

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

Antherianischer Amazonen-Kurier



Faszinierende Welt
der Sammelkarten

AUSGABE 7

www.chrisphotos.at

© 2022 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: Ciri - The Witcher - © Cosplay by Katta Ramos
Kassandra - Assassin's Creed Odyssey - © UbiSoft
W20 Dragon Logo - © Xenia Bergmann

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

„Antherianischer Amazonen-Kurier“ - © Xenia Bergmann, Peter Horvath & 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

Die Wahrheit ist manchmal so scharf wie die Klinge eines Amazonas-
säbels, vielleicht sogar noch schärfer. Obwohl das Release unserer
5.Ausgabe nun schon eine ganze Weile zurückliegt, treffen noch immer
kritische und beleidigende Nachrichten diesbezüglich bei uns ein. Wie
wir schon der letzten Ausgabe angemerkt haben - man kann es einfach nicht jedem
Menschen Recht machen.

Eines ist jedoch wirklich seltsam...

**Während wir, wegen des „Erotikgehaltes“, aufs Schärfste
kritisiert werden, erreichen Publikationen wie „Wege der Vereinigung“
enorme Verkaufszahlen. Woran liegt das?**

*Ich glaube, mit der 6.Ausgabe ist eine Art Versöhnung mit den Leserinnen und Lesern
geglückt und gleichzeitig auch eine kleine Abrechnung mit den Trollen, welche nichts
anderes zu tun hatten als Gift und Galle zu spucken. Natürlich ist auch die 6.Ausgabe nicht
perfekt - das wird wohl keine je sein - und Kritik angebracht aber auch willkommen. Und
genau darum geht es - Kritik! Trollkotze ist keine Kritik!*

(Peter Horvath)

*Jetzt, wo es langsam ruhiger wird - und sich die meisten von uns wieder einmal im Corona-
Lockdown befinden - habe ich mich daran gemacht die W20 Internetseiten ein wenig zu
überarbeiten und zu vervollständigen. Auf Wunsch meiner Kolleginnen und Kollegen werde
ich mich aus dieser Ausgabe weitestgehend Heraushalten und mich mehr um die
Fertigstellung der Homepage und die Regelwerke kümmern.*

(Christian Stadler)

*Boah! Ich bin ganz schön aufgeregt und war ganz schön überrascht, dass man mich - auf
Grund meines Leserbriefes - eingeladen hat an diesem Magazin mitzuarbeiten. Mal sehen
ob ich den Ansprüchen des Teams, und natürlich auch der Leserinnen und Leser, gerecht
werden kann.*

(Manuela S.)



— FASZINIERENDE WELT DER SAMMELKARTEN —

Hand aufs Herz! Wer von uns ist nicht schon einmal der Faszination von Sammelkarten erlegen? Egal ob die bekannten Magic® oder Pokémon® Karten - oder Sticker für Fußball- oder Filmalben. So ziemlich jede(r) von uns hat schon einmal gesammelt.

— DER PRÜFENDE BLICK —

Habt auch ihr manchmal das Gefühl, dass euch Händler und Gilden ständig übers Ohr hauen wollen? Wenn ihr dieses Gefühl verspürt, wer sagt, das ihr damit nicht goldrichtig liegt? Wir zeigen euch wofür eure Taler gut angelegt sind und wovon ihr besser die Finger lasst.



— TAVERNEN-TRATSCH —

Diesmal geht es im Tavernen-Tratsch um das liebe Geld in Antheria. Neben einer Preisliste für Speisen, Getränke und sonstige Leistungen, findet ihr auch Tipps & Tricks, wie man das Spiel mit den Talern ein wenig realistischer gestalten kann.

— WER IST WER IN ANTHERIA —

Ihr wollt mehr wissen über die berühmten Persönlichkeiten Antherias? Es interessiert euch welcher Spieler oder welche Spielerin hinter dem einen oder anderen Character steckt? Dann seid ihr in dieser neuen Rubrik genau an der richtigen Stelle.



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

Kann sich jemand persönlich an die Anfangstage der Sammelkarten erinnern? Kaum, denn die Geschichte der Sammelkarten reicht zurück bis ans Ende des 19. Jahrhunderts. Nein! Wir haben uns nicht vertippt! Mehr als 100 Jahre vor **Magic the Gathering**, **Yu-Gi-Oh!**, **Pokémon** oder **Dark Force** gab es Sammelkarten, die vielerorts in Vergessenheit geraten sind oder es erst gar nicht zu Popularität gebracht haben. Während in Österreich noch **Kaiser Franz Joseph I.** regierte, erscheinen in den U.S.A. (gegen 1865) die ersten Baseball-Sammelkarten, deren Popularität dort bis heute ungebrochen ist, wie der Kaufpreis für eine neuwertige Sammelkarte des Baseballspielers **Mickey Mantle**, aus dem Jahr 1952, beweist.

Die Karte wechselte am 14.Jänner 2021 für stolze \$ 5.200.000,- den Besitzer. Dagegen wirken die Preise neuzeitlicher Karten geradezu wie eine Okkasion. Ein Testdruck, von dem nachweislich nur zwei Stück existieren, wechselte bei einer Auktion für \$ 360.000,- den Besitzer und erzielte den höchsten Preis, der je für eine englischsprachige **Pokémon**-Karte geboten wurde. Die wertvollste **Pokémon**-Karte ist eine japanische Ausgabe einer Illustrator-Karte von **Pikachu**. Die Karte wurde bei einer Auktion - im Februar 2021 - für \$ 375.000,- versteigert.

Sieht man sich die Preise an, die für einzelne Karten bezahlt werden, gilt wohl eines als total sicher. Heißt man nicht **Bill Gates**, **Jeff Bezos** oder **Elon Musk** - oder hat beim Öffnen der Päckchen mehr Glück als ein Lotto-Gewinner - wird man nie in den Besitz aller Karten kommen. Trotz dieser Gewissheit erfreuen sich Sammelkarten großer, wenn nicht sogar steigender, Beliebtheit.

Die Einen kaufen sie als mögliche Wertanlage, andere weil sie einfach Spaß am Sammeln haben - und dann gibt es da sogar noch welche, die sie kaufen um damit zu spielen. Unser **Würfel-Goblin, Chris**, spürt manchmal auch diesen unwiderstehlichen Drang Sammelkarten zu kaufen. Er vergleicht es mit dem Sammeln von Briefmarken und verspürt, seinen eigenen Worten nach, einen angenehmen Nervenkitzel wenn er die kleinen Päckchen öffnet.



Doch selbst wenn man die Seltenheit und den hohen Preis mancher Karten ausser Acht lässt, schon alleine die schiere Zahl der Sammelkarten macht es nahezu unmöglich alle zu besitzen. Nicht nur, das es unzählige Sammelkarten-Spiele und -Serien gibt, umfasst alleine das Sammelkarten-Spiel - **Yu-Gi-Oh!** - bis dato 10.661 verschiedene Karten und weltweit wurden bis 2019 knapp 16.000.000.000 Karten verkauft. Obwohl diese Zahlen überaus beeindruckend wirken, gibt es ein System, das **Yu-Gi-Oh!** in die Tasche steckt - **Pokémon!**



Das Sammelkarten-Spiel um **Pikachu**, **Mauzi** und **Co** bringt es Mitte 2021 auf etwa 14.000 verschiedene Karten - von denen seit seinem Erscheinen 1996 in Japan (1998 in den U.S.A. und Europa) weltweit mehr als 34.100.000.000 verkauft wurden.



Doch es geht noch gigantischer...

1993 erblickte in den U.S.A. das Ur-Sammelkarten-Spiel das Licht der Welt - **Magic the Gathering**. Laut **Gatherer-Datenbank** umfasst das Spiel bis dato mehr als 20.000 verschiedene Karten - viele davon in verschiedenen Sprachen. Während die Sammelkarten anfangs nur auf Englisch verfügbar waren, werden sie seit 2011 in 11 verschiedenen Sprachen aufgelegt. Wie viele einzelne Karten seit Erscheinen verkauft wurden lässt sich nur sehr schwer abschätzen; die Zahl der aktiven Spieler wird vom Hersteller - **Wizards of the Coast** - mit etwa 35.000.000 angegeben.

Die wohl bekannteste - und wertvollste - Karte aus **Magic the Gathering** ist der „**Black Lotus**“. Eine signierte Karte in makellosem Zustand hat zur Zeit einen Wert von etwa \$ 425.000,-. Wäre schade diese Karte bei einem Spiel einzusetzen, was aber ohnehin kaum möglich ist. Die Karte würde dem Spieler einen immensen Vorteil verschaffen und ist daher für die meisten Turnier-Varianten gesperrt.



Vom enormen Erfolg von **Magic the Gathering** beflügelt, erschien 1994 das Sammelkarten-Spiel **Dark Force**, welches in der Welt des **Schwarzen Auges®** angesiedelt war. Unseres Wissens handelte es sich damit um das erste Sammelkarten-Spiel, dem ein Rollenspiel-System zu Grunde lag. Zwar waren die Karten optisch anspruchsvoll, aber das Spiel krankte an





einem viel zu komplizierten Regelwerk. Die Erweiterung, die 1996 unter der Bezeichnung „Captains Pack“ auf den Markt kam - und das Spiel um Seekampfgeregeln erweiterte - machte es auch nicht gerade spielbarer. Doch das war nicht der einzige Grund für das Scheitern von **Dark Force**. Weitere Gründe waren wohl, dass die zweite Auflage der Karten eine schlechtere Druckqualität hatte und das es keine Garantie gab in den Booster- oder Attack-Packs seltene (rare) Karten zu finden. So konnte es schon mal passieren, dass man sich 20 Packs kaufte und nicht eine seltene Karte darin zu finden war. Das die Karten auch noch zu groß für

handelsübliche Schutzhüllen waren, war dann wohl der finale Todesstoß für **Dark Force** - und so war nach 491 offiziellen Karten Schluss. Dazu kamen noch 4 Promo-Karten (H001-H004), für welche **Das Schwarze Auge®** Romane namensgebend waren.



Mit dem Konkurs von Schmid Spiele, im Jahr 1997, wurde die Produktion von **Dark Force** eingestellt. Ob es eventuell irgendwann ein neues Sammelkarten-Spiel mit DSA Hintergrund geben wird steht in den Sternen. Das es für den deutschen Markt eine Portierung von **Dark Force** ins System von **Magic the Gathering** geben wird war allerdings ein Aprilscherz von **Ulisses Spiele**.

Allerdings ein sehr guter, müssen wir neidvoll anerkennen!



Zwischendurch gab es auch immer wieder mal so eine Art „Kuriositäten-Sammelkarten“, wie zum Beispiel „**Starship Troopers**“ aus dem Hause **Inkworks**, die mein Kollege und ich leidenschaftlich gesammelt haben. Die Karten zeigten einfach nur Szenenfotos aus dem Film und die Druckqualität würde man heutzutage wohl als dürftig bezeichnen und man bekommt sie auf jedem handelsüblichen Tintenstrahl-Drucker weit besser hin. Aber was waren die Karten damals „cool“ und für eine **Carmen (Denise Richards) Ibanez** konnte man schon ein paar Bugs im Tausch bekommen. Wirklichen materiellen Wert haben die Karten nie erreicht, wie Angebote in Netz zeigen...



Beim Thema „Wert einer Karte“ sind wir an einem ganz sensiblen Punkt angelangt. Wer bestimmt eigentlich, wie viel eine Karte wert ist? Naja... Wie es in der kapitalistischen Welt so ist, bestimmen natürlich Angebot und Nachfrage. Gut und schön wenn ich einen signierten „**Black Lotus**“ von **Magic the Gathering** mein Eigen nenne, der bis zu \$ 425.000,- einbringen kann, wenn sich kein Käufer findet. Und wer bestätigt die Echtheit meiner Karte? Inzwischen gibt es ja genug Fälschungen, welche für Laien nur schwer zu erkennen sind.

Hier kommen Prüfagenturen wie „**PSA**“ ins Spiel...

Diese prüfen die Echtheit und den Zustand einer eingeschickten Karte, verschweißen sie in einer Hartplastik-Box, vergeben einer Bewertung über den Zustand und werden damit reich, denn diese Prüfungen sind natürlich alles andere als umsonst. Je nach Wert der Karte - laut SMR Price Guide - werden entsprechende Gebühren fällig. Da mein - leider fiktiver - „**Black Lotus**“ in makellosem Zustand einen Wert von \$ 80.000,- hat, so werden sage und schreibe \$ 3.000,- als Rating Gebühr fällig. Und wegen der enormen Nachfrage kann so ein Prüfverfahren schon mal zwei, drei Monate - *oder länger* - dauern. Ich bin dann zwar (siehe Abbildung auf Seite 6) stolzer Besitzer eines verschweißten und bewerteten „**Black Lotus**“, aber schon mal um eine stolze Summe ärmer.

Deutlich günstiger - aber immer noch teuer genug - sind Ratings des Mitbewerbers „**CGC**“... Allerdings ist die Preisliste hier ein klein wenig unübersichtlich, da so ziemlich alles extra in Rechnung gestellt wird. Dafür verfügt das CGC Rating über mehrere Abstufungen, die sich jedoch nur sehr unwesentlich von denen der PSA unterscheiden. Für uns deutschsprachigen Personen ist hier vor allem die Bezeichnung „mint“ ein wenig irritierend. Das hat aber nichts mit Kaugummi oder Hustenzuckerl zu tun, sondern bedeutet in den U.S.A. einfach nur „neuwertig“. Und da sich „Neuwertiges“ gut verkauft gibt es dann noch gefühlte 100 Abstufungen, wie „near mint“ (nahezu neuwertig), „near mint plus“ oder „near mint mint plus“. Treibt schon seltsame Blüten das Ganze. Bei beiden Rating Systemen ist die 10 die höchste Bewertung, wobei CGC hier noch zwischen einer „normalen 10“ (pristine = makellos) und einer „vierfachen 10“ (quad ten oder perfect 10) unterscheidet.



Würde ich mir jetzt denken » Totale Ogerkacke! Ich biete meine Karten bei einer Auktion ohne so ein Rating an! « Keine Chance... In den U.S.A. würde sie nicht mal auf Ebay wer ohne Rating



einer namhaften Agentur kaufen. Hier ist also eine Industrie ums Sammeln entstanden, die sich einen Platz am Futtertrog gesichert hat. Denn nicht nur Sammelkarten werden von diesen Agenturen bewertet, sondern auch Comics, Münzen, Autogrammkarten - *einfach so ziemlich alles was man Sammeln kann, kann man dort - für teures Geld - bewerten lassen*. Dabei konnten wir noch immer nicht herausfinden ob diese Agenturen auch haften, wenn ich eine von ihnen bewertete und versiegelte Karte kaufe, die sich dann womöglich als Fälschung herausstellt. Sie lehnen jedenfalls so ziemlich jede Haftung ab, falls sie meinen „**Black Lotus**“ während des Rating-Vorganges beschädigen sollten.



Doch lassen wir die Säckelschneider und Talerzieher mal außen vor - welche Sammelkarten bzw. Sammelkarten-Spiele würden wir uns zulegen. In einem Punkt sind sich in unserer Redaktion alle einig. Niemand, ausser **Xenia**, spielt **Magic the Gathering**, aber die **Adventures in the Forgotten Realms** Serie würden sich die meisten von uns dennoch zulegen. Wohl schon alleine wegen des Fantasy-Bezuges oder weil einige von uns auch mit **Dungeons & Dragons** aufgewachsen sind. ...und die Karten sind auch wirklich ein optischer Leckerbissen!



Man kann wirklich getrost sagen, dass es **Wizards of the Coast** hier gelungen ist, zwei Welten zu vereinen - und unsere Sammelleidenschaft zu erwecken... Und obwohl erst kürzlich erschienen, umfassen die **Adventures of the Forgotten Reals** plus **Commander** bereits über 530 Karten. Neu im Oktober/November 2021 sind „**Innistrad: Crimson Vow**“ (über 600 Karten), und „**Innistrad: Midnight Hunt**“ (ebenfalls etwa 600 Karten)...



Aber - und man mag es kaum glauben - wir haben in unseren Reihen auch einen großen Fan der **Pokémon**. Und sie sammelt nicht nur die Sammelkarten, sondern auch Plüschtiere, Filme, Soundtracks - und was es sonst noch so gibt...



Vor allem die neue Kartenserie „Schwert & Schild - Fusionsangriff“ hat es ihr wirklich angetan. Noch ist sie davon überzeugt, dass sie bald alle Karten der neuen Erweiterung besitzen wird. Und sollen wir euch etwas sagen? Sie ist wirklich verrückt genug um dieses Ziel zu erreichen... Wie sich einige bereits denken können - wir sprechen von **Katta Ramos**



Vor allem die neue Kartenserie „Schwert & Schild - Fusionsangriff“ hat es ihr wirklich angetan. Noch ist sie davon überzeugt, dass sie bald alle Karten der neuen Erweiterung besitzen wird. Und sollen wir euch etwas sagen? Sie ist wirklich verrückt genug um dieses Ziel zu erreichen... Und wenn wir jetzt ganz ehrlich sein sollen - als wir Bilder für diese Rubrik, und Symbole für eine Schriftart, gesucht haben, haben wir uns selbst dabei ertappt



im Pokédex zu blättern und nachzusehen welche der **Pokémon** wir noch kennen. Es ist kaum zu glauben, aber die **Pokémon** huschen seit nunmehr 25 Jahren - seit 1996 - über Bildschirme in aller Welt. Zuerst auf den Displays des **Nintendo®** GameBoy, dann als Anime-Serie im TV,



und letztendlich sogar über die große Kinoleinwand. Von den unzähligen Filmen auf Video, DVD und BluRay einmal ganz zu schweigen!



Doch jetzt einmal Hand aufs Herz! Auch wenn ihr jetzt nicht unbedingt ein Pokémon-Fan seid, aber wer hat wirklich noch nie von **Pikachu**, **Mauzi**, **Mew**, **Pummeluff** oder einem der anderen 894 **Pokémon** gehört?

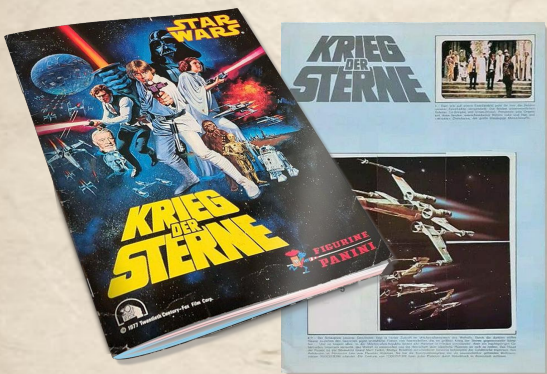


Wem das noch nicht ausreicht, dem bleibt immer noch die Option eigene Sammelkarten zu kreieren. Zu diesem Zweck findet man vor allem auf **GraphicRiver** eine Vielzahl an sogenannten „Templates“, mit deren Hilfe sich sehr rasch und einfach eigene Karten herstellen lassen. Möchte man die Karten allerdings auch ausdrucken, so empfiehlt sich ein Drucker mit ECO-Tanks...



...oder man lässt sie drucken, was bei Klein(st)serien meist auch ziemlich ins Geld geht. Zwar bieten auch einige Druckereien - etwa **Printer Studio** - die Möglichkeit Sammelkarten drucken zu lassen, aber auch dort muss man mit etwa € 10,- für 12 gleiche Karten rechnen. Braucht man jetzt etwa 100 verschiedene Karten - naja - dafür braucht man jetzt wohl keinen Taschenrechner. Ist eine teure Angelegenheit...

