“ auslösen kann. Was er auslöst oder ob er auch abgewehrt werden kann obliegt der jeweiligen Spielsituation und natürlich auch dem Spielleiter - im Englischen „Critical Hit“
LE	Abkürzung für „Lebensenergie“ - im Englischen „HP = Hitpoints“
Meckerdrache	kleinste Drachenart Antherias - kaum größer als ein Spann
Meile	Antherianisches Längenmaß - entspricht etwa 1km
MU	Abkürzung für „Mut“ - vergleichbar mit „INI = Initiative“ im D&D
NSC	Abkürzung für „Nicht Spieler Charakter“ - im Englischen „NPC - Non Player Character“
Obsidian	Obsidian ist ein natürlich vorkommendes vulkanisches Gesteinsglas . Es entsteht bei rascher Abkühlung von Lava mit einem Massenanteil an Wasser von maximal drei bis vier Prozent
Oktaeder	Achtseitiger Würfel (siehe W8)
Orkpisse	Genau das wonach es klingt, wird von Zwergen jedoch auch als Bezeichnung für „nicht zwergische“ Biere verwendet
Orksturm	Großer Feldzug der Orks, welcher erst vor den Toren Andarwachts von einer Allianz aus Menschen, Elfen und Zwergen - unter hohen Verlusten - gestoppt werden konnte



Perlmutterdrache	Kleine Drachenart, die - wegen ihrer perlenfarbenen Eier und Schuppen - gerne als Haustier gehalten wird. Ändern, je nach Verfassung, ihre Farbe.
PR	Abkürzung für „Probe“ - im Englischen „Ability Check“
Rhombentriakontaeder	Dreißigseitiger Würfel (siehe W30)
RK	Abkürzung für „Rüstungsklasse“ - im Englischen „AC = Armor Class“
Schlangenaugen	Augen einer Schlange - jedoch wird beim Würfelspiel in den Tavernen ein Wurf, der zwei Mal die „1“ zeigt, ebenfalls als Schlangenaugen bezeichnet.
Schnofu-Schleim	Klebrige Absonderung der Schnofu-Schnecke - wird zum Kleben von Holz oder Papier verwendet
Schritt	Antherianisches Längenmaß - entspricht etwa 1m
Succubana	Antherianische Göttin der Lust und körperlichen Liebe, wird in Schriften und auf Gemälden meist als Succubus dargestellt
Spann	Antherianisches Längenmaß - entspricht etwa 20cm
Taler	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
Tetraeder	vierseitiger Würfel (siehe W4)
Tetrakisheptaeder	Vierundzwanzigseitiger Würfel (siehe W24)
Torwacht	Ort am Füße der Amazonenberge. Nur hier wird der besonders leichte und bruchfeste Stahl (<i>dessen Herstellung ein, seit Jahrhunderten, gut gehütetes Geheimnis ist</i>) zu Amazonensäbeln geschmiedet. - etwa 200 Einwohner
Trapezoeder	Zehneitiger Würfel (siehe W10/W%)
Trollkotze	Erbrochenes eines Trolles - diese Bezeichnung wird allerdings auch für alle Arten von Beleidigungen oder unqualifizierten Aussprüchen verwendet. So kann es schon einmal passieren, dass ihr in einer Taverne ein unhöfliches „Behalte deine Trollkotze bei dir!“ zu hören bekommt.
Trommelbuxe	Mädchen oder junge Frauen, die sich - als Männer verkleidet - eine



	Anstellung als Trommler(in) bei der Andarwacher Stadtwache erschlichen haben. Inzwischen sind Frauen auch offiziell zugelassen, müssen aber die gleichen Uniformen wie die Männer tragen, weshalb sich diese Bezeichnung hält
Valkyre	Meeresstrudel südwestlich von Skøfell mit etwa einer halben Meile Durchmesser - unzählige Schiffe sind der Valkyre bereits zum Opfer gefallen, oder der, in diesem Gebiet lebenden Wasserhydra Scylla.
Vulkanglas	siehe Obsidian
W4	Vierseitiger Würfel - Tetraeder Es existieren zwei Varianten des W4: Bei beiden stehen auf jeder Fläche drei Zahlen, die so angeordnet sind, dass der Würfel aus jedem Blickwinkel das gleiche Ergebnis zeigt. Diese befinden sich entweder an den Kanten oder den Ecken. Bei der Kantenvariante (bottom read) zählt als Würfelergebnis die an den Kanten mit Bodenkontakt angezeigte Zahl, bei der Eckenvariante die Zahl an der obenliegenden Ecke. Da der W4 sehr schlecht rollt sollte er immer mit einem Würfelbecher verwendet werden.
W6	Sechseckiger Würfel - Hexaeder Der W6 ist der in nahezu allen Alltagsspielen vorkommende Würfeltyp und wird somit oft als <i>der</i> Spielwürfel betrachtet. Die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten ist in Standardbeschriftung stets 7. Modifikationen davon haben nach außen oder innen gekrümmte Kanten.
W8	Achtseitiger Würfel - Oktaeder Platonischer Körper aus acht gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9.
W10 / W%	Zehneckiger Würfel - pentagonales Trapezoeder Körper aus zehn Drachenvierecken (als einziger der gängigen Würfel kein platonischer Körper). Üblicherweise wird er mit den Zahlen 0–9 beschriftet, wobei die 0 oft als 10 gewertet wird. Ohne diese Umwertung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9. Es gibt selten Versionen mit den Zahlen 1–10, in dem Fall ergeben die Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten die Summe 11. Mit anderer Beschriftung wird dieser Würfel als Zehnerstellenwürfel beim W% genutzt
W12	Zwölfeckiger Würfel - Dodekaeder Platonischer Körper aus zwölf regelmäßigen Fünfecken . In der Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 13.
W20	Zwanzigseitiger Würfel - Ikosaeder Platonischer Körper aus 20 gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei



