DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

Antherianischer Amazonen-Kurier

Karten zeichnen ist keine Magie! Es ist “Dungeon Alchemy!”

www.chrisphotos.at

AUSGABE 8

© 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: Triss in the Lab - The Witcher - © Cosplay by Helly von Valentine
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

Was auch immer unsere Leser und Leserinnen für ein Problem damit haben mögen und völlig egal wie sehr sich unser Postkasten mit Trollkotze füllt. Wir werden und dem triefenden Haß, der die Menschheit zur Zeit zu infizieren scheint, nicht beugen und sagen hier laut und klar:

Wir ändern unsere Cover nicht!

Hauptgrund für die Mails, welche manchmal wirklich vor Haß triefen, ist der Umstand, das zwei unserer Cover von Russischen Cosplayerinnen geziert werden!

Es ist wirklich beschämend! Schon die Ankündigung, dass die Russische Cosplayerin Helly von Valentine auf dem Cover dieser Ausgabe zu sehen sein wird, hat einige Trolle dazu veranlaßt sich wieder mal so richtig auszukotzen. Es ärgert mich maßlos, dass es noch immer Menschen gibt, welche andere - schon alleine wegen ihrer Herkunft - verurteilen.

(**Xenia Bergmann**)

Meine Erziehung - danke an meine Eltern - verbietet mir, hier zu widerholen was manche Leser die letzten Tage und Wochen so von sich gegeben haben. Man sagt mir nach, dass ich das Gemüt eines Fleischerhundes hätte, aber sogar ich bin über so manche Wortmeldung zutiefst entsetzt. Ich schäme mich, dass solche Trolle zur Leserschaft des Amazonen Kuriers gehören und ich wäre diesen Personen dankbar, wenn sie unser Magazin in Zukunft nicht mehr lesen würden.

(**Christian Stadler**)

Es ist so, als würde ich eine Freundin als „Zigeunerin“ bezeichnen, nur weil sie in Rumänien geboren wurde. Das würde mir im Traum nicht einfallen. Die Beleidigungen, welche wir in den Nachrichten zum Teil lesen mußten waren noch um ein Vielfaches schlimmer. Selbst ein Antherianischer Oger würde diese Worte angewidert ausspucken.

(**Peter Horvath**)

DUNGEON ALCHEMIST

Donnerstag, 31.März 2022, 16:47... Das war der Zeitpunkt an dem wir das lange erwartete Programm „Dungeon Alchemist“ in einer „Early Access“ Version auf Steam erworben und installiert haben. Wir haben viel von diesem Programm erwartet. Wuden die Erwartungen erfüllt?.

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 haben wir im Tavernen-Tratsch lustige Geschichten und wahrhaft waghalsige Daten für euch zusammengetragen, die euch sicherlich das eine oder andere Lächeln ins Gesicht zaubern werden, denn immer wenn man denkt, dümmer geht nicht, dann...

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 der zweiten Ausgabe dieser Rubrik genau an der richtigen Stelle.