Wohl ebenfalls zu den „Sammelkarten“ kann man die diversen Sticker-Alben zählen. Schon in der Kindheit unseres **Würfel-Goblin** waren sie allgegenwärtig. Sein erstes, bestätigtes, Sticker- oder Sammelalbum stammt aus dem Jahr 1977 und war - wie wohl nicht anders zu



erwarten - von „**Krieg der Sterne**“. Passgenauigkeit der Sticker war bei **Panini** zu dieser Zeit noch ein Fremdwort, doch das war den meisten von uns damals noch völlig egal. Hauptsache man bekam das Album irgendwie voll

„Leider ist mein Star Wars Sammelalbum im Laufe der Jahrzehnte irgendwie und irgendwo verloren gegangen.“

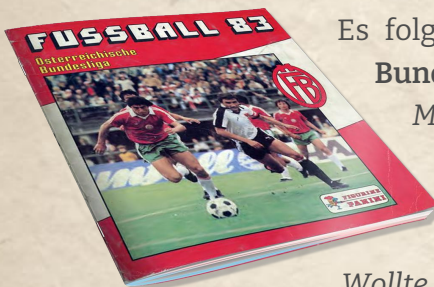
(Christian Stadler)





Mindestens ebenso großer Beliebtheit erfreute sich - zumindest bei den Jungs - 1978 das Sammelalbum zur Fußball WM. Was war ich damals glücklich, als ich die Österreichische Nationalmannschaft endlich komplett hatte. „Am schwierigsten zu bekommen, zumindest meinem Empfinden nach, waren aber nicht Starspieler wie **Hans Krankl**, **Herbert Prohaska** oder **Walter Schachner**, sondern

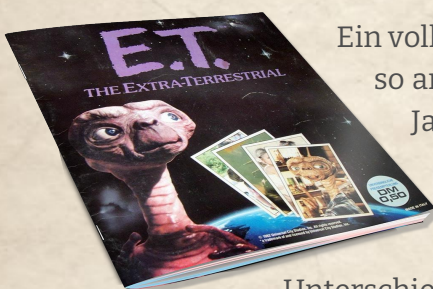
das Verbandsappen.“ Ewig in Erinnerung bleibt uns wohl auch der 3:2 Sieg der Österreichischen Nationalmannschaft gegen Deutschland - übrigens das erste - und letzte - Mal, dass Österreich bei einer WM gegen Deutschland gewonnen hat. Für ein volles, halbwegs gut erhaltenes, Album zur WM 1978 muss man schon an die € 2.000,- auf den Tisch legen.



Es folgte das Sammelalbum zur **WM 1982** in Spanien und dann das **Bundesliga Album 1983** - „als 16 Clubs um die österreichische Meisterschaft spielten und Männer noch schamlos Schnauzer trugen“. „Mußte man damals einfach haben, wenn man auch nur ein klein wenig dazugehören wollte.“

„Wollte man bei den Mädchen punkten, so mußte man „**E.T. - Der Außerirdische**“ sammeln und kleben. Und dank meiner damaligen Klassenkollegin **Sylvia B.** habe ich mein E.T. Album auch fast voll bekommen. Ich bin mir nicht mehr 100% sicher, aber am Ende fehlten mir nur noch zwei oder drei Pickerl, wie wir in Österreich sagen.“

(Christian Stadler)

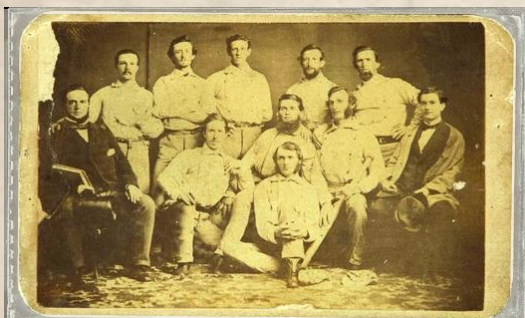


Ein volles **E.T. Album** in akzeptablen Zustand ist Stand Dezember 2021 so an die € 675,- wert. Wie viele Sammelalben **Panini** im Laufe der Jahrzehnte auf den Markt gebracht hat war durch unseren Recherchen nicht feststellbar, aber im Schnitt gibt der Verlag pro Jahr weltweit etwa 4.000(!) Comics und Sammelalben heraus. Bei Sticker-Sammelalben, besteht jedoch ein großer

Unterschied zu Sammelkarten wie **Magic the Gathering** oder **Pokémon**. Laut Verlag wird jeder Sticker in gleicher Anzahl* ausgeliefert und sollte es dennoch nicht für ein volles Album reichen, so können fehlende Sticker - über einen gewissen Zeitraum - beim Verlag nachbestellt werden.

*dem steht eine Untersuchung von Statistiker **Christian Hesse** entgegen





Zusammengefasst können wir also sagen, dass die „Welt der Sammelkarten“ sehr alt und immens groß ist - und weit über **Magic** oder **Pokémon** hinaus geht. Die Faszination, welche sie in den 1980'er und 1990'er Jahren auf uns ausgeübt haben, können einige von uns heute nicht mehr reproduzieren. Es lag vielleicht wirklich daran, dass man sie sammeln mußte, wenn man zu einer bestimmten

Gruppe dazugehören wollte. Das erklärt wahrscheinlich auch die, in den 1980'ern sehr populären, „Glücksflöhe“ aus Holz, aber das ist wohl eine ganz andere Geschichte, die wir den Damen in unserem Team überlassen werden.



Unser **Peter** hat Sammelkarten wahrscheinlich mit einem Satz am Besten von uns allen erklärt. „*Sammelkarten befriedigen unseren ureigenen Trieb des Jagens und Sammelns.*“ Dem hatten selbst unsere Sammelkarten-Jäger und Jägerinnen nichts mehr hinzuzufügen oder zu entgegnen. Oder um es mit Kattas Worten zu sagen...

¡Coleccionar cartas coleccionables es divertido!

(Sammelkarten sammeln macht Spaß!)



er Sammelkarten sein Eigen nennt, der möchte diese häufig auch gut schützen, wofür es eine Vielzahl von Produkten auf dem Markt gibt. Von Schutzhüllen bis zu Boxen aus Holz oder Hartplastik. Wir nehmen einige davon mit „**Prüfendem Blick**“ unter die Lupe.

Weiters werfen wir einen Blick auf die **DSA®**-Erweiterungen „**Die dampfenden Dschungel**“ (wir werden uns für unseren Dschungel wohl wieder einen neuen Namen überlegen müssen), den „**Meisterschirm: Tavernen**“ und eine Ausgabe des „**Heldenwerkes**“.



Und für alle die es noch nicht wissen...

Neuheiten zum Thema Würfel findet ihr in der aktuellen Ausgabe des „**Würfel Goblin**“, dem wir jetzt ein eigenes Magazin gewidmet haben in dem er sich so richtig austoben kann und darf. So präsentiert er euch in der aktuellen Ausgabe die neuen & LabDice aus dem Hause Chessex. Würfel, nach denen er sich schon lange seine gierigen Finger leckt...





abt auch ihr manchmal das Gefühl, dass euch Händler und Gilden ständig übers Ohr hauen wollen? Wenn ihr dieses Gefühl verspürt, wer sagt euch dann, das ihr damit nicht goldrichtig liegt? Doch manchmal kann dieses Gefühl auch täuschen und euch entgeht eventuell ein Schnäppchen oder etwas anderes, dass 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 und das...



Will man seine Sammelkarten schützen, so wird man sehr schnell mit einer Vielzahl an Produkten und Begriffen konfrontiert. Was bedeuten diese - und machen Begriffe wie „super“ und „Ultra“ ein Produkt wirklich besser. Wir nehmen Produkte, welche eure Karten schützen sollen, hier unter die Lupe. Mal sehen was dabei herauskommt...



Beginnen wir mal mit den klassischen „Schutzhüllen“ - sie tragen fantasievolle Namen wie „**Max Protector**“, „**Ultra Protector**“ oder „**Dragon Shield**“. Es gibt sie in unzähligen Farben, deren Namen ebenso fantasievoll sind wie die Namen der Hüllen selbst - etwa „Raven Black“, „Sky Blue“ oder „Apple Green“ und - *um die Sache so richtig kompliziert zu machen* - auch noch in verschiedenen Größen und Materialstärken. Japanische Sammelkarten, wie zum Beispiel „**Yu-Gi-Oh!**“, sind nämlich kleiner als zum Beispiel „**Magic the Gathering**“ oder „**Pokémon**“ und

benötigen Schutzhüllen im Format 62x89mm - meist als „Japan Size“ bezeichnet. Für „**Magic**“ oder „**Pokémon**“ benötigt man die Standard Size Hüllen mit einer Größe von 66x91mm. Und damit es nicht zu einfach wird, gibt es dann auch noch die „Mini American“ Hüllen mit einer Größe von 41x63mm. Letztere finden in Europa aber kaum Verwendung und wir haben uns nur zu Testzwecken zwei Päckchen organisiert... Das bedeutet „gekauft“ - nur um Missverständnisse zu vermeiden! Hat man das Rätsel um die passende Größe gelöst, dann bleibt natürlich noch die Frage ob matte oder glänzende (glossy) Oberfläche. Natürlich hat beides wieder Vor- und Nachteile die gegeneinander abgewogen werden sollten.



Glänzende Hüllen haben den Vorteil, dass das Motiv darunter wunderschön zur Geltung kommt, weil sie eine spiegelglatte Oberfläche haben. Und das Wort „spiegelglatt“ zeigt auch schon wo das Problem liegt. Die Oberfläche der Hüllen ist glatt und rutschig, wodurch sich die Karten nur sehr schwer zu einem Deck stapeln lassen. Für Karten, die in Spielen verwendet werden, sind sie daher nur bedingt brauchbar. Sie eignen sich viel mehr zur Präsentation...



Matte Hüllen haben eine aufgeraute Oberfläche, was sie deutlich rutschfester macht. Allerdings wird dadurch auch das Licht stärker reflektiert, was manchmal störend sein kann. Aber wie schon gesagt ist es nicht nur eine optische Frage, sondern auch eine Frage der Handhabbarkeit. Daher gilt die Faustregel - für Spiele bzw. Turniere sollten matte Schutzhüllen verwendet werden und zu Präsentationszwecken glänzende Hüllen.

Wer seine Karten besonders schützen möchte, der verwendet die „Double-Sleeve“ Technik. Dazu werden die Karten zuerst in sogenannte „Perfect Fit - Inner Sleeves“ gesteckt und dann erst in die eigentliche Schutzhülle. Die Karte ist also quasi doppelt geschützt...



Das bringt uns natürlich zur Materialstärke der Schutzhüllen, welche in „Mikron“ (eine veraltete Bezeichnung für Mikrometer - μm) angegeben wird. Und für alle, die in der Schule nicht aufgepasst haben oder mit Mathematik so ihre Probleme hatten und haben - ein Mikrometer ist der Millionste Teil eines Meters. Je mehr „Mikron“ - oder im Englischen „Micron“ - die Hülle hat, um so stärker ist das Material und um so höher natürlich auch die Schutzwirkung. Soft-Hüllen haben meist eine Stärke von etwa $60\mu\text{m}$, Standard-Hüllen haben eine Stärke von etwa $100\mu\text{m}$ - vereinzelt Modelle sogar bis $150\mu\text{m}$, also 0,15mm.

Wem auch das noch zu wenig Schutz ist, der kann zusätzlich noch zu den sogenannten „Top Loadern“ greifen - extrastarken Schutzhüllen. Wir haben uns eine Packung von **Ultra PRO** zu Testzwecken bestellt und müssen sagen, dass sich unsere Begeisterung über die Qualität des Produktes sehr stark in Grenzen hält.



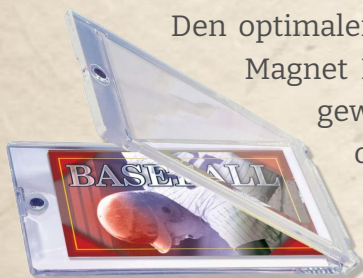
Scheinbar hat die Qualität der Produkte im Laufe der Jahre, durch „Made in China“, stark gelitten. Die Hüllen waren unsauber (nicht zentriert) gestanzt, die vermeintlich abgerundeten Ecken nicht entgratet - *man konnte sich leicht an den Ecken verletzen* - und die



größte Enttäuschung, die Hüllen waren sowohl außen als auch innen stark verschmutzt. Wäre es möglich bei der Bewertung des Produktes auch negative Werte zu vergeben - wir hätten es getan, denn diese Hüllen hätten unsere wertvollen



Karten nicht geschützt, sondern beschädigt. Und wie sich an den anderen Kundenrezensionen zeigte, waren unsere Hüllen kein Einzelfall. Sieht so aus, als hätte die Qualitätskontrolle hier völlig versagt. Also unbedingt die Hülle kontrollieren, bevor ihr eure wertvollen Karten damit „schützt“.



Den optimalen Schutz für eure wertvollen Karten bieten wohl die One-Touch-Magnet Kartenhalter mit UV-Schutz. Wie weit dieser UV-Schutz wirklich gewährleistet ist können wir leider nicht beurteilen, aber wir kämen ohnehin nicht auf die Idee eine wertvolle Sammelkarte der Sonne auszusetzen. Allerdings... Der Platz im Kartenhalter ist ein wenig größer als die Karte selbst und so kann es sein, dass die Karte darin herumrutscht, was natürlich auch nicht gerade gut für die

Oberfläche der Karte ist. Es empfiehlt sich also unbedingt, die Karte - *vor dem Einlegen in den Kartenhalter* - in eine „Perfect Fit“ Hülle zu stecken um sie so vor Oberflächenschäden zu schützen. Und wirklich billig ist der Schutz auch nicht gerade, denn für einen dieser Magnet-Kartenhalter, erleichtert **Amazon** euren Geldbeutel um fast € 10,-.

Jetzt hat man also hunderte seiner Karten in Schutzhüllen - aber was dann? Wohin mit den ganzen geschützten Karten. Nun! Die Antwort heißt schlicht und einfach „Storage-Box“ oder wenn es kleiner sein soll „Deck-Box“. Wir persönlich bevorzugen hier die Boxen von **Dragon Shield**. Sie sind überaus robust, die Deckel halten sehr fest und sie bieten in vier Fächern Platz für mehr als 320 Karten in Schutzhüllen. Von den drei Trennern sind zwei herausnehmbar, was zusätzliche Flexibilität bietet.





Und um die Entscheidung nicht all zu einfach zu machen gibt es die Boxen noch in einer Vielzahl an Farben, von denen wir gar nicht alle hier abbilden konnten. Hier ist natürlich noch anzumerken, dass blickdichte Boxen einen guten UV-Schutz bieten, was bei transparenten natürlich nur bedingt der Fall ist. Für eine Box müsst ihr, je nach Händler, zwischen € 6,50 und € 11,- aus dem Beutel kramen...



In etwa ebenso vielen Farben gibt es die Deck-Boxen von **UltraPro**. Diese sind aus dünnwandigem Polypropylen und bieten - je nach Modell - mäßigen Schutz für bis zu 100 Karten in Hüllen. Dafür sind sie, bei einem Stückpreis von knapp € 2,- sehr günstig. Und meist werden sie ja nicht zur Lagerung genutzt, sondern nur zum Transport - kein optimaler Schutz, aber viel besser als Nichts!



Ultra•PRO®

...ist wohl der bekannteste - *und am längsten am Markt tätige* - Hersteller von Schutzhüllen und Boxen für Sammelkarten aller Art. Es handelt sich dabei um ein Familienunternehmen, welches 1952 in den U.S.A. gegründet wurde und für hoch qualitative Produkte bekannt ist. Unser Team verwendet die Produkte aus dem Haus **Ultra PRO** schon seit mehr als zwanzig Jahren und es gab, *von den Top Loadern (siehe Seite 16) einmal abgesehen*, nie Grund zur Beanstandung. Doch werfen wir mal einen Blick auf das umfangreiche Sortiment...

Der Sortiments-Schwerpunkt liegt bei **Ultra PRO** definitiv bei den Schutzhüllen, welche in 16 verschiedenen Farben und Packungen zu 50 oder 100 Stück erhältlich sind. Wem einfärbige Hüllen jedoch zu

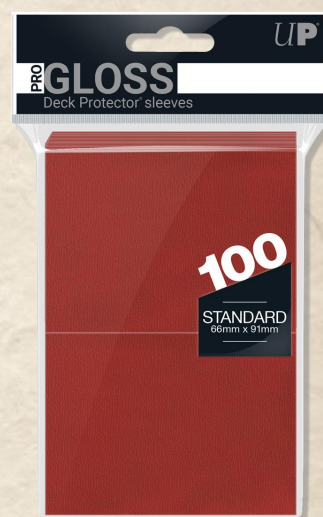
langweilig sind, für den gibt es unzählige Hüllen

mit Motiven von **Dungeons & Dragons**, über **Pokémon** und **Magic** - bis hin zu **Super Mario**. Alleine mit **Magic the Gathering** Motiven sind über 300(!) verschiedene Designs erhältlich. - unser Favorit ist jedoch der **Beholder**.



Allerdings gibt es etwas, was uns an den Hüllen von **Ultra PRO** stört, das leider nicht auf den

Produktbildern ersichtlich ist. Zumindest bei unseren Hüllen in Standard-Größe befindet sich auf der Vorderseite - *unten* - ein Hologrammsticker. Bei manchen Hüllen ist er etwa einen Zentimeter vom rechten Rand entfernt, bei anderen klebt er fast in der linken Ecke... Egal, denn wie man es dreht und wendet - das Hologramm ist irgendwie störend. Dafür sind die Hüllen sehr paßgenau und der Rand - *bei korrekt eingesteckter Karte* - auf allen Seiten gleich.



Wer er nicht glänzend mag, für den bietet **Ultra PRO** unter den Bezeichnungen „Matte“ natürlich auch Hüllen mit matter Oberfläche an. Besonders zu erwähnen sind vielleicht auch noch die Hüllen der Produktreihe „Eclipse“. Sie verfügen über eine besonders transparente Vorderseite. Leider hatte unser Händler - auf Grund der großen Nachfrage - keine auf Lager, daher konnten wir sie nicht selbst testen - aber die Produktrezensionen in diversen Online-Shops sprechen wohl für sich. So liegt der 4 und 5 Sterne Wertungsdurchschnitt bei **Amazon** bei etwa 93% - kaum noch zu toppen!





Den bestmöglichen Schutz für die Karten bieten wohl die „Deck Vaults“. Dabei handelt es sich um Metalldosen, welche - je nach Modell - auch noch über einen kleinen Behälter für Würfel verfügen. Für Fantasy-Freunde und Freundinnen besonders interessant - es gibt sie auch als streng limitierte Editionen mit Motiven von **Boris Vallejo**, **Larry Elmore** oder **Clyde Caldwell**. Somit werden auch die Boxen selbst zu Sammlerstücken...

Auch die dünnwandigen Deck-Boxen aus Polypropylen sind in verschiedensten Farben und Designs erhältlich. Wir können diesen Boxen nichts abgewinnen, aber das muss wohl Jeder oder Jede für sich selbst entscheiden.



Ein weiteres Produkt aus dem Haus **Ultra PRO**, welches wir auf keinen Fall mehr missen möchten, sind die Einlegehüllen für Ringbücher, von denen jede Seite bis zu 9 Karten aufnehmen kann. Die Einleger sind aus sehr massivem Material und dank ihrer 11-Loch-Lochung in sehr vielen Ordnern verwendbar. Hier ist beim Kauf allerdings ein wenig Vorsicht geboten, denn es gibt auch Einleger, welche über eine, bei uns sehr unübliche, 3-Loch-Lochung verfügen.

„Meine Einleger sind nunmehr seit etwa 20 Jahren wirklich sehr harten Bedingungen ausgesetzt und zeigen keine Verfärbungen oder andere Schwächen auf. Ich kann diese Einleger wirklich bedenkenlos empfehlen.“

(Christian Stadler)

Wovon wir allerdings abraten sind die extrem dünnen „Penny Sleeves“, von denen 100 Stück bereits um € 2,- erhältlich sind. Sie bieten nur minimalen Schutz und sind etwa so paßgenau wie eine Pluderhose. Natürlich kann man auch hier sagen - „Besser als Nichts!“ - aber für ein paar Taler mehr bekommt man schon durchaus guten Schutz.





Noch verhältnismäßig neu am Markt sind die Schutzhüllen „**Dragon Shield**“ aus dem Hause **Arcane Tinmen**, die damit beworben werden, dass sie so robust wie Drachenschuppen sind. Das Unternehmen wurde 1999 von zwei Nerds - *und sie sind stolz darauf Nerds zu sein* - in Dänemark gegründet. Ihr Ziel war es, besonders strapazierfähige und robuste Schutzhüllen und Boxen für Spieler zu schaffen. Und das ist ihnen unserer Meinung nach auch gelungen!