	gegenüberliegenden Seiten 21
W24	Vierundzwanzigseitiger Würfel - Tetrakishexaeder Catalanischer Körper aus 24 gleichschenkligen Dreiecken. Man kann sich das Gebilde als Kubus mit auf allen Seiten aufgefropften vierseitigen Pyramiden vorstellen. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 25.
W30	Dreißigseitiger Würfel - Rhombentriakontaeder Catalanischer Körper aus 30 kongruenten Rhomben. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 31. Der W30 fand früher in D&D Verwendung.
W48	Achtundvierzigseitiger Würfel - Hexakisoktaeder Catalanischer Körper aus 48 kongruenten Dreiecken
Wasserhydra	mehrköpfiges Drachenwesen, welches in Gewässern anzutreffen ist. Die mächtigste, bekannte, Wasserhydra ist die vierzehnköpfige Scylla, welche die Gewässer um die Valkyre als Revier beansprucht-
WK	Abkürzung für „Willenskraft“ - im Englischen keine Verwendung
Würfel-Goblin	Person mit einem krankhaften Zwang Würfel zu sammeln oder an sich zu raffen.
X'Arlex	Antherianischer Dämon, der sich von Seelen, in blutigen Schlachten Gefallener, ernährt. Bisher erschien er erst ein einziges Mal - und zwar bei der Entscheidungsschlacht des „Orksturmes“. Er wütete verheerend unter den Truppen der Verteidiger, ehe er von Amazonenkönigin Cassandra im direkten Zweikampf besiegt, und zurück in die Hölle geschickt wurde. Er gilt als unsterblich!
Yaldar'mae	Hauptstadt der Hochelfen - etwa 5.000 Einwohner
Zwergenbräu	Gilt als das schmackhafteste Bier Antherias - verursacht bei übermäßigem Genuss kaum Kopfschmerzen, ist dafür in der Regel aber fast doppelt so teuer wie herkömmliches Bier.

Ebenfalls für ein wenig Verwirrung sorgten die, im Text verwendeten, Farben. Die wollen wir hier, in unserem Farb-Index, ein wenig aufklären.

70% Grau

RGB: 77, 77, 77

Bei 70% Grau handelt es sich um die „Standard-Textfarbe“ in unseren Dokumenten. Wir haben uns absichtlich für diese Farbvariante entschieden, da Schwarz einen sehr starken Kontrast zum hellen Hintergrund darstellt und beim Lesen - unserer Meinung nach - mehr anstrengt. Außerdem sorgt der höhere Kontrast bei manchen PDF-Viewern



für eine unschönere Darstellung. Bei Worten, die in dieser Farbe in „**Fettschrift**“ geschrieben sind, handelt es sich fast ausschließlich um Begriffe mit Bezug zum Rollenspiel oder Eigennamen aus der Rollenspielwelt. So werden zum Beispiel die Namen der **Antherianischen Städte**, wie etwa **Andarwacht** oder **Torwacht** in der Regel in Fettschrift geschrieben.

80% Grau

RGB: 51, 51, 51

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

Schwarz

RGB: 0, 0, 0

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

Blau

RGB: 0, 0, 255

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

Dunkelrot

RGB: 127, 0, 0

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

Dunkelgrün

RGB: 0, 127, 0

Kaum eine andere Farbe in unserem Dokument sorgte für so viel Verwirrung wie Dunkelgrün - vor allem in Kombination mit **W20**. Dabei ist es ganz einfach... Ist die Zahl **dunkelgrün**, **fett** und mit vorangestelltem W



geschrieben, dann bezieht sie sich auf den Würfel - etwa **W4**, **W8** oder eben **W20**. Diese Regelung gilt jedoch nicht für Auflistungen im Glossar oder im geplanten Almanach. Ursprünglich war auch vorgesehen Zahlen in den Texten grün darzustellen, davon haben wir jedoch wieder Abstand genommen. Die Farbe findet auch bei der Aufzählung **positiver** Eigenschaften in der Rubrik „Der Prüfende Blick“ Anwendung.

Rot

RGB: 255, 0, 0

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

Blaugrün

RGB: 0, 127, 127

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

Violett

RGB: 127, 0, 127

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

Zyan

RGB: 0, 255, 255

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

Dottergelb

RGB: 232, 190, 23

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



Magenta

RGB: 255, 0, 255

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

Dunkelblau

RGB: 0, 0, 127

Wie auch das normale Blau findet Dunkelblau bei **Verknüpfungen** Verwendung, und zwar immer dann wenn das normale Blau einen zu grellen Kontrast erzeugen würde, wie es häufig bei Schaltflächen, wie **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**.

Werte Leserinnen und Leser!

Dies war die letzte Ausgabe des Glossars im „Antherianischen Amazonen Kurier“, denn langsam aber doch wird es zu umfangreich und die Vielzahl an Tabellen führt auch dazu, dass unsere Textverarbeitung immer langsamer und instabiler läuft. In Zukunft wird das Glossar als eigene Publikation - vergleichbar mit einem Wörterbuch - verfügbar sein. Wir bitten diesbezüglich allerdings um ein wenig Geduld, da es sich um eine komplette Neugestaltung handeln wird.



SPIELLEITER INFORMATIONEN

Kennt ihr das Problem auch? Auf die Schnelle muss ein Dungeon her, aber ihr habt keine Zeit, Lust oder Talent einen zu Papier zu bringen. Hier können einige Programme für den Computer helfen. Wir stellen euch hier einige dieser Programme vor. Und das Beste daran - *manche sind sogar gratis*.



Mit Spannung warten wir auf die Veröffentlichung des Programmes „**Dungeon Alchemist**“. Das Programm sieht einfach zu gut aus um wahr zu sein (zu werden). Auf Knopfdruck erstellt das Programm durch eine ausgeklügelte K.I. zufällige Karten von Dungeons, Tavernen und anderer Lokalitäten.



Erste Screenshots des Programmes wirken wirklich sehr beeindruckend, aber leider müssen wir noch eine Weile auf das Programm warten, denn ähnlich wie unsere Projekte, wurde die Veröffentlichung erneut verschoben - diesmal auf Februar 2022. Das Programm wird über Steam vertrieben - der Preis steht leider noch nicht fest.



Finanziert wurde „**Dungeon Alchemist**“ via Kickstarter, wo das Programm schnell die *haltet euch fest* - Marke von \$ 2.000.000,- knackte.