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

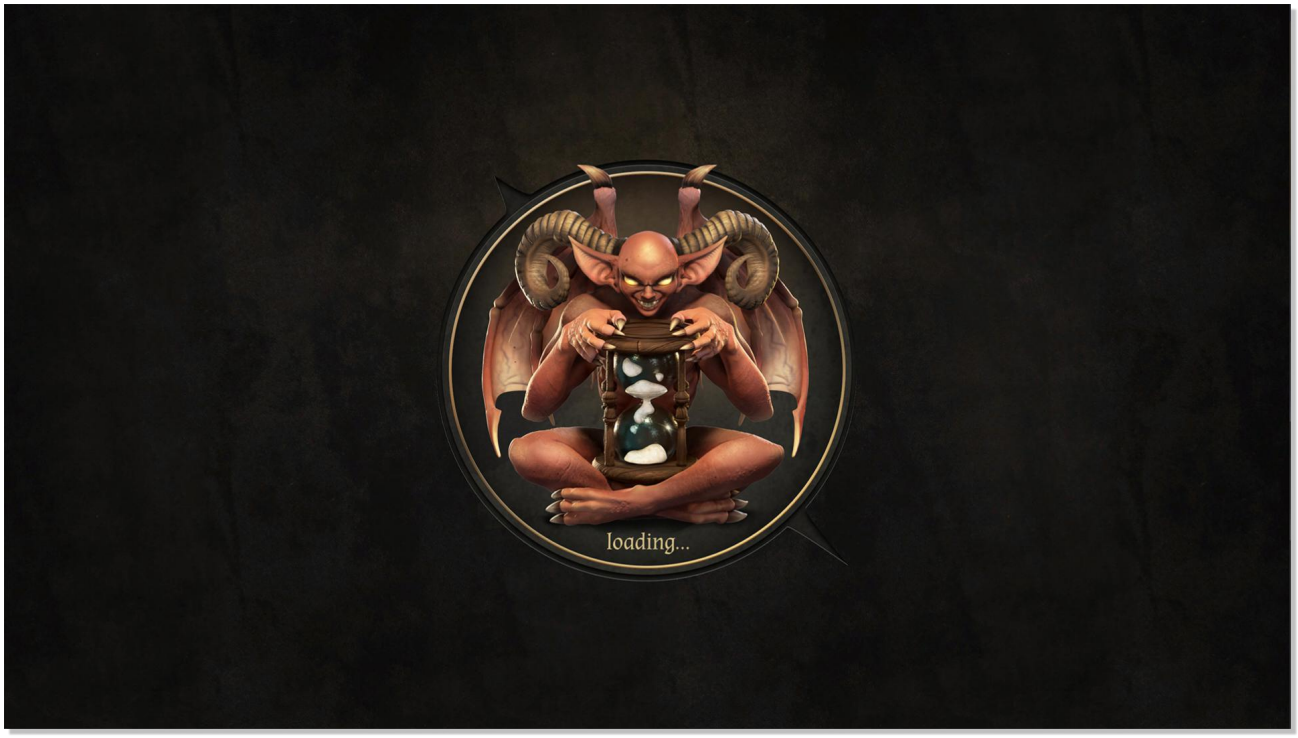
ungeon Alchemist hat unsere Erwartungen nicht annähernd erfüllt! Das Programm hat unsere Erwartungen nämlich bei weitem übertroffen. - *so viel sei schon einmal zu Beginn verraten*. Doch beginnen wir ganz am Anfang - im Jahr 2020. Damals erkannten **Wim De Hert** und **Karel Crompecq**, dass noch eine Menge Luft nach oben war, wenn es um Software zum Erstellen von Rollenspiel-Karten ging. Daher starteten sie ein „Kickstarter-Projekt" für ein Programm, welches in der Lage sein sollte, mittels K.I. (A.I.), automatisch Rollenspiel-Karten zu generieren. Eine Idee, welche großen Anklang in der Kickstarter Gemeinde fand...

In kürzester Zeit war das gesteckte Ziel von **€ 2.400.000,-** erreicht, was den **Dungeon Alchemist** unter die Top 10 - *der „am meisten Unterstützen" Projekte im Bereich „Brettspiel/RPG"* - brachte. Nach etwas mehr als einem Jahr Entwicklung begann Oktober 2021 eine ausgiebige Beta-Test-Phase mit 26.000 Benutzern aus aller Welt. Schande über uns, dass wir die Anmeldung zur Beta verpaßt haben, sonst hätten wir euch schon früher ausführlich über den **Dungeon Alchemist** berichten können. Wie ihr in den letzten Ausgaben lesen konntet, wurde die Veröffentlichung mehrfach verschoben, aber am 31.März 2022 war es nun endlich so weit.

Der **Dungeon Alchemist** war bereit, einer breiten Öffentlichkeit als „Early Access"* Version, zum Preis von **€ 37,99** zugänglich gemacht zu werden. Zwar lag der Preis nun deutlich höher, als ursprünglich angegeben, aber Bilder von Karten, *welche mit der Beta-Version erstellt wurden*, hatten uns bereits in den Bann gezogen. Schon seit Monaten hatten wir den **Dungeon Alchemist** fix in unser RGP Budget eingeplant.

Um 16:40 gleich der erste, große, Schock! Die Bezahlung via **Paypal** konnte nicht durchgeführt werden. Wo das Problem lag, können wir euch nicht sagen aber um 16:47 war das Problem beseitigt und wir konnten unseren Kauf tätigen. Dank unserer schnellen und stabilen Internetverbindung, nahmen Download und Installation der 1,9 GB, kaum länger als zwei Minuten in Anspruch.