Unser aller Lieblingsprodukt von Dragon Shield sind die Kunststoffboxen. Sie sind wirklich überaus robust, haben ein cooles Verpackungsdesign und sind sehr vielseitig verwendbar. Gut ein Drittel unserer Boxen findet im Büro- und Werkstattbereich Verwendung. Wir hören jetzt schon den einen oder anderen meckern, dass dies nicht im Sinne des Erfinders sei. Wir meinen aber, dass die flexible Nutzung des Produktes ganz genau im Sinne des Erfinders ist.

Aber es geht natürlich auch viel stilvoller...

Unter den Produktbezeichnungen „Nest 100“ und „Nest+ 100“ bietet die Firma Boxen der absoluten

Sonderklasse an. Das schwarze Äußere ist rauer Drachenhaut nachempfunden während das farbige Innere weich gepolstert ist um den Karten optimalen Schutz zu bieten. Verschlössen gehalten wird die Box durch einen langlebigen Magnetverschluss. Während die „Nest 100“ Platz für etwa 100 Sammelkarten in Schutzhüllen bietet, verfügt die „Nest+“ zusätzlich noch über eine Schublade, welche

einen Satz Würfel aufnehmen kann. Ein wirklich sehr gut durchdachtes Konzept, welches auch noch sehr gut umgesetzt wurde. Natürlich sind die Boxen nicht nur in rot/schwarz, sondern auch in einer Vielzahl anderer Farben erhältlich.



Doch manchmal sind selbst 100 Karten nicht genug...

Braucht man mehr Platz kann man zu den bereits erwähnten Kunststoffboxen greifen oder





man verwöhnt seine Sammelkarten mit einer „Magic Carpet 500“ Box, welche bis zu 1000 Karten Platz bietet. Die Box besteht im Prinzip aus zwei Komponenten - der eigentlichen „Aufbewahrungsbox“ und einer „Spielmatte“, welche die Box umschließt und per Magnetverschluß gehalten wird. Man bekommt eigentlich zwei Produkte, von sehr hoher Qualität, in einem. Fairerweise muss man aber auch

gestehen, dass diese Qualität ihren Preis hat. Für eine „Magic Carpet 500“ Box müsst ihr schon sehr tief in den Geldbeutel fassen und etwa € 50,- herauskramen.

Und wenn selbst das nicht ausreicht, dann bleibt noch der Griff zur „Magic Carpet XL“, die nicht weniger als 2100 Karten Platz bietet und deren Hülle natürlich ebenfalls als „Spielmatte“ verwendet werden kann. Da die XL-Variante mit knapp € 65,- nicht wesentlich teurer ist als die Standardausführung tendieren wir eher zur größeren Variante. Aber das muss natürlich jede und jeder für sich selbst entscheiden.



Aber es muss natürlich nicht immer Luxus sein...

Unter den Produktreihen von Dragon Shield finden sich auch die „Cube Shells“ und „Deck Shells“ - dünnwandige Boxen aus Polypropylen. Die „Cube Shells“ sind ideal um kleine Mengen an Karten (etwa 20) beim Transport zu schützen, sie kann aber auch mit 48 Stück 12mm **W6** Würfeln befüllt werden. Die „Deck Shells“

hingegen fassen bis zu 100 Karten und sind, wie man es ja schon fast gewohnt ist, auch in einer größeren Version für 150 Karten erhältlich.

Aber wie auch schon bei den Boxen des Mitbewerbers sehen wir in diesen Schachteln lediglich eine „vorübergehende, besser als Nichts, Lösung“ zu einem günstigen Preis.

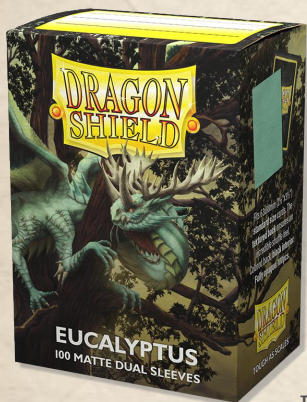


Aber was wären ein Sortiment and Kartenschutzprodukten ohne „Card Sleeves“ - und von denen gibt es bei **Dragon Shield** natürlich jede Menge. So sind in der Classic-Serie - *glänzende, glatte Rückseite* - 16 verschiedene Farben erhältlich. Von komplett transparent, bis zu einem sehr auffälligen Pink. Mit einer Materialstärke von 120µm sind sie etwas massiver als die meisten, gängigen Hüllen.



Wer lieber matte Rückseiten hat (Matte-Serie) - *für Spiele und Deckbildung besser geeignet* - dem bietet das Sortiment 34 verschiedene Farben - *darunter Exoten wie „Mint“, „Petrol“ oder „Saphire“* - an. Auch diese Hüllen weisen eine massive Stärke von 120µm auf. Aber damit noch nicht genug...

Neben diesen „Standard-Hüllen“ bietet **Dragon Shield** noch weitere Formen der Hüllen an - und damit meinen wir jetzt nicht das Format, sondern die Oberflächenbeschaffenheit. Die „Non Glare“ (blendfrei) Hüllen verfügen auch auf der Vorderseite über eine matte Oberfläche - und die ist so beschaffen, dass sie möglichst wenig Licht reflektiert. Die Hüllen eignen sich daher besonders gut für den Einsatz in Videos - *etwa Live-Streams* - oder bei der Erstellung von Produktfotos. Auch diese Hüllen weisen eine Materialstärke von 120µm auf und bieten guten Schutz.



Das die Wünsche der Benutzer ernst genommen werden, beweisen die „Matte Dual Sleeves“. Dabei handelt es sich um Schutzhüllen, deren innere Rückseite schwarz ist, wodurch die vor allem schwarz umrandete Karten besonders gut zur Geltung bringen. Darüber hinaus sind sie 100% blickdicht.

Wer es gerne ein wenig ausgefallener hat, greift am Besten zu den „Arts Karten“ von **Dragon Shield**. Aktuell gibt es eine Sonderserie, „Drachen in der Kunst“. Dabei werden bekannte Kunstwerke neu interpretiert, indem sie durch einen Drachen ergänzt werden. So findet man in der Serie zum Beispiel „**Das Mädchen mit dem Perlenohrring**“ - mit einem kleinen Drachen auf der Schulter oder die „**Mona Lisa**“ mit einem auf dem Schoß...





...aber auch Hüllen mit Motiven der „Justice League“, „Harry Potter“, „Game of Thrones“ oder „Buffy - Vampire Slayer“. Und wer es noch eine Spur persönlicher möchte, der kann sich auch selbst gestaltete Hüllen drucken lassen. Wir haben diesen Service noch nicht in Anspruch genommen, daher empfehlen wir euch diese Produktvorstellung auf [YouTube](#).

Auch in Sachen Hüllen und Mappen wird man fündig - und natürlich steht der Name auch hier für Top-Qualität. So haben die Hüllen zum Beispiel - wie auf den Produktbildern ersichtlich - einen schwarzen Hintergrund, was die Karten besonders zur Geltung bringt. Und sie können - im Gegensatz zu allen deren Hüllen die wir im Test hatten - beidseitig befüllt werden, was die Aufnahmekapazität verdoppelt.



Es gibt die Hüllen in glänzender und matter (Non Glare) Ausführung und natürlich in unterschiedlichen Größen, von 4 bis 24 Aufnahmefächern. Und wer es ganz bequem mag, der greift zu einem der vielen Sammelordnern aus dem Sortiment. In Sachen Sortiment und Qualität ist **Dragon Shield** derzeit unsere Nummer Eins!



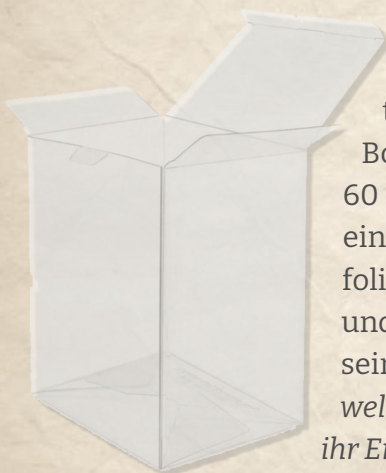
TITANSHIELD

Bei uns noch relativ unbekannt sind die Schutzhüllen von **Titanshield**, was vielleicht daran liegen könnte, dass die Marke erst 2017 gegründet wurde. Mit einer Materialstärke von 140µm sind die „Titanenschilder“ die Schutzhüllen mit der höchsten Materialstärke und lassen, was die Qualität betrifft, keine Wünsche offen. Der Unterschied von 20µm bis 40µm zu anderen Schutzhüllen mag minimal klingen, aber man spürt ihn, wenn man die Hüllen in Händen hält. Dieser Meinung ist zumindest unsere **Xenia**...



Die Hüllen sind in Standard-Größe und auch etwas kleiner, für japanische Sammelkarten, erhältlich. Für die Hüllen in Standard-Größe gibt es auch passende „Inner-Sleeves“, welche in Kombination den optimalen Schutz bieten. Mit einer Materialstärke von 60µm unterscheiden sich diese aber nicht wesentlich von denen anderer Hersteller. Die äußeren Schutzhüllen gibt es in verschiedenen Farben, nicht so viele wie bei anderen Herstellern, aber voll und ganz

ausreichend. Über die „üblichen“ Schutzhüllen hinaus, bietet **Titanshield** auch Hüllen für Spielkarten (Skat, Poker,...), Hüllen für Brettspiele und verschiedene Formen von Comics und Magazinen an. Und - *ein ganz besonderes Highlight im Sortiment* - Schutzhüllen für die trendigen Funko-Pop Figuren.



Die 500µm (0,5mm) starken Boxen bieten den optimalen Schutz für die trendigen Sammlerstücke in 4" Größe. Die Boxen sind in Verpackungseinheiten zu 20, 60 oder 100 Stück verfügbar und jede einzelne ist mit einer abziehbaren Schutzfolie versehen um sie vor Fingerabdrücken und Kratzern zu schützen, während man seine Funko-Pop's darin verstaut. **Katta**, *welche eine enorme Sammlung an Funko-Pop's ihr Eigen nennt*, schwört auf die Schutz-Boxen von **Titanshield**.



So weit, so gut - um nicht zu sagen „perfekt“ ... Auch **Titanshield** bietet Hüllen an, welche, mit 9 Karten bestückt, in einem Ringbuchordner abgeheftet werden können. Doch bei diesen Einlegehüllen lässt man einige Bewertungspunkte liegen... Warum?





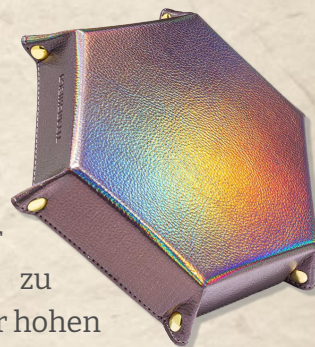
Mit einer gesamten Materialstärke von 240µm zählen auch die Ringbucheinleger zu den „stärksten“ Vertretern ihrer Gattung. Aber aus einem, uns nicht verständlichem, Grund hat man sich entschlossen, die Einleger nur mit 3-Loch-Lochung anzubieten, welche in Europa eher unüblich ist. Wir glauben - *oder sind uns sogar sicher* - das man damit einiges an Marktanteilen liegen lässt. Schade, denn davon abgesehen sind die Hüllen wirklich gut verarbeitet und erfüllen ihren Zweck zu **Kattas** vollster Zufriedenheit. Doch man findet auch Produkte im Sortiment von **Titanshield** mit denen man wahrscheinlich nicht wirklich

gerechnet hätte, wie etwa Würfel, Würfelbretter oder ein „Kartentablett“ (Dealer Tray). Zum Glück haben wir **Katta** in unserem Team, denn im Gegensatz zu uns rückständigen Europäern, besitzt sie einige dieser Produkte.



Die Würfel überzeugen durch eine hochwertige Verarbeitung und gute Lesbarkeit. Das Würfelbrett „Galaxy“ haben wir, auf Grund des farbigen „Glanzeffektes“, sofort in unser Herz geschlossen und auf unsere Wunschliste gesetzt. Vor allem unser Würfelgoblin war kaum noch unter Kontrolle zu

halten, als er Würfel und Brett erblickte. Sieht wieder einmal nach einer hohen Rechnung aus.



Ein überaus hilfreiches Produkt ist auch das „Kartentablett“, das es einem Spieler oder Spielleiter erlaubt, Karten übersichtlich abzulegen. Fragt man sich ja fast warum nicht auch andere schon auf diese Idee gekommen sind. Wir finden das Tablett überaus praktisch...



Zwei Dinge sucht man auf der Homepage von Titanshield allerdings vergeblich... Das sind Boxen zum Aufbewahren der Sammelkarten - *was ein riesen Manko im Sortiment darstellt* - und ein klar ersichtliches Impressum, was doch ein wenig an unserem Vertrauen nagt. Nach mühsamer Recherche im Internet konnten wir herausfinden, dass die Marke auf eine gewisse **Ling Mei Christina Tang** in Vancouver registriert und geschützt ist.

Ein klein wenig mehr Transparenz hätte nicht geschadet...



Natürlich gibt es noch eine Vielzahl anderer Anbieter von Schutzhüllen, aber leider ließ es unsere Portokasse nicht zu alle einem Test zu unterziehen. Wir lehnen es nämlich strikt ab, uns von den Herstellern Testexemplare schicken zu lassen - das hätte irgendwie den schnöden Beigeschmack einer Bestechung. Und der Versuch, in **Antheria**, einen Amts- oder Würdenträger zu bestechen wird mit Folter bis zur Läuterung bestraft.

Kommen wir also zum Ergebnis...

Dragon Shield



- Qualität und Sortiment absolut Top
- Teurer als die meisten Mitbewerber

Ganz klarer Sieger in unserem Test! Keines der von uns erworbenen und getesteten Produkte wies Mängel auf. Das Sortiment des Anbieters ist enorm umfangreich und lässt so gut wie keine Wünsche offen. Viele beschwerten sich, dass die Produkte ein wenig teurer sind als die von Mitbewerbern, aber seien wir doch einmal ehrlich - Qualität hat ihren Preis!

Ultra Protector



- Das umfangreichste Sortiment im Test
- Störendes Logo, Qualität nicht wie früher

Die klare Nummer 1 wenn es um die Vielfalt der angebotenen Produkte geht, allerdings hat die Qualität der Produkte in den letzten Jahren doch ein wenig nachgelassen, wie man in unserem Test nachlesen kann. Neben der nachlassenden Qualität wurde auch die Platzierung des störenden Hologrammes geändert - jetzt stört es noch mehr und verdeckt auf manchen Karten sogar wichtige Informationen. Schade! Somit wurde die Chance auf den ersten Platz verschenkt. Man bekommt irgendwie das Gefühl, als wolle man sich bei **Ultra Protector** auf den Errungenschaften der Vergangenheit ausruhen...

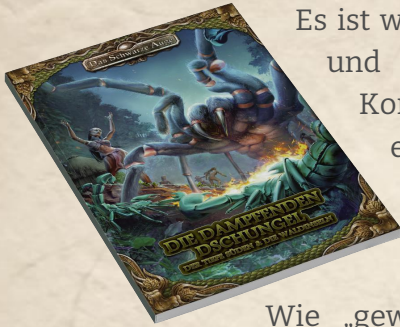
Titanshield



- Die „stärksten“ Hüllen im Test
- Kleines Sortiment, kein Impressum

Mal sehen! Das Unternehmen ist jung und die Produkte sind von hoher Qualität. Wenn das Sortiment erweitert, und der eine oder andere „Schönheitsfehler“ (kein Impressum im WebShop, die Preise in Euro sind etwa 10% höher als in Dollar) ausgemerzt, ist, könnte **Titanshield** zu einer ernsthaften Konkurrenz für den Testsieger werden.





Es ist wieder einmal an der Zeit **Aventurien** einen Besuch abzustatten, und zwar den „**Dampfenden Dschungeln**“ im tiefen Süden des Kontinents. Das Buch (auch als PDF, zum Preis von etwa € 23,- erhältlich) beschreibt auf 194 Seiten, Region, Land & Leute, Gefahren, Gebräuche, Tierwelt - einfach alles was man über die „**Dampfenden Dschungel**“ wissen muss.

Wie „gewöhnlich“ ist das Werk ausgiebig illustriert und sehr flüssig geschrieben. Auch wer nicht „**Das Schwarze Auge**®“ spielt wird Gefallen daran finden darin zu Blättern, zu lesen und sich vielleicht für eigene Abenteuer inspirieren zu lassen. Zwar zählen die „**Dampfenden Dschungel**“ nicht gerade zu den günstigsten Regionalspielhilfen, sind unserer Meinung aber jeden Cent wert.

Ihr lernt verschiedene, regionalbezogene, Professionen - wie etwa der Utulu-Schamane oder eine Eidechsenkriegerin der Yakosh-Dey. Ebenfalls Bestandteil der Spielhilfe sind ein überaus umfangreiches Herbarium und Bestiarium. Wer auch waffen- und rüstungstechnisch alles wissen möchten, dem empfehlen wir die Ergänzung „**Rüstkammer der Dampfenden Dschungel**“, wo auf 36 Seiten, Waffen, Rüstungen, Werkzeuge, Kleidung und rituelle Gegenstände detailliert beschrieben werden.



- spannend und flüssig geschrieben
- erstklassige Illustrationen

- PDF-Version verhältnismäßig teuer

Christian ●●●●●● - Als Käufer finde ich die Gewinnmaximierung durch Aufsplitten in mehrere Produkte zwar verwerflich, aber dennoch kann ich das Produkt empfehlen - und zwar nicht nur für DSA-Spieler. Eine der besten Spielhilfen, die ich bis dato in Händen hielt.

Peter ●●●●●● - Chris und ich sind uns selten einig, aber in diesem Fall sind wir es. Der Preis von € 39,95 für die gedruckte Version ist zwar wirklich sehr happig, aber ich habe die Anschaffung keinen Augenblick bereut. Schade, dass man die „**Rüstkammer**“ wieder extra dazukaufen muss.





Was definitiv in keiner Sammlung fehlen sollte ist der „**Meisterschirm - Tavernen**“. Das Beste an dem Produkt ist unserer Meinung nach aber nicht der Schirm, sondern das 48-seitige Begleitbuch „**Kneipen & Tavernen**“. Was man schon immer über **Aventuriens** Tavernen wissen wollte - hier erfährt man es.

Und wie gewohnt besticht die Publikation durch sehr gute Schreibweise und erstklassige Illustrationen. Lediglich beim Cover- und Schirmdesign gibt es diesmal minimale Abzüge, denn sie wirken sehr klischeehaft und können bezüglich Qualität nicht ganz mit den Innenillustrationen mithalten.

Wer hinter dem Meisterschirm jetzt nur eine übersichtliche Preisliste vermutet oder erwartet, der wird sicherlich sehr positiv überrascht. Neben eben dieser Preisliste findet man genaue Definitionen zu den verschiedenen Qualitätsstufen - von der rattenverseuchten *Bruchbude*, bis hin zur luxuriösen *Unterkunft* - Regeln zu Kneipenkämpfen, Spielen - und natürlich auch zum Saufen!



Darüber hinaus beinhaltet die Spielhilfe auch eine Vielzahl an Tabellen, anhand derer zum Beispiel der Name einer Taverne oder die Besucherzahl ausgewürfelt werden kann. Wir hatten dabei wirklich unseren Spaß. Der Preis von € 8,99 für die PDF-Version ist mehr als gerechtfertigt. Da hatten wir schon Produkte mit weniger Informations- und Unterhaltungswert zu deutlich höheren Preisen.

- unterhaltsam und flüssig geschrieben
- erstklassige Illustrationen
- sehr viel Inhalt zu einem günstigen Preis

● klischeehaftes Cover

Christian ●●●●● - Für mich ist diese Spielhilfe eine uneingeschränkte Empfehlung, auch für Spielerinnen und Spieler anderer Systeme. Ich habe den Kauf keine Sekunde bereut.

Xenia ●●●●● - Als Frau stört mich das klischeehafte Cover vielleicht ein wenig mehr als die Männer in der Gruppe, aber über den Inhalt gibt es wirklich absolut nichts zu meckern. Ich habe zwar schon vor Jahren mit DSA® aufgehört - dennoch eine klare Empfehlung!