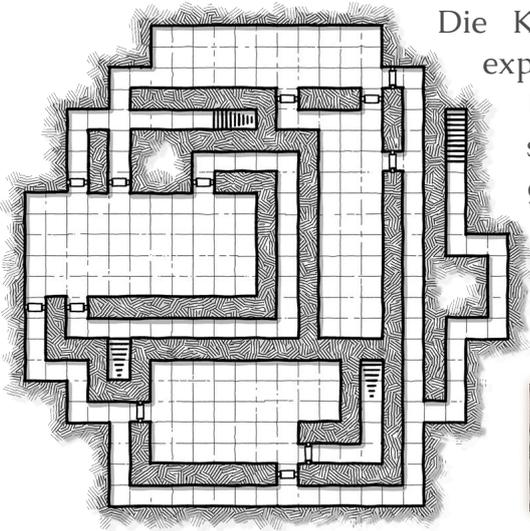


Da „**Dungeon Alchemist**“ mit 3D Objekten arbeitet, können die Karten aus beliebigen Perspektiven betrachtet werden - *dürften dem Rechner und der Graphikkarte aber so einiges an Rechenleistung abverlangen*. Aber natürlich muss man die Karten nicht so übernehmen wie sie generiert wurden. Jedes Objekt in der Karte kann verkleinert, vergrößert, gelöscht oder wo anders positioniert werden. Eines gilt jetzt schon als sicher! Sobald das Programm verfügbar sein wird, werden wir es unserer Sammlung einverleiben und ausgiebig testen. 

Das Programm befindet sich zur Zeit in der Beta-Test-Phase. Wenn ihr nähere Infos zu diesem Projekt haben möchtet, so empfehlen wir euch eine Anmeldung für den Newsletter auf der Seite des Herstellers.



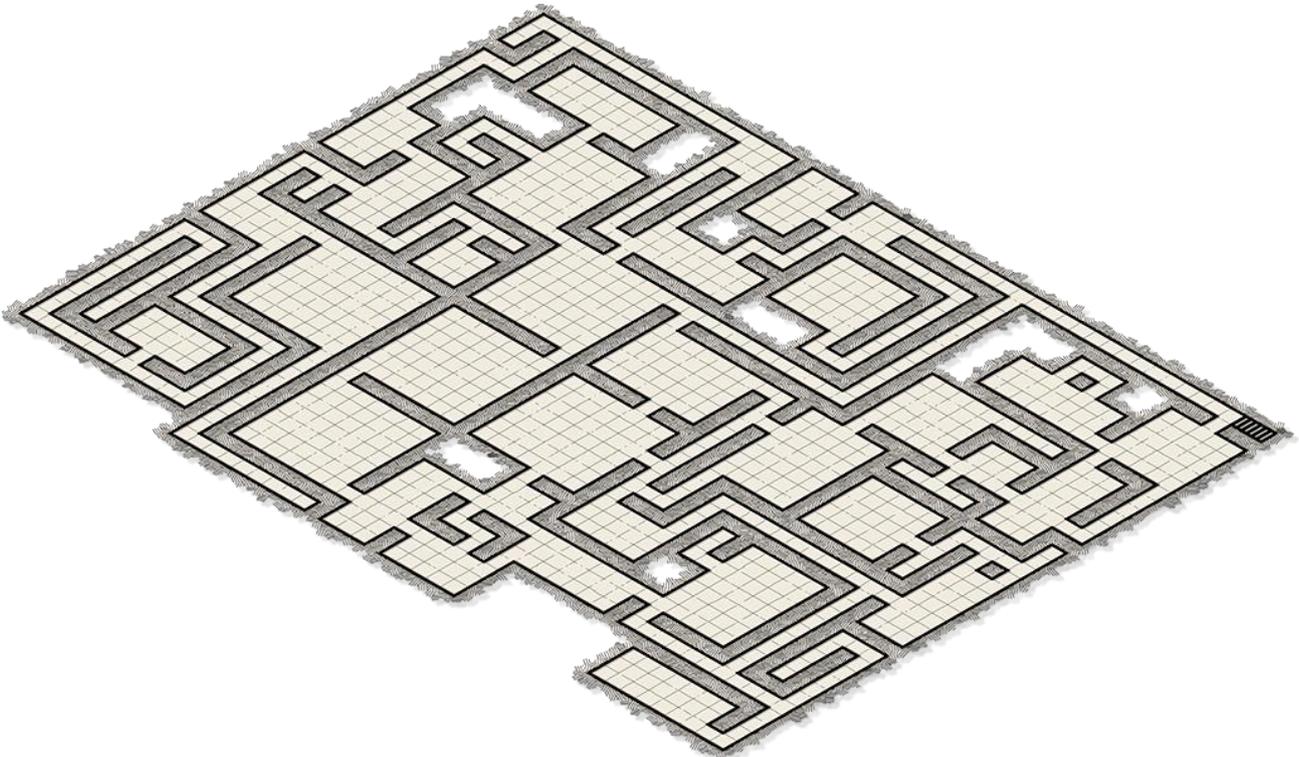
Wer es klassisch liebt, der ist mit dem kostenlosen Online Karten Generator „[Dungeon Scrawl](#)“ bestens bedient. In wenigen Minuten lassen sich damit klassische Dungeons erstellen, wie sie viele von uns vielleicht noch aus den Anfangszeiten des RPG kennen. Oh Mann! Was hätten wir gegeben, wenn es ein solches Tool in Zeiten von „[Bards Tale](#)“ gegeben hätte. Wie viel Arbeit hätten wir uns ersparen können...



Die Karten können in den verschiedensten Formaten exportiert werden, wodurch sie - zum Beispiel - in **Photoshop** weiter bearbeitet werden können. Wem selbst das zu viel Arbeit ist, der kann automatisch generierte Karten des [Donjon Random Dungeon Generators](#) (TSV-Format) importieren. Dadurch stehen einem beinahe unendlich viele Dungeons zur Verfügung.