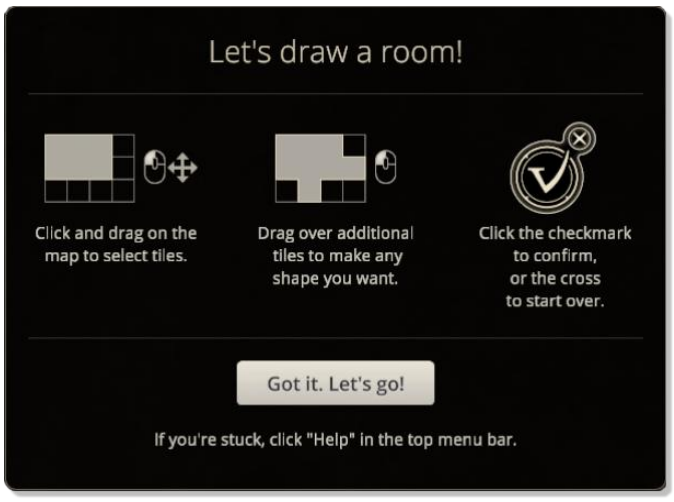
Es war so um 16:50, als zum ersten Mal das Icon des **Dungeon Alchemist** auf unserem Desktop aufschien. **Peter** hat sogar überlegt einen Live Stream unseres ersten Starts ins Netz zu stellen. Glücklicherweise gelang es uns, ihn wieder davon abzubringen. Denn nach dem Start gab es einmal nur das zu sehen...



...und das für eine gefühlte Ewigkeit. Wir hatten schon die Befürchtung, dass das Programm abgestürzt war, da auch der Mauszeiger wieder auf seine gewohnte Zeigerform gewechselt hatte. Aber unsere Befürchtung war unberechtigt, wie eine Light-Show der Festplatten LED's zeigte. Scheinbar prüfte das Programm während des Startes ob es auf angeschlossene Festplatten zugreifen kann. Offesichtlich lagen wir mit dieser Annahme nicht ganz so falsch, denn im Forum tauchten schnell Einträge auf, dass verschiedene Virenscanner - *wie etwa* ***Avast Antivirus*** - einen Virus meldeten.

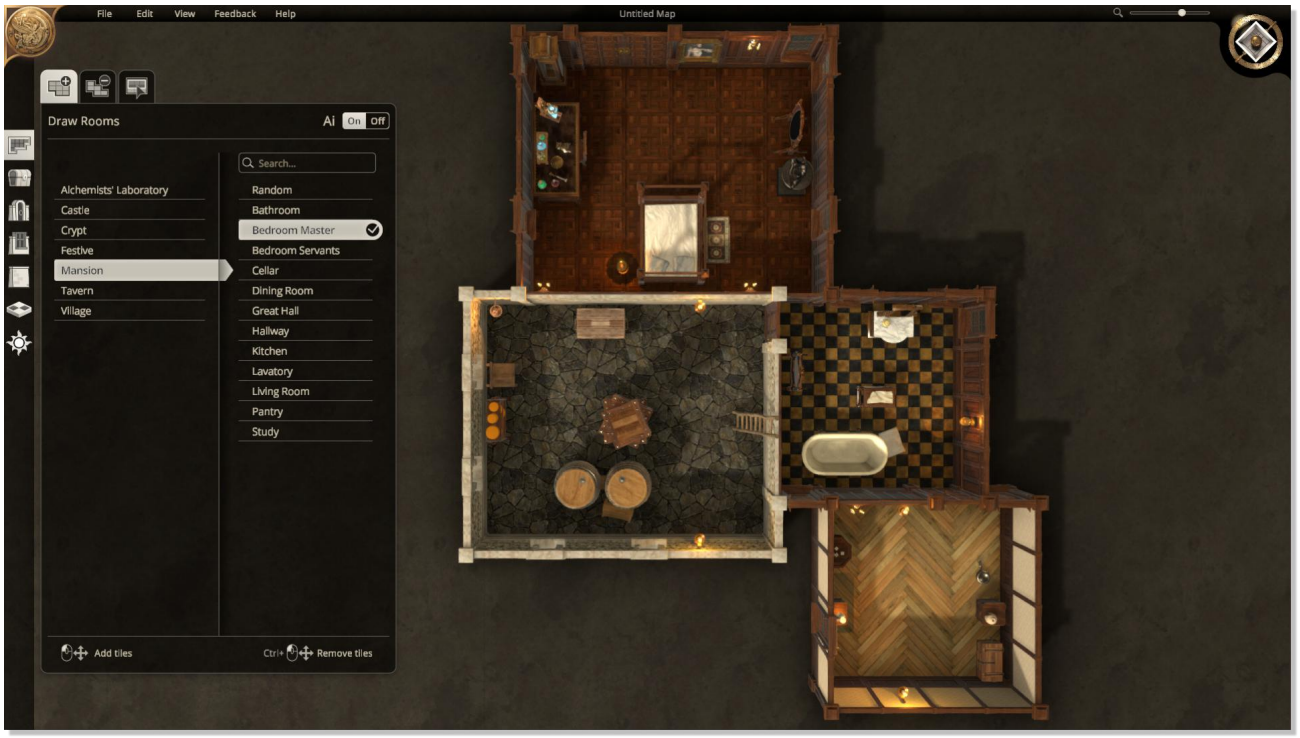
Wir können euch beruhigen - es handelt sich um einen Fehlalarm. Um auf Nummer Sicher zu gehen, haben wir das Programm mit verschiedenen - marktführenden - Virenscannern getestet. Weder **ESET Internet Security**, **Kaspersky Antivirus** oder **Norton 360** konnten auch nur die Spur einer Bedrohung feststellen.