Bleiben wir in der Welt von „**Das Schwarze Auge**®“ ...

Während unsere prüfender Blick noch über den Meisterschirm wanderte, flatterte uns auch schon das Heftchen „**Heldenwerk #23 - Dornenpfad**“ in den Briefkasten. In diesem Abenteuer begeben sich Helden und Heldinnen auf eine Pilgerreise im Namen Rahjas - der Göttin der Liebe.

Für wohlfeile € 2,99 kann nicht wirklich viel schief gehen! Von einer Bewertung nehmen wir hier jedoch Abstand, da noch niemand aus unserer Gruppe die Zeit hatte das Abenteuer zu lesen. Nach schneller Durchsicht können wir jedoch sagen, dass die Illustrationen wieder einmal sehenswert sind.

Nicht umsonst wird „**Die Löwin von Neetha**“ - die heilige **Thalionmel** - von vielen Rollenspielern mit **Jeanne d'Arc** verglichen - und der Vergleich liegt nahe. Wir wollen an dieser Stelle jetzt nicht zu viel verraten, denn es soll noch immer die eine oder andere Person geben, welche die Geschichte der **Thalionmel** nicht kennt. Endlich sind die beiden Romane von **Ina Kramer** - „**Die Löwin von Neetha**“ und „**Thalionmels Opfer**“ - in einem Sammelband erschienen.



Auch wenn so manch Kritiker anderer Meinung ist - für uns ehemalige DSA-Spieler ist die Geschichte der **Thalionmel**, nach dem „**Zerbrochenen Rad**“ und „**Die Gabe der Amazonen**“ einer der besten Romane aus der Welt des **Schwarzen Auges**.

Thalionmel – dieser Name gebietet Ehrfurcht in den Tempeln und an den Feuern Aventuriens, denn unter den furchtlosen Heiligen der Kriegsgöttin Rondra war Thalionmel die Tapferste, als es darum ging, die Heimat gegen den Ansturm der Feinde zu verteidigen.

Katta

👍👍👍👍👍 - Habe mir das EBook zugelegt und via Google Translate auf Spanisch übersetzt, was erstaunlich gut funktioniert hat. Was soll ich sagen? Trauer, Wut, Hass, Verzweiflung - Mut einer Löwin! Am Ende des Buches hatte ich Tränen in den Augen. Ich werde das Buch ganz sicher noch einmal lesen. Top!



Christian ◉◉◉◉◉ - Ich gehöre wohl zu den Wenigen in unserer Gruppe, die bereits das Vergnügen hatten, die Erstausgabe des Romans zu lesen und selbst nach all den Jahren hat er nichts von seiner Spannung für mich eingebüßt - unbedingt lesen!

Peter ◉◉◉◉◉ - Irgendwie erinnert mich die Geschichte ein klein wenig an die Belagerung Wiens durch das Osmanische Heer im Jahr 1683, als die Bevölkerung der Stadt nur noch auf ein Wunder hoffen konnte. Ähnlich ist es auch in dieser Geschichte - Spannung bis zur letzten Sekunde. Würde jetzt so gerne Spoilern, aber dann verprügeln oder foltern mich die anderen. Und jetzt nicht lachen! Auch ich hatte am Ende feuchte Augen - und ich bin kein Softy!

Was haben wir uns gefreut, als wir die DSA-Schriften **Isdira**, **Rogolan** und die **Hjaldingschen Runen** im Online-Shop gefunden haben. Aber vielleicht hätten wir die Produktbeschreibung ein wenig aufmerksamer lesen sollen. Dann hätten wir erkannt, dass es sich nicht um eine Schriftdatei, sondern um ein PDF handelt.



Und hätten wir vielleicht auch noch die Bewertungen durch die Kunden gelesen, dann hätten wir gesehen, dass es sich bei den Grafiken im PDF nicht einmal um Vektor- sondern um Pixelgrafiken handelt, die sich nicht ohne Qualitätsverlust vergrößern lassen. Auf die Frage eines Benutzers, warum die Schriften nicht als TTF vorliegen, kam von **Ulisses** die Antwort: „Eine so ineinandergreifende Schrift wie Isdira lässt sich als TTF nicht sinnvoll umsetzen, da sich Abstände und dergleichen je nach Symbolkombination ändert.“ Naja...

Als wäre das alles nicht schon unerfreulich genug, kommt auch noch ein sehr restriktiver Lizenzvertrag hinzu, der nur eine auszugsweise Verwendung des Alphabets in Handouts oder Publikationen im Rahmen des „Scriptoriums“ gestattet. Sorry **Ulisses**, aber mit all den technischen und rechtlichen Einschränkungen sind die Schriften für den Praxiseinsatz nahezu unbrauchbar. Zwar sind diese „Schriftpakete“ zum Preis von je € 1,99 sehr günstig, aber leider dennoch unser erster DSA-Fehlkauf.

Sehr gute - und noch dazu kostenlose - DSA-Schriften findet ihr [hier](#)!



- keine TTF-Dateien
- Grafiken im PDF sind keine Vektorgrafiken
- extrem strikte Nutzungsbedingungen

- Xenia** ☹☹☹☹☹ - Erlaubt es unser System eigentlich keine Punkte für ein Produkt zu vergeben? Auf mich machen diese Schriftpakete den Eindruck als würde man versuchen den letzten Cent aus DSA zu quetschen.
- Christian** ☹☹☹☹☹ - Hätte man wenigstens hochauflösende Pixelgrafiken verwendet, so wäre sich vielleicht ein Punkt mehr ausgegangen, aber so kann ich mich nur den Kundenbewertungen im Drive ThruRPG Online-Shop anschließen. Unbrauchbar! Finger weg!
- Peter** ☹☹☹☹☹ - Sorry Ulisses, aber das war eine ganz schwache Leistung! Hätte ich die € 5,97 für alle drei Schriften von meinem sauer verdienten Salär bezahlt, dann wäre ich jetzt sicher stinksauer. Oder um es mit den Worten eines Ex-Kollegen zu sagen: „Satz mit X? Das war wohl nix!“

Genug geprüft für diese Ausgabe und Zeit es noch einmal ausdrücklich zu erwähnen! Wir bekommen keine Zuwendungen - *welcher Art auch immer* - für die Erwähnung oder den Test eines Produktes. Sämtliche getesteten Produkte wurden von einem unserer Team-Mitglieder zum Vollpreis erstanden. Es handelt sich hier also um keine Werbung und sämtliche Bewertungen, sowie Empfehlungen, sind persönliche Meinungen.



Bei sämtlichen Preisangaben handelt es sich um den Preis zum Zeitpunkt unseres Einkaufs. Die Preisangaben sind ohne Gewähr und völlig unverbindlich.

Zeit für die „**Heldenpost**“, welche uns wieder in großer Menge ins Haus flatterte. Allerdings noch immer hauptsächlich bezüglich unserer, mehr und mehr umstrittenen, 5.Ausgabe. Wir sind wirklich überrascht, dass sich noch immer Leser und Leserinnen finden, die uns auf unflätige Art und Weise ihre - *nicht selten scheinheilige* - Meinung dazu kund tun. Aber unter den vielen Nachrichten, findet sich auch sachliche Kritik...



Reden ist Silver, Schweigen ist Gold! Das mag in vielen Fällen zutreffen, jedoch nicht wenn es um die **Heldenpost** geht. Es ist wirklich sehr wichtig für uns, wenn ihr eure ehrliche Meinung mitteilt. Nur so können wir uns verbessern und den Kurier interessanter machen. Auch wenn wir bei weitem nicht alle Nachrichten hier behandeln können - wir lesen alle die in unseren Postfächern landen, *manchmal sogar bis spät in die Nacht hinein*. Und wir sind auch bemüht alle Nachrichten - *von den persönlichen und unqualifizierten Beleidigungen mal abgesehen* - zu beantworten, auch wenn wir es nicht immer zeitnah schaffen.

Da soll noch einer die Welt verstehen! Während sich noch immer viele über den Erotikgehalt der 5.Ausgabe aufregen, fordern - vor allem Leserinnen - mehr davon. **Manuela S.** und **Yvonne K.** sind der Meinung, dass ein Hauch mehr Erotik den Kurier für Frauen interessanter machen würde. Allerdings sind auch beide der Meinung, dass wir uns dabei einer „blumigeren Sprache“ bedienen sollten. All denen, die noch immer Zeit und Energie vergeuden, sich über diese Ausgabe zu beschweren, sei gesagt, dass sie diese Energie weitaus sinnvoller nutzen könnten wenn sie uns unterstützen, statt uns mit Dreck zu bewerfen.



So schreibt uns **Yvonne K.**: Ich mag das neue Design des Kuriers, die Schrift auf der Titelseite wirkt jetzt viel intensiver, die Rubrik-Headlines sind weniger aufdringlich und auch die Sattelrolle (Seitenzahl) passt viel besser zum Gesamtbild als das vorherige Motiv. Am Buch - um zum Inhaltsverzeichnis zu gelangen - würde ich noch ein klein wenig herumbasteln. Es passt zwar farblich sehr gut, wirkt aber eher unspektakulär. Was mir allerdings nicht gefallen hat, war die Schriftänderung in den Spielleiter Informationen. Bleibt doch bitte eurem eigenen Stil treu und versucht ihn zu verfeinern, als den von anderen Publikationen zu kopieren.

Was ich euch auch sehr hoch anrechne, ist, dass ihr bezüglich der Erotik in der 5.Ausgabe, und dem leichten Anflug selbiger bei der Beschreibung der **Drakonas** in der 6.Ausgabe, keinen Rückzieher gemacht habt. Versteht mich bitte nicht falsch - ich bin wahrlich keine Emanze - aber die Reaktionen der - vor allem männlichen Leser - zeigen doch ganz deutlich dass viele Männer auch im Jahr 2022 noch immer Probleme mit „starken“ Frauen haben. Was würden die wohl zur „**Al'anfanischen Auspeitscherin**“ in „**Wege der Vereinigung**“ sagen? Das - meiner Meinung nach - sehr unterhaltsame Werk ist ab 14 Jahren empfohlen, und bei den Charakteren wird wirklich nicht mit intimsten Details gespart.



Danke für diese wirklich überaus ausführliche Zuschrift. Leider konnten wir sie - nach Rücksprache mit **Yvonne** - hier nur in gekürzter Form wiedergeben. Es freut uns riesig, dass du dich so in die Gestaltung mit einbringst. Wir finden auch, dass **Claudia** bei der grafischen Neugestaltung sehr gute Arbeit geleistet hat. Oft machen einfach solche „Kleinigkeiten“ den Unterschied. Bitte bleib uns als Heldenpost-Schreiberin treu. (**Peter H.**)

Spuren von „Lora“! So umschreibt **DSAFreak94** den Umstand, dass noch immer einige Text-Passagen des Magazins in dieser Schrift verfasst sind.

Tja! Leider müssen wir dir in diesem Fall völlig Recht geben und wir arbeiten auch daran, diese Altlast loszuwerden, aber es ist nicht so einfach wie es scheint, denn die verwendeten Schriften sind sich sehr ähnlich und so fällt es uns nicht einmal beim Korrekturlesen auf, dass Teile noch in der ehemals verwendeten Schrift verfasst sind. (**Christian S.**)



Thomas W. aus Wien möchte wissen wann es endlich ein Grundregelwerk und Charakterbögen für **W20 - Legends of Antheria** geben wird und meint, dass wir uns nicht so sehr auf Erweiterungen konzentrieren sollten bevor das Grundregelwerk verfügbar ist.

Ganz ehrlich - das wissen wir selbst noch nicht so genau. **Christian**, der uns hoch und heilig versprochen hat sich darum zu kümmern, mischt nämlich schon wieder kräftig am **Kurier** mit, anstatt sich um das Regelwerk zu kümmern. (**Peter H.**)

Nicole U. findet es auf einer Seite sehr gelungen, dass wir unser Spiel-Charaktere in den Kurier mit einbringen, findet es auf der anderen Seite aber sehr verwirrend wer von unserem Team nun welchen Character verkörpert. Sie meint, dass eine Art Übersicht hier sehr hilfreich wäre. Außerdem würde es sie sehr interessieren ob sie eine - *und wenn ja welche* - wichtige Rolle in der Geschichte **Antherias** spielen. Ebenfalls wäre es interessant für sie, das über NPC's zu wissen. Sie will in ihren Abenteuern und Romanen - *die wir hoffentlich lesen dürfen* - ja nicht aus Versehen die falsche Person über die Klinge springen lassen.



Eine wirklich berechtigte Frage, **Nicole** und mit dieser Frage hast du einem Punkt von „**Wer ist Wer in Antheria**“ dieser Ausgabe vorweg genommen. Wir haben selbst schon darüber nachgedacht, wie wir die „Wichtigkeit“ oder „Stellung“ einer Persönlichkeit in **Antheria** am Besten veranschaulichen sollen und haben uns für eine Art Schachfiguren-System (♔ ♚ ♜ ♞) entschieden. Doch mehr darüber in „**Wer ist Wer in Antheria**“. Ebenfalls dort werdet ihr eine Aufstellung einiger Charaktere finden, die von unserem Team auch in Spielrunden verkörpert werden. (**Peter H.**)



Ein Plagiatsvorwurf kommt von **Martin St.** aus Graz. Er wirft uns die Verwendung der Schriftart „Caudex“ als Plagiat von DSA-Publikationen vor.

Nur zur Information... Bei „Caudex“ handelt es sich um eine Schrift, welche frei genutzt werden darf und die nun einmal sehr gut ins Fantasy Schema passt. Dennoch haben wir uns dazu entschieden, weiterhin eine minimal modifizierte Form der Schrift „Bitter“ zu verwenden. *Das kaufmännische „Und-Zeichen“ wurde von uns ersetzt um sich besser ins Schriftbild einzupassen.* Die Verwendung von „Caudex“ in den **Spielleiter Informationen** erfolgte lediglich zu Testzwecken um das Schriftbild vom Rest der Ausgabe abzuheben. (**Christian S.**)



Durchwegs positive Kritik an den letzten beiden Ausgaben kam von **Patrizia N.** aus Villach. Sie findet allerdings auch, dass wir den **Tavernen Tratsch** und die **Spielleiter Informationen** zu sehr vermischen. Der **Tratsch** sollte ihrer Meinung nach „erzählerischer“ und weniger regellastig sein. deshalb hält sie das amuröse Abenteuer unseres Schreiberlings für einen durchwegs guten Ansatz. Gleichzeitig bemerkt sie aber auch, dass unserem Schreiberling noch ein gewisser Feinschliff fehlt, welcher ihn früher auszeichnete.

Zuerst einmal herzlichen Dank für deine konstruktive Kritik und deine aufmunternden Worte. Es ist gar nicht so einfach, den **Tratsch** und die **Spielleiter Informationen** völlig unabhängig voneinander zu gestalten, denn oft behandeln sie das gleiche Thema - aber einmal für die Spieler, und einmal für die Spielleiter. Auch diesmal macht der **Tratsch** den Eindruck, als würde er sich mehr an Spielleiter als an Spieler wenden, denn es geht diesmal schlicht und einfach um das liebe Geld. Und wer jetzt glaubt, dass es sich dabei um ein einfaches Thema handelt, der wird gleich eines Besseren belehrt. (**Xenia B.**)



Bring bitte die Rechnung für mich und meine Freunde, Wirt. Lasst eure Geldbeutel stecken, heute geht alles auf meine Rechnung. «, rief **Tyren Ramsberg** und schon eilte der Wirt herbei. » Nun, werter Schreiberling... Ihr hattet zwölf Krüge feinsten Gerstensafts, ein Spanferkel, zwei große Eintöpfe, ein gebackenes Federvieh, zwei gebratene Blutwürste, eine Flasche Andarwacher Donnnergurgler und ein Prizzelwasser für die junge Dame. Das macht dann alles zusammen... 1 Golddukaten, 3 Amazonendenare, 2 Zwergenpatzen, 4 Silbertaler und 60 Kreuzer. « » Was zum Abakus?! «

Damit man sich die Verwendung einer solchen Rechenhilfe im Spiel ersparen kann, haben wir uns auf eine Art „Grundwährung“ - den Silbertaler - geeinigt. Natürlich gibt es in **Antheria** noch weitere Münzen, Preise werden jedoch immer in Silbertalern, kurz Taler, angegeben. Im Gegensatz zu den lokalen Münzen ist der Taler in ganz **Antheria** als gültiges Zahlungsmittel anerkannt - ausgenommen in den Dschungeln des Südens, wo das Prinzip des Geldes ohnehin unbekannt ist. Kein Bewohner der gefährlichen Dschungellande würde euch seinen Speer für eine Hand voll Münzen verkaufen - schon eher für ein Säckchen Glaskugeln. Und falls ihr euch jetzt fragt wie viel der gute **Tyren Ramsberg** zu zahlen hat - die Antwort auf diese Frage lautet 154,60 Taler - also 154 Taler und 60 Kreuzer.



Wenn ihr, wie wir, mit Roulette-Jetons spielt, empfiehlt es sich, den Kreuzer durch Verwendung von Cent-Münzen darzustellen. Alternativ kann man auch die Variante wählen, dass die Werte auf den Jetons ihrem Wert in Kreuzern entsprechen - ein 100'er Jeton wäre demnach dann ein Taler. Dabei kommt man allerdings sehr schnell auf extrem hohe Zahlen. Alleine **Tyren** müsste für die Zeche 15.460,- Kreuzer berappen. Zu bevorzugen wäre auch die Variante, dass die Rechnungsbeträge - zu Gunsten des Verkäufers (Trinkgeld) - auf den nächsten Taler aufgerundet wird. Lokale Währungen, wie der Amazonendenaar, der Zwergenpatzen, der Golddukaten oder der Al'Khazaam Gulden gelten nicht als Zahlungsmittel und ihr Besitz wird nur im Heldendokument vermerkt.



Es ist natürlich auch überaus schwierig den Wert des Silbertalers auf heutige Währungen, wie den Euro, zu übertragen, da viele Dinge in **Antheria** sehr billig sind, während andere Güter - wie etwa Gewürze oder Glas - geradezu unerschwinglich sind. Hier bedarf es bei der preislichen Gestaltung ein wenig Fingerspitzengefühl durch den Spielleiter...



Dabei sollte man nicht ausser Acht lassen, dass ein Schreiberling wie **Tyren** - nach der letzten Währungsreform - etwa 300 Taler im Monat verdient. Ein köstlich gefülltes Spanferkel um 120 Taler ist für ihn also ein Festessen, welches er sich nicht all zu oft leisten kann. Zum besseren Verständnis hier ein kleiner Blick in die Karte der „**Siegreichen Amazone**“ - eine Taverne der Mittelklasse. Schábige Spelunken mögen vielleicht günstiger sein, aber dafür bekommt man hier keine gekochten Ratten serviert.

SPEISEN

Amazonenbrot*	2 Laibchen	1,00
Blutwurst - roh oder gebraten	1 Portion - etwa 50g	1,00
Bratwurst	1 Wurst - etwa 100g	1,50
Brot	3 Scheiben	1,00
Brotmahlzeit (Brot mit Butter, Schmalz, Wurst oder Fleisch)	1 Scheibe	1,50
Eintopf	1 Teller	2,00
Erdapfelbrei mit gerösteten Zwiebeln und Speck	1 Teller	2,50
Gänsebraten mit Erdäpfeln	1 Teller	3,00
Gegrilltes Huhn mit einer Beilagenplatte	für 2 Personen	5,00
Grütze (Gemisch aus Getreide, Wasser und Milch)	1 Teller	0,50
Pfannkuchen mit Füllung (Kompott oder Marmelade)	1 Stück	1,50
Schweinebraten mit Saft und Knödel	2 Scheiben + 1 Knödel	3,00
Spanferkel gegrillt mit reichlich Beilagen	für 10-12 Personen	120,00
Suppe vom Rind mit eingesprudeltem Ei vom Huhn	1 Teller	2,00
Tagesgericht (variiert je nach Tag und Zeit)	für 1 Person	2,00
Zanderfilet (Fisch) mit gebratenen Erdäpfeln	für 2 Personen	18,00
Zwiebeleintopf	1 Teller	2,00

*Amazonenbrot ist nur in der „Siegreichen Amazone“ erhältlich und für Amazonen gratis!