Der Generator bietet eine Vielzahl von farblichen Presets, vom klassischen schwarz/weiß (oder blau/weiß) über peppiges orange/schwarz bis zur isometrischen Ansicht, was der Karte einen besonderen Touch verleiht.

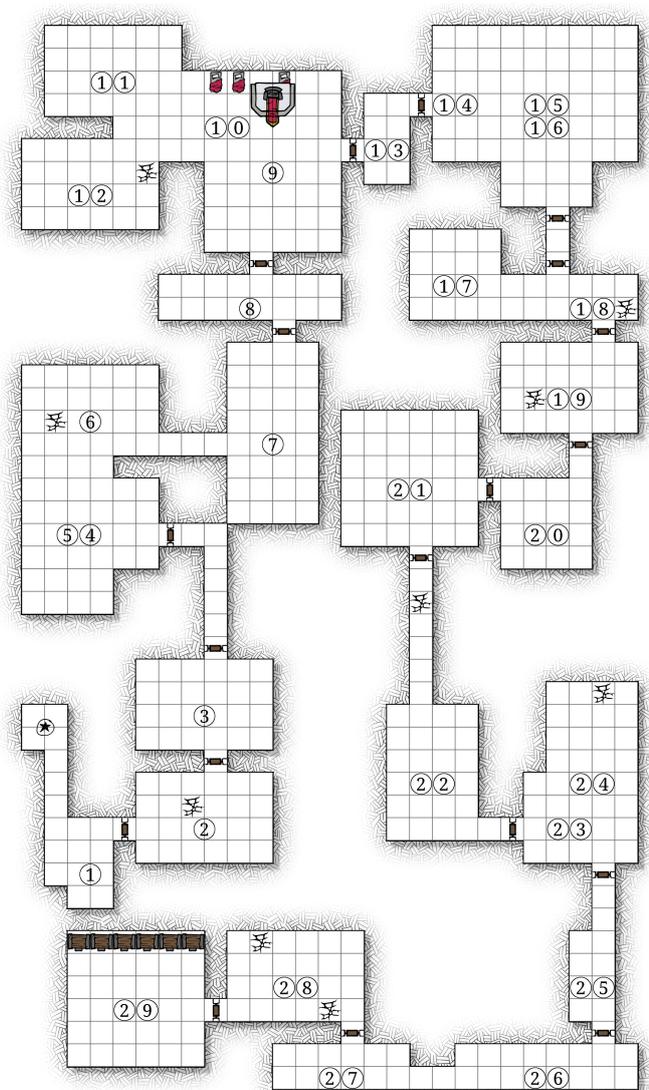
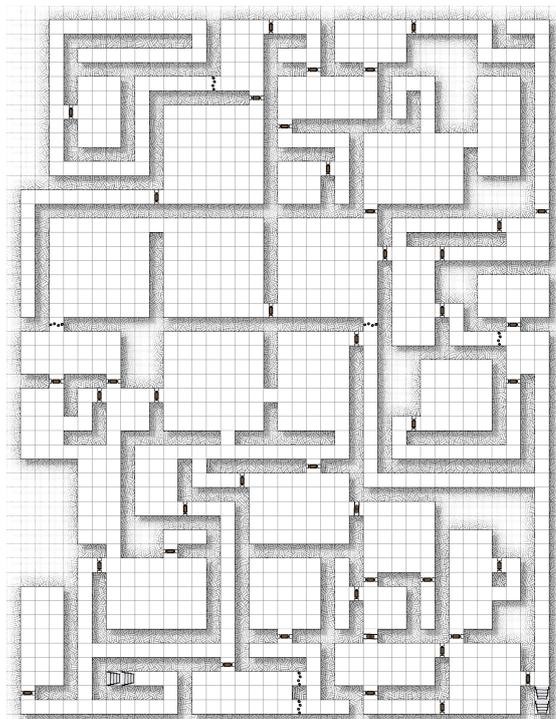


Sehr ähnlich ist der Generator „[Dungeon Map Doodler](#)“...

Auch hier kommt man in minutenschnelle zu einem ansehnlichen Ergebnis. Und auch der „[Dungeon Map Doodler](#)“ verfügt über eine Importfunktion für die TSV-Dateien des [Donjon Random Dungeon Generators](#). Hier werden allerdings - im Gegensatz zu [Dungeon Scrawl](#) auch Türen und Stiegen mit importiert.

Aber der Generator kann noch viel mehr...

Auch er bietet eine Vielzahl von Grafik-Presets und als Sahnehäubchen eine Funktion um zufällige Dungeons zu generieren. Einfach nur die Größe des Dungeons festlegen, auswählen ob er mit Monstern und Gegenständen gefüllt werden soll, Anzahl der Räume eingeben und schon wird der Dungeon für euch erstellt.



Wer maximalen Realismus für seine Karten sucht, der sollte zu den Karten oder Map-Tiles aus dem Haus „[Black Scrolls Games](#)“ greifen. Es handelt sich dabei um hochauflösende Segmente, welche ausgedruckt und nahtlos aneinandergesetzt werden können um Battlemaps für TableTop Spiele zu erstellen. Sollte man vorhaben, die Segmente auszudrucken, so empfiehlt sich schon beinahe die Anschaffung eines EPSON-Druckers mit ECO-Tintentanks.

Oder man lässt sich die Seiten von einem Foto-Service ausdrucken.