Endlich war die gefühlte Ewigkeit des Ladens vorüber...
Nach einer kurzen Begrüßung ging es gleich ans Erstellen unserer ersten Karte - einfach nur mal so zum Spaß, ohne Absicht etwas „Sinnvolles" zu erstellen. Aber wahrscheinlich müßten wir davor erst einmal ein Handbuch im Umfang der Bibel lesen... Weit gefehlt!



Ein Hilfe-Fenster - das Programm ist nur auf Englisch verfügbar - zeigte uns, mit klar verständlichen Symbolen, was wir als nächstes tun sollten. Konnte es wirklich so einfach sein den ersten Raum zu erstellen. Einfach die Grundfläche zeichnen, auf den Haken klicken, und abwarten?

Tja! Es ist tatsächlich genau so einfach wie es auf den ersten Blick aussieht. Wir haben einfach einmal so vier Räume gezeichnet und dank der aktivierten A.I. auch gleich einrichten lassen. Das Erstellen unserer „FirstTry“ (erster Versuch) Karte hat weniger als eine Minute unserer Zeit in Anspruch genommen.



Wir haben uns für einen Kellerraum, ein Herren-Schlafzimmer, ein Bediensteten-Zimmer und ein Badezimmer entschieden. Sieht auf den ersten Blick doch wirklich sehr, sehr gut aus. Bei genauerer Betrachtung fällt dann allerdings auf, dass der A.I. Grenzen gesetzt sind... *...aber das wird vielleicht im Rahmen der Weiterentwicklung noch verbessert werden.*

Während das Herren-Schlafzimmer eigentlich kaum Wünsche offen läßt, fehlt im Schlafzimmer des Beiensteten etwas sehr Wesentliches - *nämlich sein Bett*. Der Ärmste muß wohl auf dem Fußboden schlafen. Ist aber natürlich nicht weiter ein Problem, denn man kann angeblich spielend einfach Objekte hinzufügen, entfernen oder manipulieren.

Und es geht wirklich spielend einfach! Der **Dungeon Alchemist** kommt mit einer enormen Anzahl an Objekten, die man nach Lust und Laune in seinen Karten platzieren kann. Ob es sich da, wie im Presse-Bereich der Homepage behauptet, um tausende Objekte handelt wagen wir hier einmal zu bezweifeln, aber wie schon erwähnt - es handelt sich um eine „Early Access" Software, die noch weiter entwickelt und verbessert wird. So wird wahrscheinlich auch die Anzahl an verfügbaren Objekten im Laufe der Zeit deutlich zunehmen.

Hier zeigt sich ein kleines Problem. mit dem auch alle anderen „Map-Maker" zu kämpfen haben - die Proportionen sind zum Teil sehr unrealistisch. So sind die meisten Schwerter so lange, dass sie nicht einmal in die Badewanne passen und Orangen oder Zitronen sind etwa so groß wie Melonen.

Werfen wir einen Blick auf das Badezimmer... Badewanne, Kommode mit Fläschchen, Handtücher, Spiegel - alles da was ein herrschaftliches Badezimmer braucht. Vielleicht die Einrichtung ein klein wenig herumschieben und schon paßt die Sache.