GETRÄNKE

Amazonenbier*	1 Krug - etwa 1 Liter	1,50
Andarwachter Donnergurgler (Weißwein)	1 Flasche	3,00
Bärentöter (Honigschnaps)	1 Schluck - etwa 2cl	1,00
Bergfurther Helles	1 Krug	1,00
Buxenöffner (Eierlikör)	1 Flasche	22,00
Drachenfeuer (Apfelbrannt)	1 Schluck - etwa 2cl	1,00
Drakonablut (Rotwein)	1 Flasche	3,50
Eisenbrucher Zwergenbräu	1 Krug	2,00
Elfisches Leichtbier	1 Krug	1,50
Kuhmilch	1 Krug	1,00
Ogertöter (doppelt gebrannter Sliwowitz)	1 Schluck - etwa 2cl	1,00
Orkpisse (zusammengeschüttete Bierreste)	1 Krug	0,50
Prizzelwasser	1 Flasche	0,80
Schlaftrunk (warme Milch mit Honigschnaps)	1 Becher	1,00
Schwarzer Tee	1 Becher	2,50
Succubanas Zungenkuss (Sekt)	1 Flasche	45,00
Torwachter Starkbier	1 Krug	1,50
Wachmacher (Kaffee)	1 Becher	6,00
Wasser**	1 Becher	gratis
Ziegenmilch	1 Krug	1,50
Zwergenhammer (Beerenschnaps)	1 Schluck - etwa 2cl	1,20

* Amazonenbier ist nur in der „Siegreichen Amazone“ erhältlich und für Amazonen gratis!

** Wasser wird gratis serviert - üblicherweise gibt man ein paar Kreuzer als Anerkennung für den Service!



NÄCHTIGUNGEN

Decke oder Strohsack im Pferdestall	keine Erholung	0,50
Matratze im Schlafsaal	2 LE Erholung	1,50
Decke auf dem Fußboden im Schankraum	1 LE Erholung	1,00
Strohsack auf dem Fußboden im Schankraum	2 LE Erholung	1,50
Einzelzimmer	4 LE Erholung	5,00
Doppelbettzimmer	4 LE Erholung	8,00
Zweibettzimmer	4 LE Erholung	8,50
Suite	6 LE Erholung	75,00
Pferd im Stall mit Futter	2 LE Erholung (Pferd)	1,00

SONSTIGE DIENSTLEISTUNGEN

Bad im Zuber	+1 CH für 1 Tag	3,00
Bad im Zuber (mit wohl riechenden Ölen)	+2 CH für 3 Tage	8,00
Haupthaar schneiden	+1 CH für 2 Tage	5,00
Barthaar schneiden	+1 CH für 2 Tage	5,00
Waffenpflege	+1 TP für 3 Tage	4,00
Wundversorgung (leichte Verletzungen)	5 LE Erholung	25,00

Bei den, hier angegebenen, Speisen, Getränken und Leistungen handelt es sich um das typische Angebot einer „einfachen Taverne“ (■■■■■). Das Angebot und die Preise können - je nach Qualität der Taverne - stark variieren. Während in einer „Ungezieferhochburg“ (■■■■■) die Preise nur etwa 50% derer einer einfachen Taverne betragen, können sie in einer „Luxusherberge“ (■■■■■) auf bis zu 500% ansteigen.



Wie uns von Reisenden zugetragen wurde, hat **Usamaahn Al' Khufus**, der Kamelhändler, ein Kopfgeld von 500,- Talern auf die Auslieferung von **Gr'ougia Ulguh** ausgesetzt um sie der „reinigenden Gerechtigkeit“ seines Gottes zuzuführen. Mal sehen ob sich in **Antheria** jemand findet, der verrückt genug ist, den Versuch zu unternehmen **Gr'ougia** gefangen zu nehmen und an den Händler auszuliefern. Wer den Tavernen Tratsch der 5.Ausgabe gelesen hat weiß, wie schmerzhaft es sein kann sich mit **Gr'ougia** anzulegen.



Vorsicht Fälschung! Fake-Alarm! Berichten mittelländischer Spione zufolge, werden in einigen zwielichtigen Läden „**W20 - Legends of Antheria**“ Magiekarten angeboten. Wir möchten an dieser Stelle darauf hinweisen, dass es bis zum heutigen Tag - dem 05.03.2022 - keine offiziellen Magiekarten zu unserem System gibt. Wie schon in der 3.Ausgabe angekündigt wird es „Sammelkarten“ geben, allerdings in digitaler Form - und natürlich kostenlos. Solltet ihr abseits unserer **W20** Homepage über unsere Karten stolpern, so wären wir euch dankbar uns dies per **Heldenpost** mitzuteilen.



uf besonderen Wunsch einiger Leserinnen und Leser stellen wir euch nun eine neue Rubrik im „**Amazonen Kurier**“ vor - „**Wer ist Wer in Antheria**“. Wie wir bemerkt haben, führte die Einführung neuer Spieler- und Nicht-Spieler-Charaktere zu einigen Irrungen und Verwirrungen.

Deshalb stellen wir euch ab sofort in jeder Ausgabe einen oder mehrere dieser Charaktere näher vor - wenn möglich sogar mit einem Interview der Person, welche den Charakter im Rollenspiel verkörpert. Um es einmal auch für uns ein klein wenig einfacher zu machen, beginnen wir mit unseren eigenen Spiel- und Magazin-Charakteren.





ragt ihr euch auch manchmal wer hinter dieser oder jener Antherianischen Persönlichkeit steckt? Ihr wollt ein wenig mehr über den Charakter wissen, als im „**Tavernen-Tratsch**“ zu lesen ist?

Dann seid ihr hier völlig richtig! In „**Wer ist Wer in Antheria**“ stellen wir euch Spieler- und Nicht-Spieler-Charaktere aus der Welt von „**W20 - Legends of Antheria**“ vor.

Was müsst ihr wissen, bevor ihr euch daran macht, diese neue Rubrik zu lesen. Bei Nicht-Spieler-Charakteren (kurz: NSC oder NPC) wird deren gesellschaftlicher Rang durch ein Schachfigurensymbol angezeigt. Personen von enormer historischer und gesellschaftlicher Bedeutung werden mit einem Kronensymbol (♔) markiert. Sie treten nur sehr selten in Abenteuern in Erscheinung. Ein gutes Beispiel dafür wäre zum Beispiel **Arvenya vom Drachenschwert** - die Königin der Amazonen.



Personen, die mit einem (♔) gekennzeichnet sind, haben eine tragende Rolle in **Antheria** inne. Dabei handelt es sich häufig um Adelige, Helden, Heerführer oder Heerführerinnen, wie zum Beispiel **Jardana vom Drachenschwert**, Prinzessin und Heerführerin der Amazonen, ihre Generalin - und Leibwächterin der Amazonenkönigin - **Samvina Sarwehr** oder **Nadeare Solial**, höchste Priesterin der **Succubana**.

Wer mit einem Springer (♘) gekennzeichnet ist, erfreut sich eines hohen Bekanntheitsgrades in **Antheria**, jedoch ohne tragende Rolle. Wäre unsere **Gr'ougia Ulguh** ein NSC/NPC, dann würde sie damit gekennzeichnet werden. Selbiges gilt natürlich auch für **Helena Sonnenfeld**, **Tyren Ramsberg** oder **Jarrim** und **Serida Kolner**, der Wirt der „**Siegreichen Amazone**“ und seine Tochter.

Ein (♙) kennzeichnet einen Charakter von niedriger Stellung oder Bedeutung... Ein überaus tragisches Beispiel dafür war **Familie Sorrham** (Tavernen-Tratsch - Ausgabe 5), welche von marodierenden Söldnern ermordet wurde. Auch unser Kamelhändler **Usamaahn Al' Khufus** würde als NSC in diese Kategorie fallen, da er in der Gunst der Spielerinnen und Spieler stark gefallen ist und nur wenige sein Verschwinden als Verlust bezeichnen würden.

Nach langer Diskussion - unter Berücksichtigung der Reaktionen auf die 5.Ausgabe - haben wir uns entschlossen auch die sexuellen Neigungen der Charaktere in die Beschreibung mit aufzunehmen.



Gr'ougia Ulguh

(Xenia Bergmann)



Geschlecht:	weiblich	Rasse:	Halbork	
Größe:	2,14 Schritt	Gewicht:	89 Stein	
Körperbau:	muskulös	Hautfarbe:	grün	
Haarfarbe:	schwarz	Augenfarbe:	grün	
Beruf:	Jägerin, Händlerin	Alter:	26	
LE: 84	MP: 0	KK: 20	AU: 17	GE: 15
IN: 16	IQ: 13	CH: 8	MU: 20	WE: 14

Geschichte: *Gr'ougia* ist die Tochter der Ork-Schamanin *R'lugya Ulguh* und eines Menschen, dessen Namen wir wohl nie erfahren werden. Man darf davon ausgehen, dass er den unfreiwilligen Zeugungsakt nicht überlebt hat und sein Leichnam an die Kriegshunde der Orks verfüttert wurde. Schon von Kindesbeinen an wurde *Gr'ougia* - wie bei den Orks üblich - im Kampf trainiert. Sie war sieben Sternenläufe jung, als sie ihren ersten Rauwolf mit bloßen Händen tötete und neun, als sie einem Söldner, der sie gefangen nehmen und als Sklavin verkaufen wollte, das Genick brach.

Als sie zur Frau wurde, bemerkte *Gr'ougia*, dass sie sich - in sexueller Hinsicht - mehr zu Frauen als zu Männern hingezogen fühlte. Bei den kriegesischen Orks gilt die Zuneigung zum eigenen Geschlecht als „pff'akh“, was in unserer Sprache etwa so viel wie unnatürlich oder abartig bedeutet. Aus diesem Grund - und vielleicht auch weil sie sich weigerte einen Gefangenen zu töten - wurde sie im Alter von zwölf Sternenläufen von ihrer Sippe verstoßen. Halb tot geprügelt, ließ man sie zum Sterben in der Steppe zurück - die Wölfe würden sich um den Rest kümmern. Eine Annahme, welche sich als großer Fehler herausstellen sollte...

...denn ihr Überlebenswille war viel stärker als der jedes anderen bekannten Orks. Vier Sonnenläufe lang schleppte sie sich, dem Tode nahe, durch die Orksteppe und erreichte mit einem letzten Funken Lebensenergie den, von den Elfen errichteten, Orkwall. Eine etwa zwanzig Schritt hohe und drei Schritt breite Mauer als glattem Stein, welche als absolut unüberwindbar gilt. Mehrfach versuchte sie, die Mauer zu überwinden und scheiterte. Bei ihrem letzten Versuch stürzte sie so unglücklich, dass sie sich ein Bein brach und der zersplitterte Knochen aus ihrem Fleisch ragte. Einen Sonnenlauf lang kämpfte sie, mit enormer Schmerzen und starkem Blutverlust, gegen Schwäche und Müdigkeit, aber zu guter Letzt sank sie in eine tiefe Ohnmacht und ihr Schicksal schien besiegelt...



Als sie lange Zeit später aus ihrer Ohnmacht erwachte lag sie gefesselt - aber mit versorgten Wunden - auf einem Strohsack in einem gemauerten Verlies. Eine Patrouille der Amazonen hatte sie aufgelesen. Da es dem Kodex der Amazonen widerspricht Verwundete ihrem Schicksal zu überlassen oder gar zu töten, brachten sie **Gr'ougia** zu ihrer Festung, wo sich Heilerinnen um sie kümmerten.

Nach einiger Zeit im Verlies gelang es **Gr'ougia** das Vertrauen der Kriegerinnen zu gewinnen und bewies sich schon bald als nützliche Hilfe. Mühelos verrichtete die junge Halborkin Arbeiten, die selbst den stärksten Amazonen den Schweiß auf die Stirn trieben. An ihrem dreizehnten Lebenstag schenkte ihr die Amazonenkönigin die Freiheit und ließ ihr die Wahl ob sie bleiben oder den Orden verlassen wollte.

Sie entschloss sich zu bleiben, erlernte die Kampfkünste der Amazonen und lehrte sie ihrerseits orkische Waffen- und Kampftechniken. Und bereits zwei Sternenläufe später legte sie ihre Prüfung ab und wurde zu einer „**Schwester der Amazonen vom Drachenschwert**“, wovon eine Tätowierung an ihrem rechten Oberarm zeugt. Dabei handelt es sich um die höchste Auszeichnung, welche von den Amazonen an Außenstehende vergeben wird.



Zwei Sternenläufe später wurde **Gr'ougias** Treue zu den Amazonen auf eine harte Probe gestellt. Die gleiche Patrouille, welche ihr das Leben gerettet hatte, war am Orkwall in einen Hinterhalt geraten und von ihrer Sippe gefangen genommen worden. Sie wusste, was den Gefangenen widerfahren würde - und das man keine Zeit verlieren durfte, wollte man zumindest einige der Amazonen lebend aus den Klauen der Orks befreien. Gegen den Befehl der Amazonenkönigin griff **Gr'ougia** zu Amazonensäbel und Bogen und machte sich alleine auf den Weg in die Orksteppe um die Gefangenen zu befreien.

Als sie den Ort des Hinterhaltes erreichte, fand sie eine Vielzahl toter, geschändeter Körper vor. Allen waren die Köpfe - vielen auch Arme oder Beine - abgehackt und als Warnung zur Schau gestellt worden. Es war ein blutiges Gemetzel und glücklich konnten die sein, die sofort getötet wurden. Den Amazonen, die in Gefangenschaft geraten waren stand ein viel grausameres Schicksal bevor. Nur ihre Ausbildung bei den Amazonen verhinderte nun, dass **Gr'ougia** in einen Blutrausch verfiel, für den Orks gefürchtet sind.

Bei Anbruch der Mondwache hatte sie das Lager ihrer Sippe erreicht. Verborgen in einer Scheißkuhle wartete sie den Einbruch der Dunkelheit ab, um in deren Schutz die Gefangenen zu befreien und Rache an denen zu nehmen, die sie vor Jahren verstoßen hatten.



Als die ersten Sonnenstrahlen auf das Lager der Orks fielen herrschte Totenstille. Nichts bewegte sich, keine Stimmen waren zu hören, kein Hundegebell - nicht mal ein Atmen war zu vernehmen. Gr'ougia hatte sie alle im Schlaf getötet - selbst ihre Mutter, deren Kopf sie - auf eine lange Stange gespießt - als Warnung an andere in Mitten des Lagers aufstellte.

Sechs Gefangene überlebten dank **Gr'ougias** Befreiungsaktion, welche aber nicht ohne Folgen bleiben sollte. Zwar wurde sie bei ihrer Rückkehr als Heldin gefeiert, aber sie hatte sich dem Befehl der Königin widersetzt und das durfte nicht ungestraft bleiben. Darüber hinaus hatte sie bei ihrem Rachefeldzug auch Frauen und Kinder getötet, was eine schwere Verletzung des Kodex darstellte. Wäre sie eine Amazone, dann hätte man sie ausgepeitscht, aber sie war keine, also blieb der Königin - schweren Herzens - nur die Möglichkeit einen Bann über sie auszusprechen. **Gr'ougia** durfte ihren Titel behalten, aber angesichts ihrer Grausamkeit und Unberechenbarkeit war es ihr fortan verboten die Festung der Amazonen zu betreten.

Seither lebt **Gr'ougia** in einer bescheidenen Waldhütte am Fuß der **Amazonenberge**. Obwohl aus der Festung verbannt genießt sie bei den Amazonen großes Ansehen und Wertschätzung. Wie allen Orks liegt auch ihr die Jagd im Blut, womit sie auch ihren Lebensunterhalt verdient. Dabei genießt sie vor allem bei den Bewohnern von **Torwacht** höchstes Ansehen, da sie Fleisch und Felle zu fairen Preisen anbietet und auch schon so mancher Familie durch einen strengen Winter geholfen hat, indem sie auf jegliche Bezahlung verzichtet.

Wer **Gr'ougia** sucht, der sollte ab und an in der „**Siegreichen Amazone**“ vorbeischaun, wo sie sich immer wieder gerne ein Amazonenbräu genehmigt und als Gegenleistung für Ruhe und Ordnung in der Taverne sorgt. Außerdem trifft sie sich hier häufig mit gleichgesinnten Amazonen um sie in ihre Hütte einzuladen, wo sie mitunter tagelang der **Succubana** opfern. In dieser Taverne traf sie vor sieben Sternenläufen auch erstmals auf den Schreiberling **Tyren Ramsberg**, den sie in ihre Hütte verschleppte um einmal bei einem Mann zu liegen. Da er aber nach wenigen Minuten ihres wilden Liebesspiels in Ohnmacht fiel, fühlt sie sich in ihrer Vorliebe für Sex mit Frauen bestätigt.

Stärken: **Gr'ougia** ist eine furchtlose Kämpferin, kräftig genug einem erwachsenen Menschen mit bloßer Hand Knochen zu brechen oder Gliedmaßen auszureißen. Freunden und Verbündeten gegenüber ist sie stets loyal und würde diese nie im Stich lassen, selbst wenn es ihren eigenen Tod bedeuten würde. Wie alle Orks und Halborks ist sie eine großartige Jägerin und Spurenleserin - ihrer Nase entgeht so gut wie nichts.



Als Kind der Orksteppe ist sie weitestgehend immun gegen Kälte, selbst Temperaturen bis weit unter dem Gefrierpunkt können ihr nichts anhaben. Aus diesem Grund suchen menschliche Begleiter, in freier Wildbahn, häufig des Nächtens ihre körperliche Nähe um sich an ihr aufzuwärmen. Dabei ist allerdings Vorsicht geboten, denn „kuschelt“ man zu intensiv mit ihr kann es passieren, das sie in die „Hitze“ kommt - und dann sollte man schnell das Weite suchen, wenn es einem nicht so ergehen soll wie **Tyren Ramsberg**, der diesen Fehler schon mehrmals mit Blutergüssen, Prellungen und Knochenbrüchen bezahlen mußte.

Schwächen: Eine von **Gr'ougias** größten Schwächen ist ihre mangelnde Selbstbeherrschung. Nur all zu leicht lässt sie sich durch Beleidigungen oder Missetaten in eine Art Blutrausch versetzen, der nicht selten in einem Akt der Grausamkeit endet. Man bedenke, dass sie ihre eigene Sippe im Schlaf dahingemetzelt hat und was sie dem Söldner in Ausgabe 5 als Strafe angedroht hatte. Ob sie diese Drohung auch in die Tat umgesetzt hat ist nicht bekannt, der ruchlose Söldner wurde jedoch nie wieder gesehen.

Fehlendes Charisma...Zwar mag es den oder die Eine oder Andere geben, die sich aus welchen Gründen auch immer zu ihr hingezogen fühlen, aber nur sehr selten ist ihre Ausstrahlung die Ursache dafür. Meist ist es die Bewunderung ihrer Stärke und Fähigkeiten...

Mindestens einmal im Monat ist **Gr'ougia** - wie alle Ork- und Halborkfrauen - in der „Hitze“, die meist zwei bis drei Tage andauert. Während dieser Tage ist sie von einem nahezu unstillbaren sexuellen Verlangen erfüllt, dem sie kaum widerstehen kann. Um keine Gefahr für ihre Mitmenschen darzustellen verbringt sie diese Tage meist alleine in ihrer Hütte. Wie **Tyren Ramsberg** sehr schmerzhaft erfahren mußte, kann dieser Zustand aber auch durch körperliche Nähe ausgelöst werden, was nicht selten zu ernsthaften Verletzungen führt.

Ausrüstung: Sie trägt keine Rüstung, die sie beim Laufen im Wald behindern könnte, lediglich ein ledernes Schulterstück unter dem sie ihre Tätowierung verbirgt. Auf der Jagd ist **Gr'ougia** fast immer mit einem Orkbogen und einem Dolch bewaffnet. Auf dem Schlachtfeld trägt sie, einen eigens für sie geschmiedeten, schweren Amazonensäbel, den sie meisterlich zu führen vermag und der zwei Schadenspunkte mehr verursacht als ein herkömmlicher. In ihrem Rucksack finden sich neben Seilen und Nahrung auch eine Vielzahl praktischer Dinge, wie etwa Feuerstein, Zunderschwamm, Verbandszeug, Salben und vieles mehr...