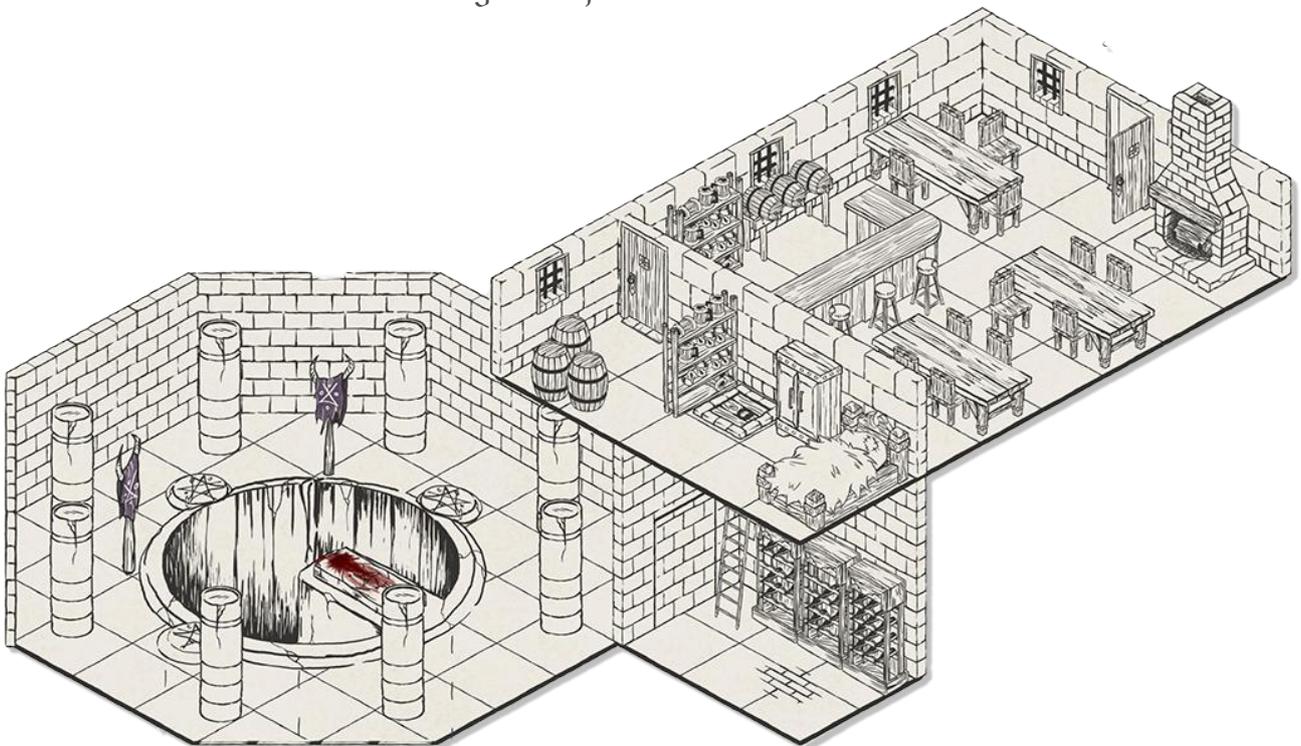


Aber es soll ja auch Spieler geben, die wirklich in 3D spielen möchten – mit Figuren und Dioramen. Auch für diese Spieler bietet „**Black Scrolls Games**“ etwas ganz Besonderes.

Und zwar 3D Modelle im SRT Format, welche man beliebig oft auf einem 3D Printer ausdrucken kann. Die Palette reicht dabei von gigantischen **Egeln** (Leeches), über **Fleisch-fressende Pflanzen** (Carnivorous Plants) bis zu ganzen Gebäuden. Das Angebot geht also weit über die Möglichkeit der Kartengestaltung hinaus.

Die meisten der Tile-Sets bei „**Black Scrolls Games**“ liegen preislich bei \$ 10,- während 3D Modelle ab \$ 3,95 erhältlich sind.

Ein durchaus interessantes, aber leider sehr teures, Programm zum Erstellen isometrischer Karten ist der „**Dungeon Builder**“ von hobBYTE. Eine Lizenz für private, nicht kommerzielle, Nutzung schlägt sich mit \$ 59,- zu Buche und eine Lizenz für kommerzielle Nutzung kostet sage und schreibe \$ 199,- bis \$ 779,-. Ein kleiner Vorteil ist die kostenlose Demo, welche bereits den vollen Umfang an Objekten bietet.



Allerdings ist es in der Demo-Version nicht möglich Dateien zu speichern, als Grafik zu exportieren oder zu drucken. Wir können bezüglich der Qualität dieser Funktionen also keine Angaben machen. Der ziemlich hohe Preis dürfte Benutzer jedoch abschrecken...



Eine weitere Software zum Erstellen von Maps ist „[Mapforge](#)“. Schon die Testversion von „[Mapforge](#)“ ist voll lauffähig, jedoch in der Auflösung auf

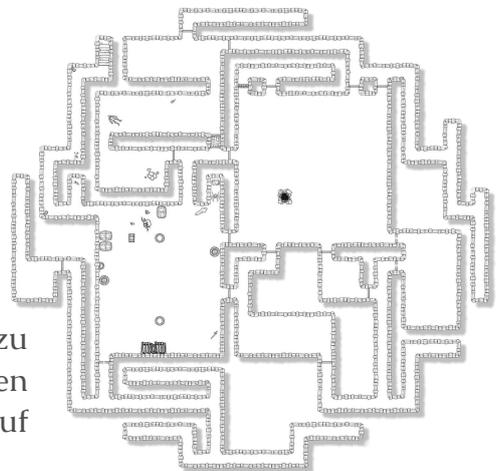
50 Pixel pro Feld eingeschränkt, während bei der lizenzierten Version bis zu 200 Pixel möglich sind. Die Grafik zeigt deutlich die Unterschiede...