Auch die Ausstattung des Kellerraumes läßt so gut wie keine Wünsche offen...
Fässer, gestapelte Kisten, eine Truhe, eine ramponierte Holzleiter und ein Regal voll - Käse. Nein - es ist kein Käse - *es ist gefüllt mit Käse*. Doch irgend etwas störte uns an diesem Keller. **Christian** war der Erste, dem es ins Auge sprang - Fenster! Da Keller üblicherweise unter der Erde liegen haben sie meist keine Fenster - und falls doch, dann nicht so viele und schon gar nicht in dieser Größe. *Vielleicht auch ein Fall für einen zukünftigen Patch*...

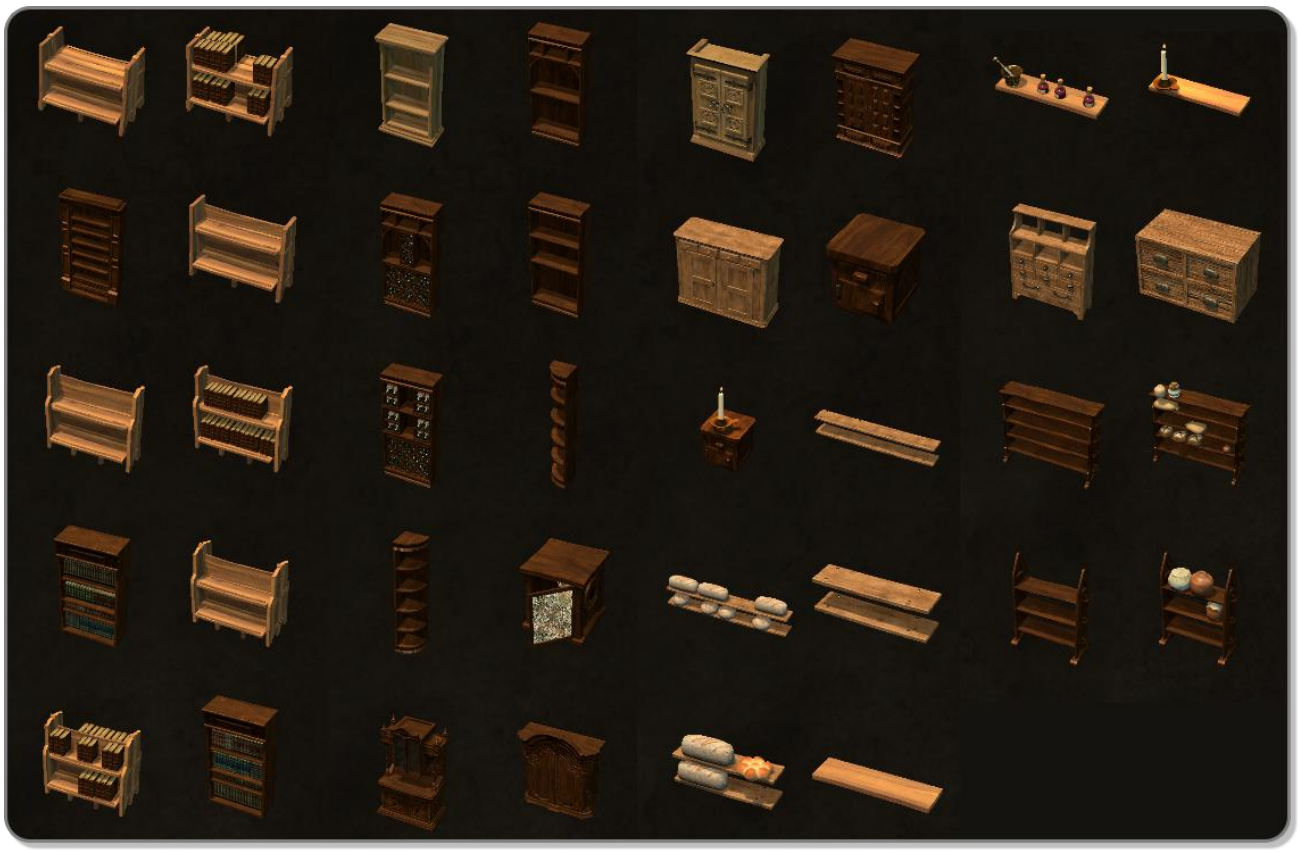
Das hat uns natürlich beflügelt, die A.I. regelrecht zu provozieren und wir kamen zu einem ziemlich zuverlässigem Ergebnis. Bei einer überschaubaren Raumgröße arbeitet sie sehr zuverlässig und füllt die Räume meist mit dem Nötigsten. In etwa 90% unserer Versuche hätten wir den Raum einfach so lassen können wie er erstellt wurde - vielleicht einfach ein paar Möbelstücke herumschieben und fertig. Eine „Fehlerquote“ von knapp 10% mag jezt schlimm klingen, ist es aber nicht, denn erstens kann man ja selbst Objekte einfügen oder den Raum ganz einfach neu generieren lassen.