Tyren Ramsberg

(Christian Stadler)



Geschlecht: männlich
Größe: 1,72 Schritt
Körperbau: schwächlich
Haarfarbe: hellbraun
Beruf: Schreiberling

Rasse: Mensch
Gewicht: 54 Stein
Hautfarbe: rosig
Augenfarbe: braun
Alter: 23

LE: 49	MP: 0	KK: 12	AU: 15	GE: 18
IN: 16	IQ: 17	CH: 14	MU: 13	WE: 16

Geschichte: **Tyren** hat seine leiblichen Eltern nie kennengelernt und ist im Waisenhaus von **Andarwacht** aufgewachsen, wo er sehr schnell zum Außenseiter wurde. Während die meistens Jungs auf den Straßen der Stadt spielten oder stahlen vergrub er sich im Studium der wenigen Schriften die ihm im Waisenhaus zur Verfügung standen. Durch diese Schriften brachte er sich selbst das Lesen und Rechnen bei. Diese Vorliebe für Wissen führte oft dazu, dass er von anderen Kindern gehänselt oder verprügelt wurde. Das er auch bei der Essensausgabe meist einer der Letzten war, dürfte die Ursache für seinen noch immer eher schwächlichen Körperbau sein.

Als **Tyren** zehn Sternenläufe jung war wurde ein Magister der „**Bibliothek zu Andarwacht**“ auf den intelligenten Jungen aufmerksam und nahm in fortan unter seine persönlichen Fittiche und so wechselte **Tyren** den Strohsack, im Schlafsaal des Waisenhauses, gegen ein Bett, in seiner eigenen kleinen Kammer, unter dem Dach der Bibliothek.

Natürlich mußte er auch hier vorerst niedere Aufgaben erledigen, wie das Leeren und Reinigen der Bettpfannen der Magister oder ermüdendes Kartoffel Schälen in der Küche. Aber in seiner Freizeit war es ihm gestattet die Bücher und Schriftrollen der Bibliothek zu studieren, wovon er ausgiebig Gebrauch machte. Noch im selben Jahr verfasste er ein Pamphlet über die Zustände im Waisenhaus von **Andarwacht**, welches jedoch nie den Weg an die Öffentlichkeit fand und bis heute in der Bibliothek unter Verschluss gehalten wird. Selbst wenn nur die Hälfte seiner Anschuldigungen der Wahrheit entsprechen sollte war der Inhalt zu brisant und hätte vielleicht für Unruhen auf den Straßen gesorgt.

Im folgenden Jahr befasste er sich, zwischen Bettpfannen und Kartoffeln, mit der Definition Antherianischer Einheiten, wie Zeit, Gewichten oder Entfernungen. Sein daraus entstandenes



Werk ist wahrlich herausragend und Abschriften davon werden an den Schulen **Andarwachts** als Lernbehelf verwendet. Nach einem Besuch im **Siegestempel in Andarwacht** - im Alter von vierzehn - fasste **Tyren** den Entschluss ein Buch über den Mythos der Amazonen zu verfassen, an dem er heute noch arbeitet. Die Arbeit an diesem Buch führte ihn, im Alter von siebzehn Sternenläufen, erstmals nach **Torwacht** wo er in der „**Siegreichen Amazone**“ auf **Gr'ougia Ulguh** traf. Zu seinem Unglück befand sich die Halborkin gerade in der „Hitze“ und verschleppte **Tyren** in ihre Waldhütte. Und obwohl das Liebesspiel nur von kurzer Dauer war, und **Gr'ougia** sich bemühte zärtlich zu sein, erlitt **Tyren** dabei einige schwere Blessuren, deren Heilung einen vollen Mondwechsel in Anspruch nahmen. Zeit, die er nutzte um das Werk „Ork-Hitze“ zu Papier zu bringen, welches zu den Meisterwerken der Erotischen Literatur zählt und sich einer breiten, großteils weiblichen, Leserschaft erfreut - beschreibt es doch Praktiken, welche in der zivilisierten Gesellschaft **Andarwachts** als verpönt gelten.

Bis zu seinem einundzwanzigsten Lebensstag verblieb **Tyren** im Dienste seines Magisters und der Bibliothek, fertigte Abschriften an, verfasste eigene Werke und lernte Sprachen, von denen er etwa ein halbes Dutzend fließend beherrscht.

Zur Zeit verdient er seinen Lebensunterhalt als „freier Schreiberling“ und Verleger des mäßig erfolgreichen „**Amazonen Kuriers**“, einer - mehr oder weniger - periodisch erscheinenden Sammlung von Berichten und Geschichten aus **Antheria**. Die Arbeit für den Kurier und an seinem Buch über die Amazonen führten ihn vor einigen Mondläufen erneut nach **Torwacht** - in die „**Siegreiche Amazone**“, wo es zu einem persönlichen Treffen mit Amazonenkönigin **Arvenya vom Drachenschwert**, ihrer Tochter **Jardana** und deren engster Vertrauten, **Samvina Sarwehr**, kam. Wer die 5.Ausgabe des Kuriers gelesen hat weiß, dass dieses Treffen ein wenig anders als geplant verlaufen war.



Nicht nur das es zu einem Gefecht zwischen den Amazonen und einer Gruppe mordlüsterner Söldner kam, mußte Tyren die Erfahrung machen, dass auch Amazonen - ähnlich **Gr'ougia** - von der „Hitze“ befallen werden können und dabei alle Hemmungen zu verlieren scheinen. Eine vernünftiger Erklärung konnte **Tyren** bis zum heutigen Tage für das ungebührliche Verhalten der Amazonen nicht finden. Was, wenn nicht die „Hitze“, konnte eine Königin der Amazonen dazu veranlassen ihn des Nächtens in seiner Kammer aufzusuchen und, mit der Absicht des succubanagefälligen Beischlafes, zu ihm ins Bett zu steigen? Jedenfalls kam **Tyren** in dieser Nacht eine Erkenntnis - nämlich dass es sich um einen Mythos handelt, das Amazonen nur mit ihresgleichen der **Succubana** opfern. Und diese Erkenntnis wurde ihm in dieser Nacht gleich mehrfach zu Teil...



Stärken: Auf Grund seines hohen Intellekts bewahrt **Tyren** selbst in hektischen Situationen stets Ruhe und Übersicht. Die Kenntnis verschiedenster Sprachen macht ihn oft zu einem unverzichtbaren Begleiter auf Abenteuern. Selbiges gilt auch für sein enormes Wissen in den Bereichen Mathematik, Geographie und Antherianische Geschichte.

Obwohl er weder besonders kräftig noch sehr mutig ist, gilt er dennoch als sehr treuer Begleiter und Freund, bei dem selbst intimste Geheimnisse gut aufgehoben sind - auch wenn deren Offenlegung ihm persönliche Vorteile bringen würden. So hat er zum Beispiel in der „offiziellen“ Ausgabe des Kuriers über den heldenhaften Kampf von **Samvina Sarwehr** gegen die Mordbuben geschrieben, jedoch mit keinem Wort erwähnt was des Nächtens in seiner Kammer geschah.

Seine hohe Intelligenz macht ihn auch widerstandsfähiger gegen psychische Foltern und Illusions-Zauber aller Art.

Schwächen: So stark **Tyren** psychisch auch sein mag, seine Physis ist, für einen Mann, eher unterentwickelt. Man sollte ihn also möglichst nicht bitten ein Seil festzuhalten an dem man empor klettern muss. Schenkt man verschiedenen Reiseberichten Glauben, so soll er sogar schon des öfteren unter seinem Marschgepäck zusammengebrochen sein.

Schmächtig, wie **Tyren** nun mal ist, ist er besonders anfällig für Verletzungen (Prellungen, Knochenbrüche, Blutergüsse...) im Kampf oder auch beim Liebesspiel mit athletischen Frauen, für die er eine besondere Schwäche zu haben scheint. Anders kann man sich nur schwer erklären, dass er immer wieder die körperliche Nähe zu **Gr'ougia** sucht. Aber vielleicht ist die Ursache auch in seiner Kälteempfindlichkeit zu finden, denn sein schwächtiger Körper bietet kaum Schutz in den kalten Nächten **Antherias**.

Ausrüstung: Unter dem Gewicht einer Rüstung würde **Tyren** wahrscheinlich zusammenbrechen, weshalb er sich entschlossen hat, keine zu tragen. Da er Kämpfen, wenn möglich, aus dem Weg geht verfügt er nur über wenig Erfahrung in der Verwendung des Dolches, den er als Waffe am Gürtel trägt. Auf der anderen Seite trägt er eine Gürteltasche, in der sich diverseste Schreibutensilien befinden. Eine Abenteurerausrüstung wird man in seiner Umhängetasche vergeblich suchen - stattdessen Papier und Öl, welches Stechmücken fernhält.



Jardana vom Drachenschwert

(NSC/NPC - ♀)



Geschlecht: weiblich
Größe: 1,76 Schritt
Körperbau: athletisch
Haarfarbe: blond
Beruf: Heerführerin

Rasse: Mensch
Gewicht: 58 Stein
Hautfarbe: gebräunt
Augenfarbe: blau
Alter: 17

LE: 61	MP: 0	KK: 16	AU: 16	GE: 17
IN: 16	IQ: 14	CH: 18	MU: 20	WE: 12

Geschichte: » Geboren um zu Führen! « Mit diesen einfachen Worten würden sich Leben und Bestimmung der jungen Amazone umschreiben lassen. Allerdings nur, wenn **Jardana vom Drachenschwert** sich dem Kodex der Amazonen bedingungslos unterwerfen würde. aber wie schon ihre Mutter **Arvenya** vor ihr, scheint sie ihre Probleme damit zu haben. Doch lasst uns ganz zu Anfang beginnen...

» Ich bestieg deinen Vater um dich zu empfangen - ohne dabei Lust oder Vergnügen zu verspüren. « Diese Worte bekommt wohl jede Amazone im Laufe ihres Lebens mindestens einmal zu hören - und der Kodex befiehlt ihr diesen Worten Glauben zu schenken. So auch **Jardana vom Drachenschwert**, Prinzessin und Heerführerin der Amazonen, die schon - von frühesten Kindesbeinen an - im Kodex und der Kampfkunst unterrichtet wurde.



Im Alter von sieben Sternenläufen beherrschte sie den Amazonensäbel wie kein anderes Kind vor ihr, mit neun schleuderte sie den Speer zielsicher vierzig Schritt weit und im Alter von zwölf war nichts im Umkreis von hundert Schritt vor ihren Pfeilen sicher. Sie wäre der ganze Stolz ihrer Mutter, Königin **Arvenya**, wenn sie nicht so aufmüpfig gewesen wäre und alles und jeden in Frage gestellt hätte. Mit dreizehn legte sie ihre letzte Prüfung ab und war nun offiziell eine Kriegerin der Amazonen. Anders als die meisten Amazonen, welche ihre Tätowierung verborgen an der Innenseite ihrer Schenkel tragen, trägt **Jardana** diese voller Stolz am rechten Oberarm. Jeder soll wissen, dass sie eine Amazone des Drachenschwertes ist.



Trotz ihres jugendlichen Alters ist **Jardana** Fachkundige für Waffen aller Art. Darüber hinaus verfügt sie über ausführliches Wissen in den Bereichen Wundversorgung, Heilkräuter und militärische Strategien.

Was **Jardana** allerdings nicht weiß, ist das etwa 10% Orkblut in ihren Adern fließen. Ihre Großmutter lag bei einem Halbork und empfing dabei ihre Mutter **Arvenya**. Vielleicht liegt es an diesem orkischen Erbgut, dass **Jardana** manchmal Schwierigkeiten mit ihrer Disziplin hat und auch schon das eine oder andere Mal in die „Hitze“ kam, wie **Tyren Ramsberg** erst kürzlich erleben mußte oder durfte - hängt wohl vom Blickwinkel der Betrachtung ab.

Wiederholte Disziplinlosigkeit führte bereits zweimal zur Verurteilung zu administrativer Bestrafung. Die erste Verurteilung führte zu einem Monat Einzelhaft - bei Wasser und Brot - im Strafturm und die zweite zu zehn Peitschenhieben mit einer Sklavenpeitsche, deren Spuren sie heute noch am Körper trägt. Als Warnung an andere und wohl auch als Exempel wurde die Auspeitschung von ihrer eigenen Mutter durchgeführt.

Jardana wird, wie alle Amazonen, kaum dazu zu bewegen sein, sich einer Abenteurergruppe anzuschließen, steht euch aber gerne mit ihrem Rat zur Seite.

Stärken: Zu **Jardanas** größten Stärken zählt wohl ihr Mut, der von manchen auch schon als Übermut betrachtet wird. Ihr Mut lässt sie, selbst in scheinbar ausweglosen Situationen, immer einen ruhigen Kopf bewahren. Was jedoch nicht bedeutet, dass sie sich nicht zu irgendeiner übermütigen Tat hinreißen lässt. Anders kann man es wohl nicht bezeichnen, wenn sich eine Fünfzehnjährige einer Gruppe Räuber in den Weg stellt um eine Familie mit Kindern zu beschützen. Im Anschluss an das Gefecht, das keiner der Räuber in einem Stück überstanden hatte, hatte die Familie möglicherweise mehr Angst vor ihr als vor den Räubern.

Eine weitere Stärke von ihr ist ihre Körperkraft... Diese mag zwar mit einem Wert von 16 auf den ersten Blick nicht überaus überragend sein, doch hier kommt ihr Orkblut zum Tragen. Wird sie in die Enge getrieben, gerät in Rage oder in die „Hitze“, so steigt ihre Körperkraft für fünf Runden auf 19, was sie beinahe so stark macht wie einen Ork. Dies geschieht allerdings völlig unwillkürlich, was schon so mancher Gegner - aber auch Liebesspielpartner - völlig überraschend und schmerzhaft erfahren mußte.

Jardana ist - wie fast alle Amazonen - eine ausgezeichnete Strategin, was sich dadurch



bemerkbar macht, dass sie im Kampf, in jeder dritten Runde, zwei Angriffe ausführen kann. Des weiteren steht sie unter dem göttlichen Schutz der Kriegsgöttin, die sie vor kritischen Treffern schützt. Kritische Treffer verursachen bei **Jardana** nur normalen Schaden...

Schwächen: Eine von **Jardanas** größten Schwächen ist wohl ihr, aus ihrem Mut und ihrer Stärke resultierende, Übermut. So kann es schon einmal vorkommen, dass sie sich - und ihre Begleiter - in einen Streit stürzt, den man vielleicht doch besser vermieden hätte.

Manchmal beweist **Jardana**, dass sie einen echten Orkschädel hat und wirkt dadurch das eine oder andere Mal starrsinnig oder disziplinos. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie sich von einer gefassten Meinung oder Entscheidung abbringen lässt, ist in etwa so wahrscheinlich wie ein friedliches Zusammenleben von Zwergen und Orks, wovon nicht ein Fall in the Chroniken **Antherias** erwähnt wird.

Die „Hitze“... Wir alle kennen dieses Gefühl des Verlangens, sind in der Regel aber in der Lage dieses zu kontrollieren. Anders sieht es bei orkblütigen Lebewesen aus. Bei ihnen führt dieses Verlangen zu Fieberschüben und Schmerzen die bis zu drei Tagen anhalten können. Da auch in **Jardanas** Adern ein wenig Orkblut fließt, kann auch sie sich der „Hitze“ nicht entziehen. Zwar tritt sie bei einem Mischling nicht so oft auf, wie bei reinblütigen Orks, allerdings nicht weniger intensiv. Und es gibt nur eine bekannte „Medizin“ - das Verlangen stillen!

Ausrüstung: Wie alle Amazonen trägt auch **Jardana** nur eine sehr leichte Rüstung um im Kampf nicht dadurch behindert zu werden. Bronzierter Elfenstahl schützt ihren Brustbereich, die Schultern und ihre Schienbeine. Dazu trägt sie einen Amazonenrock aus blauen Lederriemen, der Hauptfrauen vorbehalten ist - der Rock der Kriegerinnen besteht aus roten oder ungefärbten Riemen. Ein weiteres Zeichen ihres hohen Ranges ist der blaue Reif aus Elfenstahl, den sie am rechten Oberarm trägt.

Bewaffnet ist **Jardana** mit einem Amazonensäbel Namens „Drachenklaue“, der aus reinstem Drachenstahl geschmiedet wurde, einem Langdolch den sie hinten am Gürtel ihres Rockes trägt, einem Messer, welches sie unterhalb des Knies rechts am Bein trägt, einem Amazonenbogen und einem Köcher mit 30 Pfeilen, sowie dem nierenförmigen Schild. Bogen, Köcher und Schild sind üblicherweise am Sattel ihres Hengstes - **Sturmbrecher** - festgezurr.



In einer kleinen Gürteltasche trägt sie meist einen Bissen Amazonenbrot, sowie das Nötigste zur Wundversorgung (Verband, Nadel, Faden, Kräuter,...) bei sich. Ihr Pferd trägt eine zusammengerollte Decke und zwei mittelgroße Satteltaschen. Den Versuch, herauszufinden was sich in diesen befindet, haben so manche Diebe und Söldner schon mit einer Hand, einem Arm oder gar ihrem Leben bezahlt. Daher werden wir jetzt keinen Versuch unternehmen einen Blick in diese Taschen zu werfen. Vielleicht erfahren wir es ja eines Tages von ihr!



Sehr geehrte Leserinnen und Leser! Wir hoffen, dass es uns in dieser Rubrik gelungen ist, euch drei Charaktere aus **Antheria** ein klein wenig näher zu bringen und sie ein wenig „greifbarer“ zu machen. Wie sieht es mit euren Charakteren aus? Habt ihr Lust, sie uns und anderen Spielerinnen und Spielern, vorzustellen?

Schickt uns doch einfach einfach einen Charakterbogen und die Hintergrundgeschichte eures RPG-Charakters. Schreibt uns ihre vollbrachten Heldentaten, bestandene Abenteuer, ihre Lebensgeschichten... Es ist dabei völlig belanglos, welchem System (**Das Schwarze Auge®**, **Dungeons & Dragons®**, **Pathfinder®**, **W20 - Legends of Antheria**,...) oder Rasse dieser angehört. Alle sind bei uns herzlich willkommen und mit etwas Glück könnte ihr und unsere Leserinnen und Leser die Geschichte eures Charakters in einer der nächsten Ausgaben lesen.

Nun ist es - leider - wieder an der Zeit für den Auftritt unseres „**Error Diaboli**“ - des gemeinen Fehlerteufels. Wie nicht anders zu erwarten war, fanden sich auch in der 6.Ausgabe wieder einige Fehler auf welche uns aufmerksame Leserinnen und Leser hingewiesen haben. Auf der einen Seite natürlich peinlich für uns, auf der anderen Seite doch auch ein Beweis, dass es in der realen Welt Menschen gibt, welche unser Magazin aufmerksam lesen und mithelfen es zu verbessern.

An dieser Stelle ein ganz großes Dankeschön!





Manchmal bedarf es mehr als eines Teufels!

Unser Tiefling ist noch immer in geheimer Mission unterwegs. Ganz ehrlich? Wir haben nicht die geringste Ahnung, wer oder was ihn dazu überreden konnte - und natürlich auch nicht um welche Art von Mission es sich handelt. Aus diesem Grunde nennt man es wohl „geheime Mission“. Sehr zwielichtigen Quellen zufolge könnte es aber etwas mit dem neuen Magazin „Würfel Goblin“ zu tun haben, welches man [hier](#) downloaden kann.



Und um das hier ein letztes Mal klarzustellen! Der **Tavernen-Tratsch** der 5.Ausgabe gilt hier nicht als Fehler, ganz egal wie schwer einige daran scheinbar noch immer zu kauen haben.

Und auch zum allerletzten Mal! Der „Amazonen Kurier“ war niemals als Lektüre für kleine Kinder gedacht und so langsam hängt es uns wirklich zum Hals heraus uns für die 5.Ausgabe entschuldigen zu sollen. Auch wenn es viele gerne so sehen - wir - und da spreche ich für das ganze Team - betrachten die 5.Ausgabe nicht als „Gesamtfehler“.

(Christian Stadler)

Wer noch nie einen Fehler gemacht hat, der werfe den ersten Stein!

(Xenia Bergmann)



Seite 8 - Gr'ougia wird uns den Kopf abreißen!