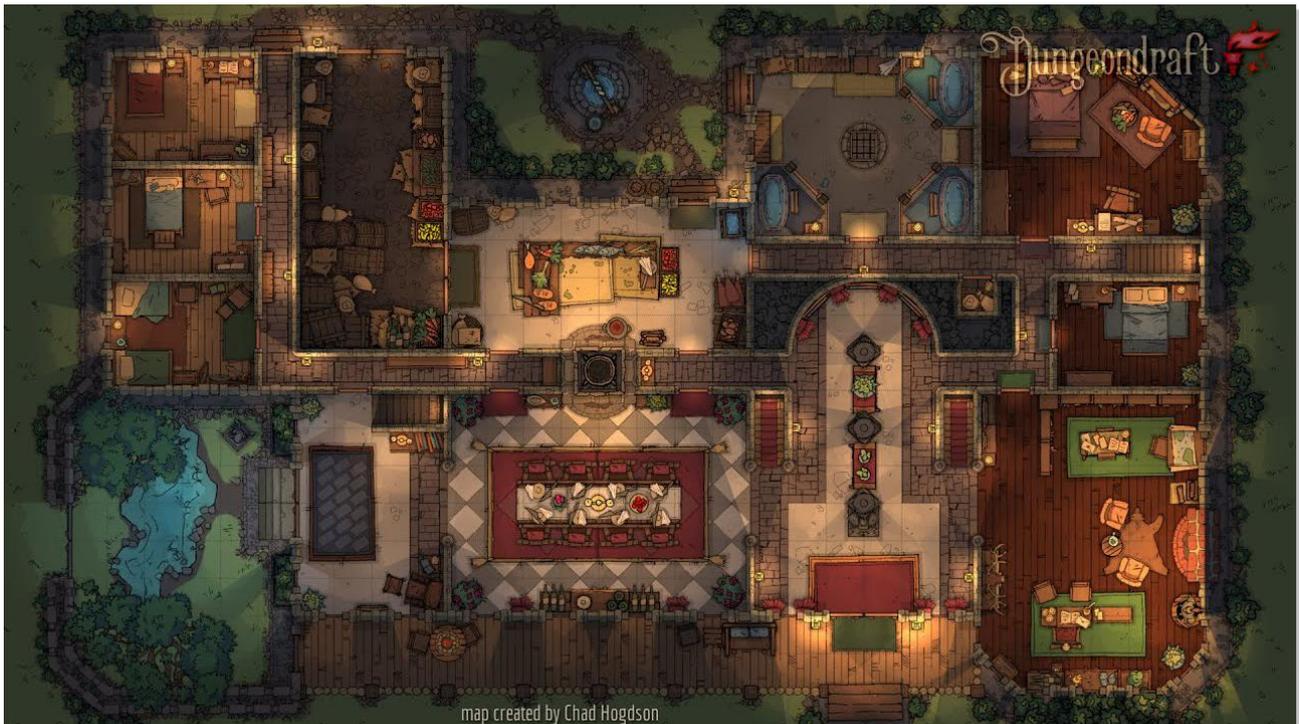


Um die Software zu lizenzieren müssen knapp \$ 40,- von eurem Geldbeutel in den von **Battleground Games** wandern. Auf unserem Testrechner lief das Programm leider nicht zu 100% stabil und es kam manchmal zu unerklärlichen Abstürzen.

Dungeondraft

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir ein paar Worte über „[Dungeondraft](#)“ verloren, mit dem es ein Leichtes ist, Karten von Dungeons oder Gebäuden zu erstellen. Das „[Dungeondraft](#)“ weit mehr kann als einen simplen Dungeon darzustellen, zeigt wohl das Bild auf der nächsten Seite...





Und wem selbst das noch nicht ausreicht, der kann sich bei „**Forgotten Adventures**“ über 5GB kostenlose AddOns für „**Dungeondraft**“ herunterladen. Darunter finden sich unzählige TopDown-Tokens von Kreaturen und Helden, sowie tausende von Objekten zur Ausgestaltung eurer „**Dungeondraft**“ Projekte.



Auch wenn man nur einen kleinen Teil dieser AddOns nutzen kann oder wird - der Download lohnt sich auf jeden Fall. Und dabei sollte man den Blick nicht nur auf die hochauflösenden Bilder werfen, sondern auch auf die vielen Kleinigkeiten, (🗡️👤🟢🔴) welche man benutzen kann um eine Karte lebendiger zu gestalten. „**Dungeondraft**“ kostet wohlfeile \$ 19,99 und ist

unserer aller Meinung nach jeden Cent davon wert. Und zusammen mit den AddOns von „**Forgotten Adventures**“ bietet es eine ungeahnte Zahl an Möglichkeiten.



Eine ebensolche - *ungeahnte* - Zahl an Möglichkeiten bietet der „**One Page Dungeon Generator**“. Die Seite generiert bei jedem Aufruf einen neuen, zufälligen Dungeon - inklusive Ereignissen und Gegenständen, die darin zu finden sind. Man muss dabei jedoch auf eine Kleinigkeit achten... Im Generator gibt es eine Funktion, die sich „*Rotate to Fit*“ nennt. Dabei wird der Dungeon so gedreht, dass er optimal auf die Seite passt. Norden muss also nicht zwangsläufig oben sein... Es empfiehlt sich diese Funktion zu deaktivieren oder bei der erstellten Grafik eine Kompassrose einzufügen. Da die Dungeons via „Seed“ erstellt werden, können diese auch reproduziert werden. Oder man lässt sich einen „Geburtstags-Dungeon“ erstellen. Wie?



Hier ein Link zu einem Dungeon...

<https://watabou.github.io/one-page-dungeon/?seed=1630763146>

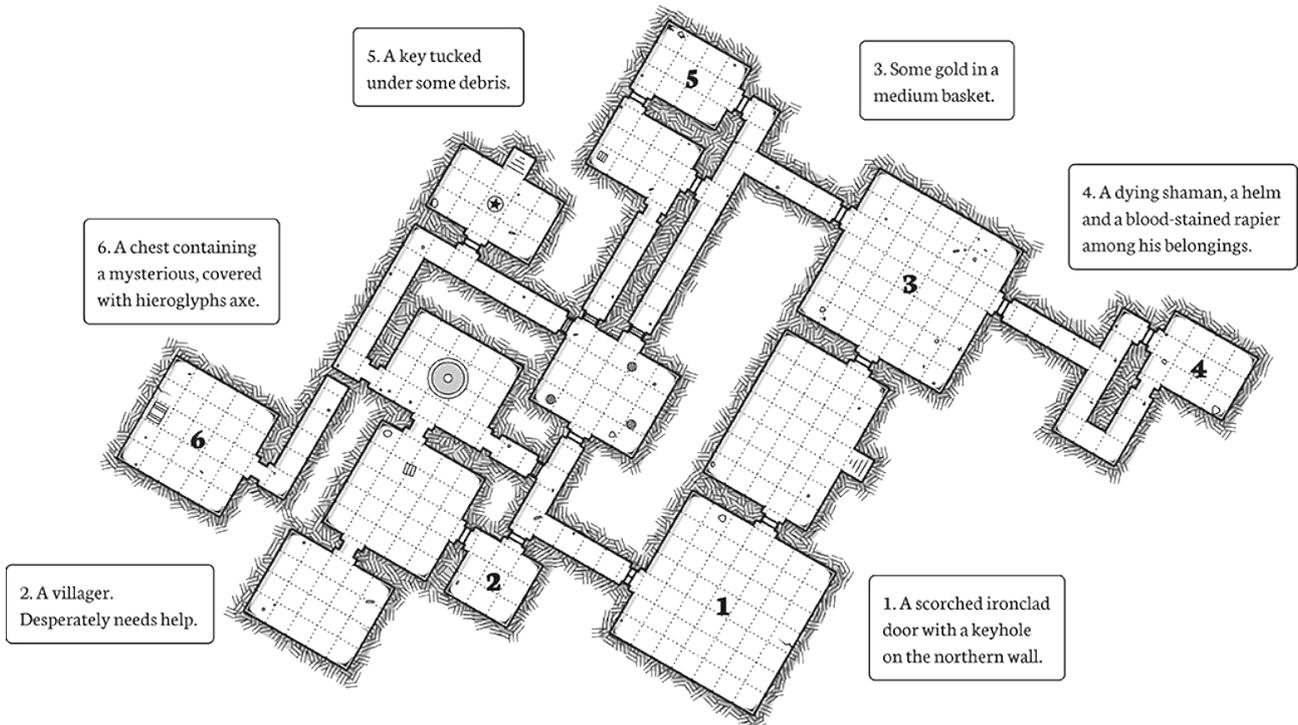
Ändert man nun die rote Zahl auf sein Geburtsdatum - etwa...

<https://watabou.github.io/one-page-dungeon/?seed=160970>

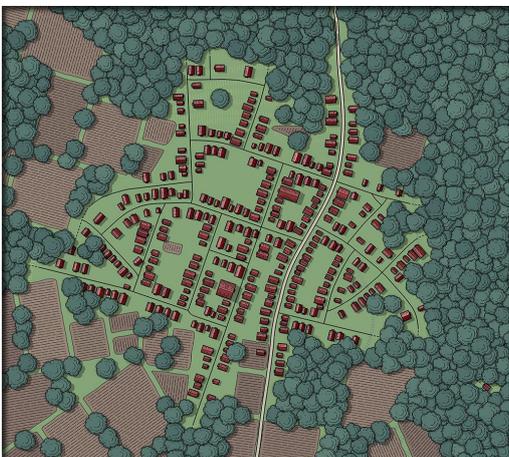
...so erhält man einen „Geburtstags-Dungeon“.

Castle of the Spirits

For a millenium the castle was considered lost. These days it is badly infested by lions.

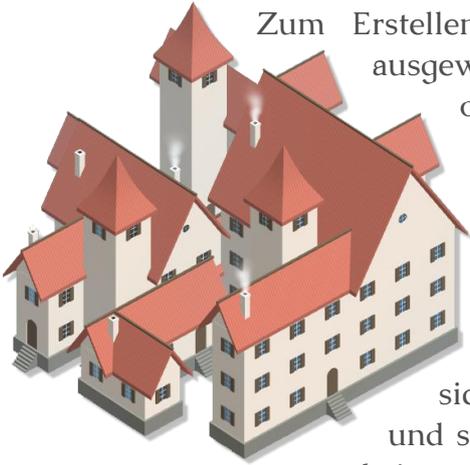


Aber die Seite bietet noch sehr viel mehr. Neben Dungeon-Maps kann man sich auf der Seite auch Karten von Dörfern/Städten generieren lassen. Dazu kann man verschiedenste Parameter, wie etwa die Lage (am Fluss, an der Küste, Insel oder kein Gewässer) oder die Dichte der Bevölkerung angeben. Auch hier lassen sich quasi unendlich viele Karten generieren.



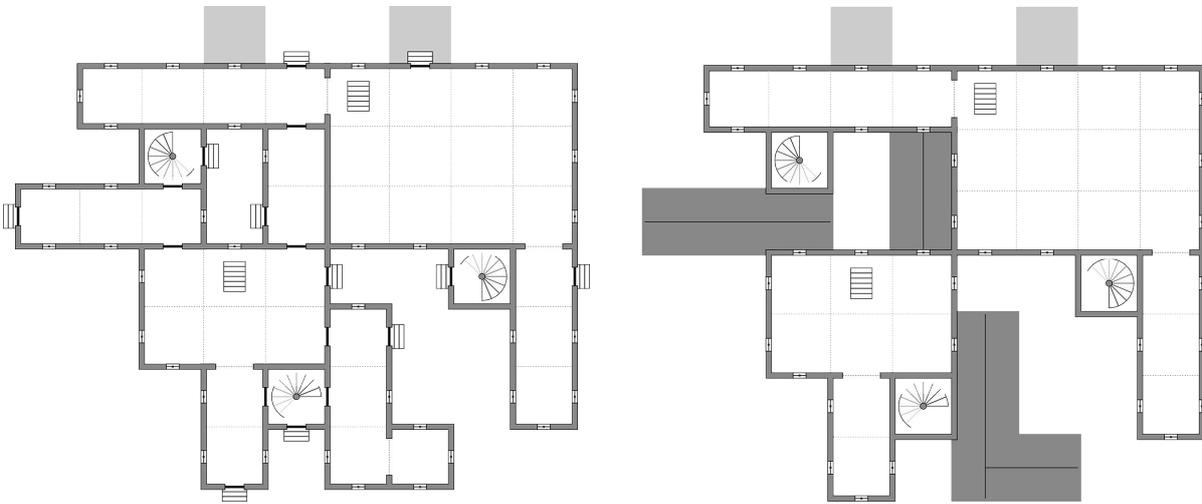
Aber die Seite setzt noch einen drauf! Ihr braucht einen Grundrißplan eines Gebäudes - von der Jagdhütte bis zum Schloss ist alles möglich - und habt keine Zeit selbst einen zu zeichnen? Auch was das betrifft wird man hier fündig. Auf Tastendruck erstellt der Generator ein Zufallsgebäude und dazu auch gleich den Grundrißplan...