Wir haben es doch tatsächlich geschafft den Namen unserer Halborkin falsch zu schreiben. Hier hat der Redakteur wohl daneben gegriffen und aus Versehen einen „*“ in den Namen eingefügt - so entstand, natürlich ohne Absicht, Gr*ougia.



Seite 20, 21, 27... - fehlende „®“

Einige Leserinnen und Leser haben uns darauf aufmerksam gemacht, dass wir Namen wie „Das Schwarze Auge“ oder „Dungeons & Dragons“ häufig verwendet haben, ohne durch das „®“ darauf aufmerksam zu machen, dass es sich um eingetragene Marken handelt. Es war uns so klar wie Antherianisches Gebirgswasser, dass wir diese Kennzeichnung sicher immer wieder



mal vergessen werden. Es verwundert uns fast ein wenig, dass es bis zur 6.Ausgabe gedauert hat, bis uns jemand darauf aufmerksam gemacht hat. Genau aus diesem Grund wird bereits im Vorwort/Impressum darauf hingewiesen, dass es sich bei den Namen um eingetragene Marken handelt.



Seite 28 - So macht der Satz eigentlich keinen Sinn! Auch unserer **Xenia** passieren ab und an mal Fehler, wie ihre Aussage „Ist auch nicht schwierig auf ein bestehendes System zurückzugreifen als ein neues zu erschaffen.“ beweist. Hier sind wohl zwei Sätze zu einem unsinnigen verschmolzen. Was sie uns sagen wollte ist natürlich, dass es viel einfacher ist ein bestehendes System zu übernehmen als ein neues zu erschaffen.



Seite 33 - Zu teure Kohle! Der Preis für einen Sack Kohle ist viel **zu hoch** angegeben und entspricht etwa dem eines Kupferbarren. Für die „offiziellen“ Preislisten - sollen noch 2022 erscheinen - werden die Preise, welche im Tavernentratsch der 5.Ausgabe Verwendung fanden, neu berechnet werden. Wir bitten aber dennoch erneut um Verständnis, dass Antherianische Preise nicht direkt in unsere Welt übertragbar sind. So sind Dinge, die für uns spottbillig sind - etwa Salz oder Glas - in Antheria beinahe unbezahlbar. Von exotischen Gewürzen einmal ganz zu schweigen...



Seite 37 - Was für ein fataler Fehler! Da hat unser Layouter doch tatsächlich vergessen den Namen des Zwerges **Gleex Goldlob** farblich hervorzuheben. Was hat der sich vielleicht aufgeregt, weil seinem Namen nicht die nötige Aufmerksamkeit zu teil wurde.



Seite 45 - Beim Perlmutterdrachen hat doch tatsächlich ein Goblin ein „t“ gestohlen - und so wurde aus dem schimmernden Drachen ein Drache mit dem Mut einer Perle. Ist doch auch durchaus niedlich, oder?



Seite 54 - Es ist wirklich zum Aus der Haut fahren! Aus irgendeinem Grund, den wir selbst noch nicht herausgefunden haben, kommt es noch immer zu einem Gemisch aus verschiedenen Schriftarten. Auch hier hat sich „Lora“ wieder eingeschlichen, obwohl wir schwören könnten sie entfernt zu haben.



Seite 66 - Die Verwendung verschiedener Schriften wurde uns hier als Fehler gemeldet, war aber beabsichtigt um eine gewisse Abgrenzung zu anderen Texten zu erzeugen.

Seite 67 - Das Erscheinungsdatum des Dungeon Alchemist wurde mit Februar 2022 angegeben, zwischenzeitlich wurde es aber auf März 2022 verschoben. Kann man also nicht wirklich als Fehler bezeichnen.

Inhaltsverzeichnis - Tavernen-Tratsch - totale Themenverfehlung...

Im Inhaltsverzeichnis ist die Rede davon, dass im Tavernen-Tratsch ein **Interview mit Chris** erfolgen soll - stattdessen könnt ihr aber einem Treffen mit Gleex Goldlob beiwohnen. Es ist schon sehr peinlich wie oft der gleiche Fehler immer wieder gemacht wird. Man könnte denken, dass manche Fehler nicht wiederholt werden. Falsch gedacht!

Seite 40 - die Geschichte der Drachen lässt sich natürlich bis 3000 vor Christus verfolgen. Von Dieben gestohlen oder von Orks erschlagen - keine Ahnung - aber jedenfalls fehlte das „s“.



Hoffentlich war es das jetzt für diese Ausgabe mit den Fehlern der vorangegangenen, aber irgendwie befürchten wir, dass sich da noch mehr Fehler versteckt haben könnten, die nur darauf warten entdeckt zu werden.

Solltet ihr einem habhaft werden, so schreibt uns bitte wo ihr den Fehler gefunden habt, damit wir ihn - sollte es zu einer überarbeiteten Ausgabe kommen - ausbessern können. Was meint ihr? Sollen wir ältere Ausgaben überarbeiten und erneut veröffentlichen? Schreibt uns doch bitte eure Meinung zu diesem Thema. In einer der nächsten Ausgaben werden wir über eure Meinungen berichten...

Doch jetzt kommen wir erst mal zu einer Rubrik, welche überraschend viel Zuspruch von Leserinnen und Lesern erfuhr, den Spielleiter-Informationen. Wie sich herausgestellt hat, werden diese nicht nur von Spielleitern, sondern auch von Spielerinnen und Spielern gerne gelesen. Aus diesem Grunde haben wir uns entschlossen, sie inhaltlich ein wenig allgemeiner zu halten, damit sie auf der einen Seite nicht nur für Spielleiter Interessantes bieten und auf der anderen Seite Spielerinnen und Spielern auch nicht zu viel Hintergrund zu verraten. Mal sehen ob uns dieser schwierige Spagat gelingt.



SPIELLEITER INFORMATIONEN

Kommen wir zu Beginn der Spielleiter Informationen zu den Designänderungen, welche ab dieser Ausgabe zur Anwendung kommen. Vielen wird aufgefallen sein, dass die Texte nicht mehr so „bunt“ sind wie in den letzten Ausgaben. Das ist die Folge einer Vielzahl von Zuschriften, dass der zu bunte Text beim Lesen einfach nur für Verwirrung sorgt. Aus diesem Grunde haben wir den Kurier „entfärbt“.

Die Namen von Charakteren oder Orten werden nun in ***schräggestellter grauer Halbfettschrift*** dargestellt, was von den Leserinnen und Lesern als weit angenehmer empfunden wird als die ***violette Halbfettschrift***, welche bisher Anwendung fand.

Links sind nun **dunkelblau und halbfett** dargestellt, was besser zum Erscheinungsbild passt als das bisherige **intensivblau**.

Bis auf Weiteres unverändert bleibt die Darstellung von RPG-System-Namen - **dunkelrote Halbfettschrift** und Personen des realen Lebens - **schwarze Halbfettschrift**.



Bezüglich der Darstellung von Würfelwerten (etwa **2W20+5**) erwägen wir eine Umstellung von „Bitter Semibold“ (**halbfett**) auf „Bitter Bold“ (**fett**). Optisch dürfte der Unterschied nicht zu sehr ins Gewicht fallen, es würde die Arbeit für uns aber erheblich vereinfachen. Ersatzlos gestrichen werden Farben wie **türkis**, **rosa** oder **gelb**, welche, aus ersichtlichen Gründen, ohnehin kaum praktische Anwendung fanden. Des weiteren wird in Zukunft auf die Verwendung verschiedener Schriften im „Kurier“ verzichtet, womit wir ebenfalls dem Wunsch einiger Leserinnen und Leser nachkommen. Im Kurier werden wir uns auf die Schrift „Bitter“ - in verschiedenen Schriftstilen - beschränken.

Und auch wenn es mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Plagiats-Diskussionen führen wird - Regelwerke und Kompendien werden mit höchster Wahrscheinlichkeit in den Schriften „Caudex“ oder „Gentium“ verfasst werden - und das einzig und alleine aus dem Grund, das



diese Schriften einem Schriftstück einen gewissen Fantasy-Touch verleihen. Das letzte Wort ist diesbezüglich allerdings noch nicht gesprochen. Was denkt ihr? Welche Schriftart sollten wir in den Regelwerken und anderen Publikationen verwenden?

Bitter:

- 8 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 9 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 10 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 11 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 12 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 13 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fan
- 14 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick dein

Caudex:

- 8 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 9 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 10 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 11 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 12 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 13 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fant
- 14 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deine

Gentium Plus:

- 8 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 9 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 10 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 11 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 12 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 13 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasie
- 14 Punkt - Der Weg nach Antheria ist nicht weit - nur ein Augenblick deiner Fantasi

Bitte teilt uns eure Meinung mit - vielleicht auch mit einer kurzen Begründung wieso ihr euch für diese oder jene Schrift entschieden habt. Helft uns bitte, unsere Publikationen so zu gestalten, wie **ihr** sie lesen möchtet. Arbeiten wir zusammen an einer neuen Welt - einer besseren Welt - in der wir die Sorgen des Alltags vergessen können.



In der letzten Ausgabe haben wir euch eine Vielzahl an Programmen zur Erstellung von Karten aller Art vorgestellt - aber das war noch nicht alles. Da kommt noch mehr. Wer ein „Programm“ sucht, um schnell und einfach Pläne von Gebäuden oder Dungeons zu zeichnen, der ist mit,,



(sprich: **Dungeon Fog**) bestens beraten. Das Programm ist mit einer *jährlichen Gebühr* von \$ 49,- zwar alles andere als günstig, dafür ist es aber auch wirklich sehr einfach zu bedienen und man kommt schnell zu brauchbaren Ergebnissen. Zwar kann das Tool auch in einer kostenlosen Version getestet werden, allerdings ist der Bildschirm dann mit so vielen Wasserzeichen übersät, dass ein vernünftiges Arbeiten so gut wie unmöglich ist. Hier hätte man von Seiten des Herstellers vielleicht ein klein wenig mehr Nachsicht walten lassen sollen, denn so schreckt man wahrscheinlich sehr viele Benutzer ab.



(Screenshot von Dungeon Fog)



Ein Vor- aber auch Nachteil von **Dungeon Fog** besteht darin, dass es im Browser Fenster läuft und somit sehr flexibel ist, was die Systemvoraussetzungen betrifft. Der große Nachteil ist jedoch - wenn die Verbindung mal wieder zickt, so kann man nicht damit arbeiten. Und leider verfügt **Dungeon Fog** nicht gerade über die schnellsten Server. Der Download einer Erweiterung lief bei uns gerade mal mit 150 KBit und das hat nicht wirklich Spaß gemacht. Vor allem, wenn man 300 MBit oder mehr gewohnt ist.

Da sind wir auch schon bei einem interessanten Punkt angelangt...

Dungeon Fog ist durch zusätzliche Grafik-Sets beliebig erweiterbar. Die Erweiterungen enthalten meist so um die 100 bis 300 - manchmal sogar mehr - Grafiken und kosten so zwischen € 3,50 und € 7,90, Dafür kann man sich das Set in vielen Fällen auch als ZIP downloaden und zum Beispiel in Photoshop nutzen.



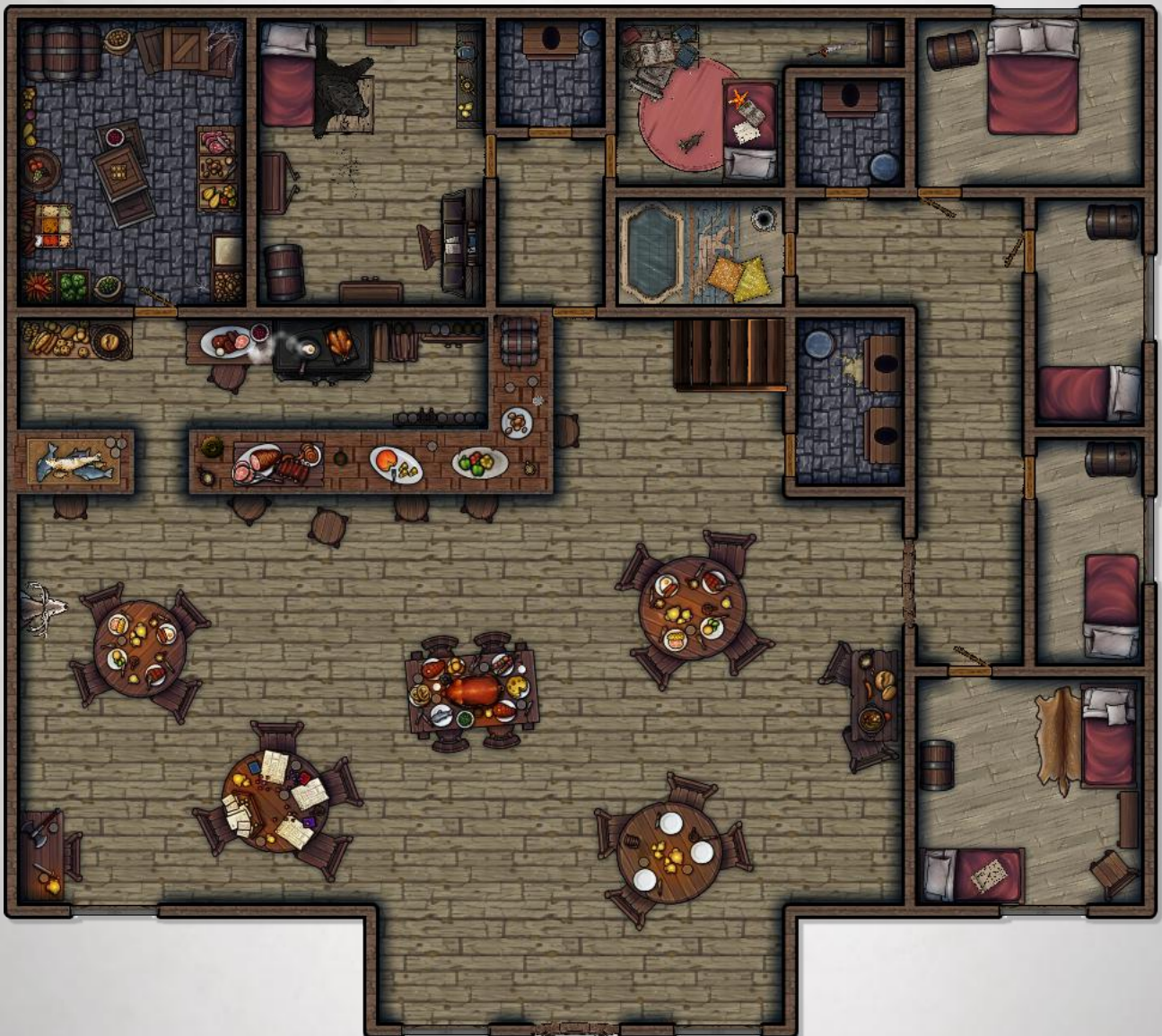
Das Ganze hat aber natürlich auch seine Tücken! Erstens verliert man schnell mal den Überblick wie viel Geld man für das Tool ausgibt, zweitens passen die Sets verschiedener Autoren häufig in Design und Größe nicht zusammen und drittens gibt es auch Sets, die man *nicht downloaden* kann. Entschließt man sich also eines Tages das Abo zu kündigen, dann sind die Ausgaben für diese Sets natürlich auch weg. Das sollte man sich also gut überlegen, ehe man in die Tasche greift und die Talerchen herausholt.

Ein weiteres, kleines, Manko war, dass **Dungeon Fog** nicht wirklich 100% stabil lief. Es kam zwar zu keinen kompletten Abstürzen, aber manchmal war es nötig ins Dashboard zu wechseln und die Karte erneut zu laden um weiterarbeiten zu können. Doch bevor wir uns jetzt zu sehr in Details verlieren, lasst uns doch mal sehen was **Chris** und **Peter** damit zustande gebracht haben - besuchen wir die „*Siegreiche Amazone*“.



-= ZUR SIEGREICHEN AMAZONE =-

Die schon des Öfteren im Kurier erwähnte Taverne „*Zur Siegreichen Amazone*“ - quasi unser *Stammlokal* - liegt am nördlichen Dorfrand von *Torwacht*. Wenn man bedenkt, dass *Torwacht* kaum mehr als zweihundert Einwohner zählt, handelt es sich bei der „*Siegreichen Amazone*“ um eine überaus große und luxuriöse Taverne.



Der große Schankraum bietet Platz für dreißig Gäste, rückt man ein wenig enger zusammen passen sicherlich noch ein paar mehr hinein. Davon können zwanzig bequem an den Tischen sitzen und bis zu zehn an der Ausschank. Rechts an der Wand, neben der Zugangstüre zu den Zimmern, steht ein kleiner Tisch mit zwei Stühlen - der sogenannte „*Gabentisch*“. Hier dürfen nur Obdach- und Mittellose Platz nehmen. Häufig werden die Personen, die an diesem Tisch sitzen von anderen Gästen - *oder dem Wirt selbst* - auf ein Mahl und einen Trank eingeladen.

In der linken, vorderen Ecke befindet sich ein kleiner Tisch für eine Person...

An diesem Tisch sitzt für gewöhnlich die Schankmaid und Tochter des Wirten - **Serida Kolner** - um sich während der langen, harten Arbeit ein klein wenig zu erholen. Jeden Sonnenlauf steht sie, von Sonnenaufgang bis lange nach Sonnenuntergang, ihrem Vater **Jarrim** bei der Bewirtung der Gäste zur Seite.



Am sechs Schritt langen Schanktisch kann man sich nicht nur ein leichtes Amazonenbräu oder ein hammerstarkes Zwergenbier, sondern - *ausreichend Taler vorausgesetzt* - auch den einen oder anderen Leckerbissen gönnen. Auf mehreren Platten und Tellern, werden Früchte, Gebäck sowie Fleisch- und Fischgerichte angeboten. Besonders beliebt bei den Gästen sind die geräucherten Bratwürste, welche der Wirt nach einem alten Rezept selbst herstellt - und dafür nur die besten Zutaten verwendet. Das Geheimnis des exzellenten Geschmacks dürfte in einer Gewürzmischung liegen, deren Zusammensetzung nur dem Wirt bekannt ist.

Rechts vom Schanktisch befinden sich die Holzterasse, welche in den ersten Stock führt, sowie ein kleiner Raum mit zwei Notdurftkisten.

Links hinten in der Taverne befindet sich ein versperrender Lagerraum, voll bis unter die Decke mit erfrischenden Bieren, köstlichen Weinen, schmackhaften Nahrungsmitteln, kostbaren Gewürzen und noch viel, viel mehr.

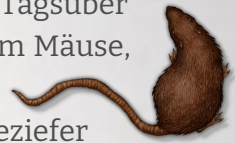
Neben dem Lagerraum befindet sich das Zimmer des Wirten, **Jarrim Kolner**. Die Einrichtung ist sehr schlicht gehalten und besteht aus einem rahmenlosen Bett, zwei Kästen, einem kleinen Kästchen mit Schubladen, einem Regal, einem Schreibtisch und einer schweren Holztruhe mit Metallbeschlägen. Halb unter dem Bett liegt das Fell eines Schwarzbären und wer genau hinsieht, der kann darunter eine Falltüre erkennen, welche in einen Gang unter der Taverne führt.

Seinem Zimmer gegenüber liegt das, etwas kleinere, Zimmer seiner Tochter...



Im Gegensatz zum Zimmer des Wirten, wirkt dieses Zimmer eher unordentlich. Links im Eck befindet sich ein Studiertisch, der meist mit allen erdenklichen Gegenständen vollgeräumt ist. Auch auf dem Bett sieht es meist nicht anders aus. Wie die meisten Mädchen ihres Alters, liebt **Serida** es ihre Schätze um sich zu haben. Ihre größten Schätze sind ein roter Seestern, den ihr ihre Mutter geschenkt hatte - kurz bevor sie verstarb - und ein altes, stumpfes Schwert, das sie im Wald gefunden hatte, während sie nach Pilzen suchte.

Häufig ist auch die Tavernenkatze „**Mäusetot**“ in diesem Raum anzutreffen. Tagsüber genießt sie die Ruhe im Zimmer, während sie Nachts durchs Haus streift um Mäuse, Ratten und anderes Ungeziefer zu jagen, was jetzt natürlich nicht bedeuten soll, dass es in der „**Siegreichen Amazone**“ ein Problem mit Ungeziefer gibt. Mäuse und Ratten sind in Antheria einfach überall anzutreffen, selbst in den nobelsten Herrenhäusern. Aber keine Angst - „**Mäusetot**“ hält die Taverne sauber!

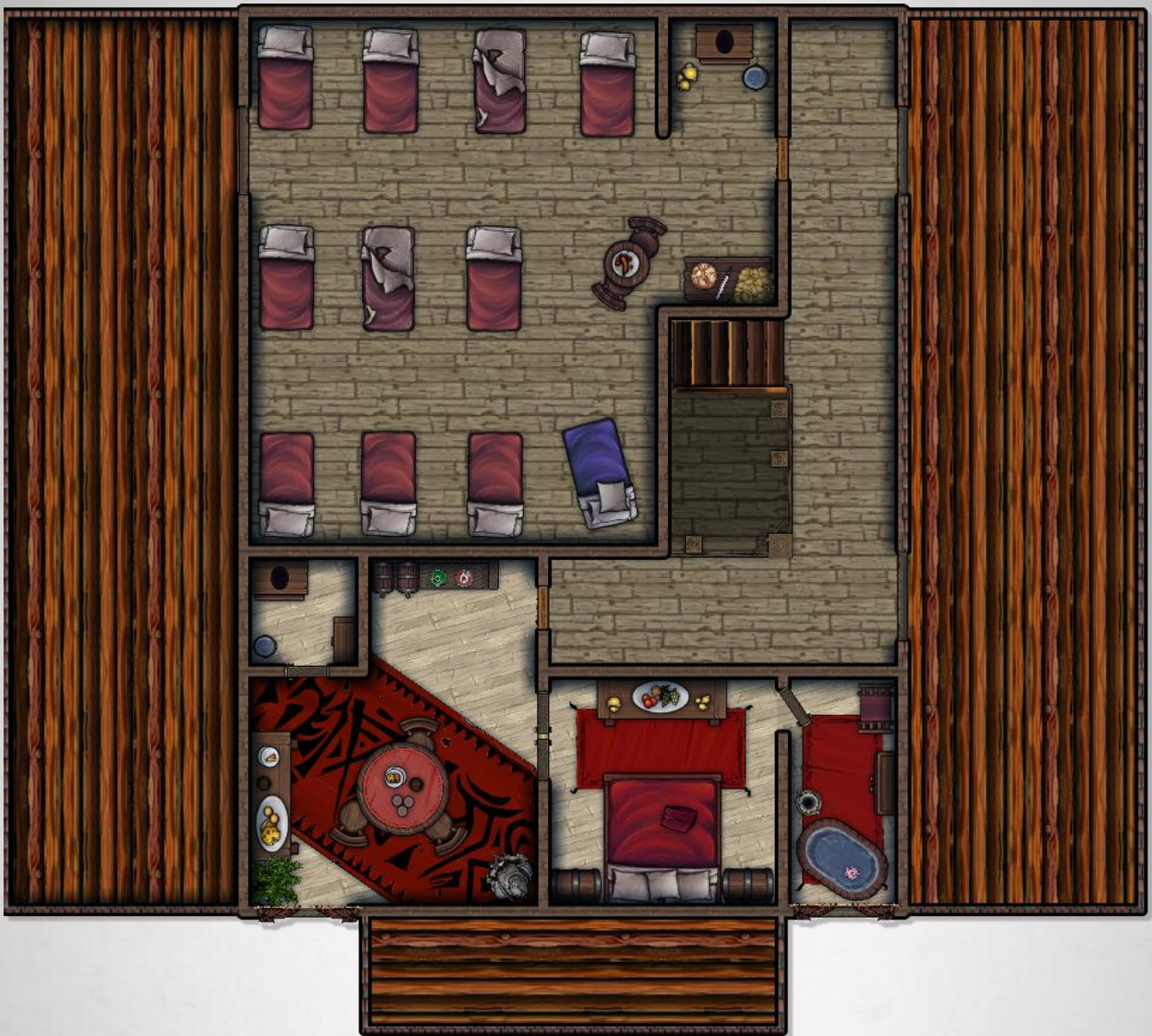


Durchschreitet man die Doppeltüre, rechts im Schankraum, so gelangt man zu den Gästezimmern. Es handelt sich dabei um zwei Einzelbettzimmer, ein Zweibettzimmer und ein Zimmer mit Doppelbett. Die Zimmer sind sehr schlicht gehalten, aber sehr sauber, und bieten neben dem Bett meist nur eine Truhe um die Habseligkeiten verstauen zu können. Lediglich das Zweibettzimmer ist ein klein wenig komfortabler - *wenn man das so sagen kann* - eingerichtet. Neben Betten und Truhe, bietet es auch einen Stuhl und einen kleinen, an der Wand montierten, Tisch, auf dem Schreiarbeiten erledigt werden können. Die Böden der Zimmer bestehen nicht, wie im Rest der Taverne, aus groben Brettern, sondern aus fein geschliffenen Dielen, damit sich die Gäste auch ohne Schuhwerk wohl fühlen.

Folgt man dem Gang, an den Gästezimmern vorbei, so erreicht man an dessen Ende einen Raum mit Notdurftkiste und ein kleines, aber durchaus feines, Badezimmer, welches im Stil der Wüstenvölker eingerichtet ist. Die Badewanne ist im Boden eingelassen und gegen einen Aufpreis gibt es auch warmes Wasser, welches - gegen einen größeren Aufpreis - auch mit ätherischen Ölen verfeinert wird, welche sich mitunter sehr positiv auf die Ausstrahlung einer Person auswirken können. Da ein Bad mit ätherischen Ölen nicht gerade billig ist, kommt es natürlich auch des öfteren vor, dass sich Gäste das Bad - *und die Kosten dafür* - teilen.

Nimmt man die knarrende Treppe in das obere Stockwerk, so gelangt man links zum Schlafsaal, der häufig von durchreisenden Amazonen genutzt wird, bevor sie sich auf den beschwerlichen Weg zu ihrer Festung machen, welcher sie durch dichte Wälder und über hohe Gebirgspässe führt. Ein letztes Mal Kraft tanken - oder sich nach bereits überstandenen Gewaltmarsch ein wenig auszurufen...





Der Schlafsaal bietet Platz für elf Personen und so gut wie keine Privatsphäre - *ein Begriff mit dem Amazonen ohnehin nicht viel anzufangen wissen*. Betritt man den Raum, so findet man zu seiner Rechten die Notdurftkiste, welche nur dürftig vom Rest des Raumes abgetrennt ist. Eine Türe sucht man hier vergeblich. Wer sich also schämt, sein Geschäft vor anderen zu verrichten - *oder zu viel des leckeren Bohneneintopfes gegessen hat* - sollte vielleicht lieber eine der Kisten im Schankraum benutzen. Links hinter der Türe steht ein kleiner Tisch auf dem meist ein großer Laib Brot und ein Berg Kartoffeln zu finden ist. Nach mehr verlangt es einer hungrigen Amazone normalerweise nicht.



Bei den Schlafstätten kann man auch nur schwer von Betten sprechen, denn eigentlich handelt es sich nur um strohgefüllte Matratzen, welche direkt auf dem rauen Holzboden liegen. Lediglich die Matratze der Hauptfrau - *zu erkennen an der blauen Decke* - ist anstatt mit Stroh mit Rosshaar gefüllt.

Wendet man sich nach dem Treppenaufgang nach rechts, so erreicht man die Suite der „**Siegreichen Amazone**“. Die Suite entspricht selbst gehobenen Ansprüchen und lässt keine Wünsche offen. Betritt man die Suite, so befindet sich zur Rechten ein Regal mit Bierfässern und Weinflaschen, deren Konsum im Preis inbegriffen ist. Zur Linken steht ein kleiner Tisch an der Wand auf dem ein Teller mit Brötchen und Käse zu finden ist - *natürlich ebenfalls im Zimmerpreis inbegriffen*. In der Mitte des Raumes befindet sich ein runder Tisch mit drei Stühlen, wo ein bis zwei private Gäste empfangen werden können. Den geschliffenen, und auf Hochglanz polierten, Holzboden ziert ein - *für Orkverhältnisse feinst gewebter* - Teppich mit Symbolen aus der Kultur der Grünhäute.

Abgetrennt vom Hauptraum findet man einen kleinen, versperrenbaren, Raum in dem eine Notdurftkiste steht, welche - *im Gegensatz zu den anderen in der Taverne* - zweimal täglich  geleert und gereinigt wird. Darüber hinaus verfügt sie auch über einen Deckel, welcher die Verbreitung peinlicher Gerüche weitestgehend vermeidet und gleichermaßen Fliegen und anderes Ungeziefer fernhält.

Durchschreitet man die Doppeltüre gelangt man in das Schlafzimmer der Suite, in dem ein überaus bequemes Doppelbett zu finden ist. Am Fußende des Bettes liegt ein Teppich aus feinstem Webstoff aus den Elfenlanden. Zu beiden Seiten des Bettes findet man eine beschlagene Kiste zur Aufbewahrung persönlicher Gegenstände. Auf einem Regal findet man eine Servierplatte mit köstlichen Früchten aus aller Herren und Herrinnen Länder, deren Verzehr natürlich ebenfalls im Preis inbegriffen ist.

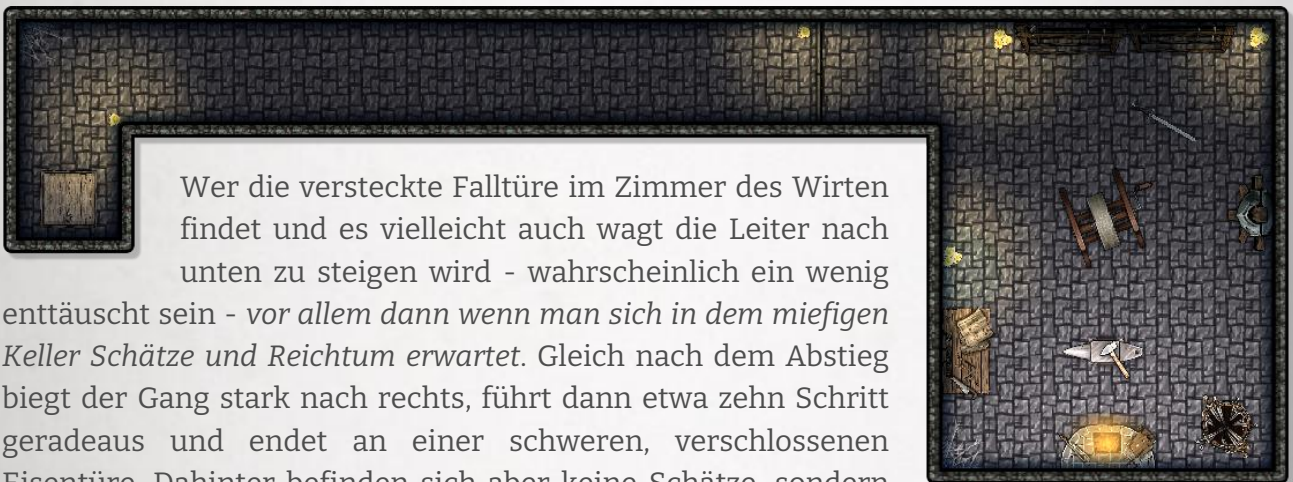
Im Anschluss an das Schlafzimmer befindet sich das Badezimmer, in dem eine Wanne mit warmen Wasser - *auf Wunsch auch heiß* - steht, die nur darauf wartet ausgiebig genossen zu werden. Und für ein kleines Trinkgeld ist die Tochter des Wirten sicher gerne bereit euch den Rücken zu schrappen oder euch mit duftenden Ölen zu massieren. All dieser Luxus hat aber seinen Preis - und zwar nicht weniger als fünfundsiebzig Taler pro Nacht. Es mag daher nicht sonderlich verwundern, dass sich nur Geweihte, reiche Handelsreisende oder Adelige die Nächtigung in der Suite leisten können - obwohl es sich hier um eine der günstigsten südlich der Hauptstadt handelt.





Aber bei weitem nicht alle Reisenden können sich ein Zimmer, geschweige denn eine Suite leisten. Für sie bleibt mitunter nur eine Decke oder ein Schlafsack im Stroh eines der vier Pferdeställe, von denen jeder bis zu fünf Pferde aufnehmen kann. Nicht selten sind hier auch Amazonen anzutreffen, die es vorziehen bei ihren Pferden zu schlafen, anstatt im großen Schlafsaal der Taverne.

Für einen Taler werden die Pferde nicht nur untergestellt, sondern auch gestriegelt und mit frischem Futter und Wasser versorgt. Ab und an dürfen sich die Pferde auch über ein Stück Rübenzucker freuen, das ihnen *Serida* manchmal heimlich zusteckt.



Wer die versteckte Falltüre im Zimmer des Wirten findet und es vielleicht auch wagt die Leiter nach unten zu steigen wird - wahrscheinlich ein wenig enttäuscht sein - *vor allem dann wenn man sich in dem miefigen Keller Schätze und Reichtum erwartet*. Gleich nach dem Abstieg biegt der Gang stark nach rechts, führt dann etwa zehn Schritt geradeaus und endet an einer schweren, verschlossenen Eisentüre. Dahinter befinden sich aber keine Schätze, sondern eine kleine Schmiede, in welcher der Dorfschmied - oder sein Sohn - die Waffen der Tavernenbesucher schleift und repariert. Das Drachenfeuer in der Esse wird auch genutzt um die Taverne - *über ein ausgeklügeltes System an Rohren* - im Winter oder kalten Nächten zu beheizen. Ein System, welches man ansonsten nur in den Städten der Zwerge findet...

Wie ihr sehen könnt bietet die „*Siegreiche Amazone*“ jede Menge Räumlichkeiten und Möglichkeiten für ein kleines Abenteuer. Für unsere Gruppe ist die Taverne zum Beispiel der Ausgangspunkt für die meisten Abenteuer.





An dieser Stelle wollten wir euch jetzt eigentlich eine Karte von **Gr'ougias** Hütte - erstellt mit dem **Dungeon Alchemist** - präsentieren, aber leider wurde das Release wieder einmal verschoben, diesmal auf 31.März 2022. Das Programm soll vorerst als „Early Access Software“ (mit eingeschränktem Leistungsumfang) über Steam veröffentlicht werden. Bleibt natürlich zu hoffen, dass das Programm bei Veröffentlichung nicht zu sehr eingeschränkt sein wird. Wie man auf der offiziellen Seite lesen kann, sind Funktionen wie mehrere Ebenen oder Video-Export als Updates geplant. Wir würden uns in erster Linie zusätzliche Objekte wünschen... Warten wir es also erst einmal ab, auch wenn es uns schon ganz furchtbar in den Händen juckt.



Das kann jetzt aber nicht ernst gemeint sein! Eigentlich wäre das jetzt ein Fall für die nächste Heldenpost - und wahrscheinlich wird es auch Eingang darin finden - aber wir sehen uns jetzt leider genötigt es hier und jetzt zur Sprache zu bringen. Es geht um ein Thema, welches zur Zeit wohl fast die ganze Welt beschäftigt und zum Teil auch entzweit - die Situation in der Ukraine. Ihr fragt euch jetzt vielleicht, was dieser Konflikt mit dem „**Amazonen Kurier**“ zu tun hat?

Eigentlich nichts, aber einige konnten es nicht lassen uns mit Trollkotze zu überschütten, weil das Titelbild unserer 3.Ausgabe die Russische Cosplayerin **Natalia Kochetkova (Narga)** zeigt. Wir haben keine Ahnung, wie sie zu diesem Konflikt steht - *haben auch keine Möglichkeit mit ihr in Kontakt zu treten, seit die sozialen Medien in Russland blockiert werden* - aber wir können mit Sicherheit sagen, dass sie persönlich keine Schuld an der Situation trifft. Wir werden und also keinesfalls dazu überreden lassen hier eine „politische Aussage“ zu treffen, indem wir das Titelbild ändern - es bleibt wie es ist! Und seien wir doch einmal ganz ehrlich! Ohne Erwähnung ihres bürgerlichen Namens würden 99,5% der Leser nicht einmal wissen, dass sie Russin ist. Ebenso wenig werden **Chris** und **Lenka** die Fotos von Russischen und Weißrussischen Eisenbahnen aus der Fotogalerie entfernen.

Und damit die Trolle - *egal welcher Herkunft* - noch etwas haben worüber sie sich aufregen können: Die 8.Ausgabe wird auf der Titelseite die Russische Cosplayerin, Schauspielerin und Model **Helly Valentine** (auch bekannt als **Disharmonica**) zeigen. Auch sie trifft persönliche keine Schuld an der Situation und die Vereinbarung für die Verwendung ihres Fotos wurde bereits vor dem russischen Einmarsch in die Ukraine getroffen.



FORGOTTEN ADVENTURES



Unser Podestplatz für diese Ausgabe geht an das hervorragende Team von „**Forgotten Adventures**“. Auf deren Homepage findet man an die 50.000(!) Grafiken zur Erstellung von Karten, Handouts, Charakterbögen und viele andere Verwendungszwecke. Und das Beste daran - die Verwendung der 200dpi Grafiken ist - *für nicht kommerzielle Zwecke* - kostenlos.

Und wer schnell mal mit einem Abenteuer loslegen möchte - *aber nicht erst selbst stundenlang Karten zeichnen kann oder will* - der findet hier auch eine Vielzahl vorgefertigter „Battlemaps“ von überaus guter Qualität. Die Palette reicht hier von einer Taverne, über „Säuresümpfe“ (Acid Swamp) bis zu einem „Underground Fight Club“.



Die Seite ist sehr übersichtlich gestaltet und verfügt über eine sehr gut funktionierende Suchfunktion. Man muss also keine speziellen Fähigkeiten im Spurenlesen haben um das zu finden was man sucht. Aber auch das Stöbern in der „Live Gallery“ macht eine Menge Spaß. Ein kleines Manko ist allerdings, dass die „Top Down Tokens“ bereits mit einem Schatten versehen sind. Dreht man das Objekt in der Anwendung, dreht man natürlich auch den Schatten, wodurch der Eindruck des „Lichteinfalls“ gestört wird. Aber das ist jetzt natürlich Gejammer auf allerhöchstem Niveau.

Ihr sucht realistische Texturen zum Gestalten eurer Karten?

Ihr seid am Ende angelangt! **Forgotten Adventures** stellen über 870(!) nahtlose Texturen - *die meisten davon 1000 x 1000 Pixel* - zur Verfügung..

Die Palette reicht hier von einer Vielzahl an verschiedenen Naturböden, über Holzböden, Flüssigkeiten, Overlays, Gitter, Dächer bis zum Sternenhimmel. Es ist einfach unglaublich, was uns hier zur Verfügung gestellt wird - und dafür hat sich **Forgotten Adventures** den Platz auf unserem Podest wirklich verdient!



Alle Features der Seite würden den Rahmen hier ganz klar sprengen!



Schlechte Nachrichten zum Ende dieser Ausgabe! Die nächste Ausgabe des „*Amazonen Kurier*“ wird leider ein wenig länger auf sich warten lassen, als ursprünglich geplant war. Grund dafür ist schlicht und einfach, dass einige aus unserem Team auch noch an anderen Projekten arbeiten (müssen) und diese zu Gunsten des *Kurier* stark vernachlässigt haben. Das bedeutet natürlich nicht, dass sie jetzt nicht mehr am *Amazonen Kurier* mitarbeiten werden - allerdings werden sie die Arbeit daran ein wenig einschränken müssen. Teils auch, um endlich am Regelwerk von **W20 - Legends of Antheria** weiterzuarbeiten.

Danke für euer Verständnis!

Auch bei dieser Ausgabe fällt uns der Abschied schwer, denn es gäbe noch so Einiges zu erzählen, was jetzt auf die nächsten Ausgaben verschoben wird. Wenden wir uns also wieder unserem realen Leben zu, welches für viele von uns zur Zeit nicht ganz so erfreulich ist, wie wir es uns wünschen würden.

Hoffentlich sehen wir uns gesund in der nächsten Ausgabe wieder!

Euer **W20** Team dieser Ausgabe

Xenia, Peter, Christian, Andrea, Katta und Claudia