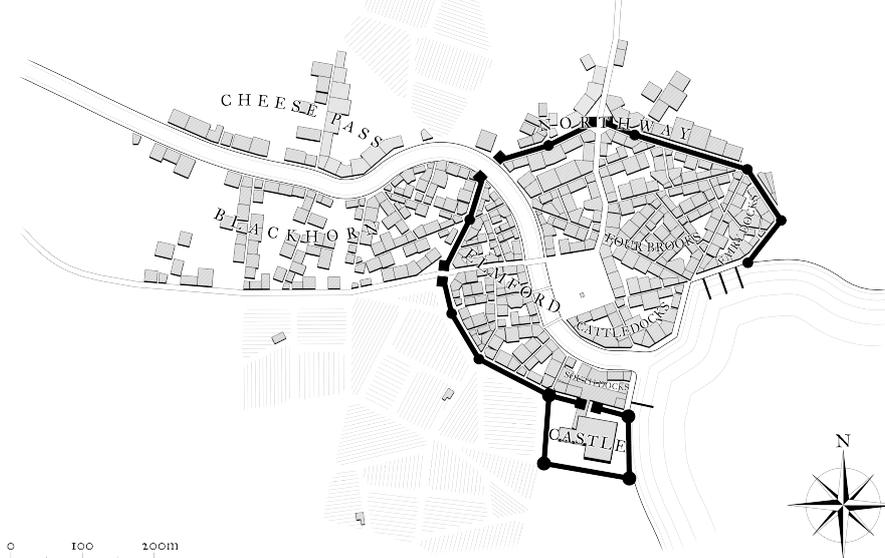
Zum Erstellen der Gebäude können verschiedene Grafik-Presets ausgewählt werden. So lassen sich zum Beispiel europäisch oder orientalisch anmutende Gebäude erstellen und als OBJ Dateien exportieren.

Zu jedem Stockwerk lässt sich ein Grundrißplan abrufen und als SVG-Datei exportieren. Schade, dass es hier keine PNG Exportfunktionen gibt, aber mit kostenlosen Programmen, wie etwa Inkscape lassen sich SVG-Dateien im Handumdrehen als PNG exportieren und sind somit in ziemlich jeder Grafik- und Textanwendung verarbeiten. Aber die Generatoren können noch einiges mehr...



...wie etwa Zufalls- oder „Geburtskarten“ von mittelalterlichen Städten:

Geburtstag: 19.09.1979



Und natürlich nicht zu vergessen – der Map-Editor schlechthin...



Zwar ist „**Inkarnate**“ nicht als Dungeon-Map-Creator konzipiert, lässt sich mit ein wenig Übung aber als solcher verwenden. Und wenn man nebenbei auch noch über Talent verfügt – *wird uns allerdings abgesprochen* – dann kommen dabei wirklich sehenswerte Karten heraus. So ähnlich könnte die „**Siegreiche Amazone**“ aussehen...



Zwar ist „**Inkarnate**“ mit \$ 25,- pro Jahr (bzw. \$ 5,- pro Monat) nicht umsonst, dafür ist der Leistungsumfang aber unangefochten. Zum Erstellen von Karten aller Art stehen dem Benutzer über 16.300 HD Grafiken zur Verfügung und die erstellten Karten können mit bis zu 8K Auflösung exportiert werden, was bei langsamen Internetverbindungen allerdings zu einer Art Geduldsspiel werden kann, denn für alle die es noch nicht wissen – „**Inkarnate**“ läuft im Browser. Was uns daran ein klein wenig stört, ist, dass man Google Chrome verwenden muss um den vollen Leistungsumfang nutzen zu können. Davon einmal abgesehen ist „**Inkarnate**“ – *unserer Meinung nach* – der beste Karten-Editor am heiß umkämpften Markt.

So! Damit kommen wir zum Ende dieser Ausgabe, jedoch nicht ohne zuvor noch eine echte Amazone auf das W20 Podest zu stellen – und zwar **Alicia Bellamy**, besser bekannt unter ihrem Künstlernamen – **Vert Vixen**



Freunde des Cosplays kennen sie als „**Street Fighter V Cammy**“, als „**Nathan(ia) Drake**“, „**Kim Possible**“, „**Wonder Woman**“, „**Diablo 3 Amazone**“, „**Scarlet Witch**“ oder „**Bison**“. Die Rede ist von **Alicia Bellamy**, den meisten von uns heutzutage besser bekannt als Wrestlerin **Vert Vixen**. Schon von Anfang war ihr Cosplay von starken, weiblichen Charakteren geprägt und um diese glaubhaft darstellen zu können, stand hartes Körpertraining für sie an der Tagesordnung.



Nach einigen erfolgreichen Jahren als Cosplayerin, Schauspielerin und Fashion-Model schien es **Alicia** zu langweilig zu werden, starke Frauen „nur zu spielen“. Im Jahr 2019 begann sie deshalb ihre Karriere als professionelle Wrestlerin. Zwar hat sie von 56 Kämpfen „nur“ 14 gewonnen (Stand: 12.11.2021), aber seit 13.06.2021 trägt sie den Titel des „**Sabotage Tag Team Champions**“, wozu wir ihr hier herzlich gratulieren.

So mancher Leser - oder auch Leserin - dieser Zeilen mag sich jetzt vielleicht fragen weshalb wir sie hier auf das Podest stellen. Ganz einfach! *Sie hatte den Mut, einem Traum zu folgen und sollte eine Inspiration für uns alle sein...*

VERTVIXEN

Und für alle, die es jetzt genau wissen wollen - die Amazone bringt bei einer Größe von 173cm, 63kg durchtrainierte Muskeln auf die Waage, wie man auf dem Bild sehen kann. Und falls dem einen oder anderen Troll jetzt dumme Gedanken durch den Kopf schießen - denkt an den Straßentroll, der sich mit **Polyana** angelegt hat. Das ging gar nicht gut für ihn aus...

So! Zeit, uns - für diese Ausgabe - zu verabschieden und uns wider dem realen Leben zuzuwenden.

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