Ein wenig anders sieht die Sache mit großen Räumen aus...
Abgesehen davon, dass die Berechnung dann deutlich länger dauert, scheint die A.I. damit ein wenig überfordert zu sein. Bei unserem ersten Versuch einen 10x10 Felder großen Tavernenraum zu erstellen, hat die A.I. ihn mit etwa 20 Tischen, *die Seite an Seite standen*, vollgepackt. Der Raum glich mehr der Kantine eines irdischen Großunternehmens, denn einer **Antherianischen** Taverne. Aber einfach den „Refresh“ Knopf gedrückt und schon sah das Ergebnis wesentlich versöhnlicher aus. Sogar ein Spanferkel drehte sich jetzt am Spieß...

Jetzt wollten wir uns erst einmal in Ruhe einen Überblick über die Vielzahl an mitgelieferten Objekten verschaffen. Kein einfaches Unterfangen, denn diese sind hinter einem verschachtelten System aus Symbolen verborgen. Was hier auf den ersten Blick ein wenig verwirrend wirkt ist aber gut durchdacht und man gewöhnt sich sehr rasch an die Menüführung.

Der Hersteller gibt die Anzahl der Objekte mit „einigen Tausend“ (*several thousands*) an. An dieser Angabe haben wir ein wenig Zweifel, aber wie schon gesagt, es handelt sich um eine „Early Access“ Version und was noch nicht ist, das kann ja noch werden.

Doch trotz unserer Zweifel an der angegebenen Zahl...
Schon alleine was in dieser „Early Access“ Version geboten wird ist geradezu enorm. Auf der nächsten Seite findet ihr einen „kleinen“ Auszug aus dem Möbelbereich „Cupboards“, worunter hier Schränke und Regale zusammengefaßt sind.



» Na damit kann man doch schon ordentlich was anfangen! «, war unser erster Gedanke und wir stellten mit Freuden fest, dass auch andere Bereiche ähnlich oppulent ausgestattet waren. *Man darf echt gespannt sein, was da noch so, in Form von Updates, auf uns zukommt...*

An dieser Stelle fiel uns ein weiteres „Problem“ mit dem **Dungeon Alchemist** ins Auge. Man verzettelt sich dermaßen in „Spielereien“, das man das eigentliche Projekt sehr schnell aus den Augen verliert. Und unser Projekt war klar definiert... Nachdem ***Gr'ougia*** und ***Jardana vom Drachenschwert*** die **Siegreiche Amazone** wieder einmal schwer in Mitleidenschaft gezogen hatten, weil sie die Ehre der Amazonen gegen eine Gruppe betrunkener Söldner verteidigen mußten - steht wieder einmal eine Renovierung der Taverne an. Die Taverne sollte 1:1 so aussehen wie zuvor, nur etwas Schöner und Besser...

Also kramte ***Tyren von Ramsberg*** die original Baupläne aus **DungeonFog** heraus und machte sich, zusammen mit einem Heer an Schreinern (sie trugen Namen wie „**Ritter Sport®**“, „**Red Bull®**“ und „**CurlyWurly**“) daran, die **Siegreiche Amazone** in neuem Glanz erstrahlen zu lassen. Leserinnen und Leser der letzten Ausgabe haben vielleicht noch das Bild vor Augen...

Grober, stark abgenutzter Fußboden aus alten Holzblanken, ein alter Schanktisch aus Eschenholz (*um Vampire fernzuhalten*), vier runde Tische mit je vier Stühlen (*alle tragen deutliche Spuren von Tavernenschlägereien oder Messerspielen*), eine Holztreppe ins Obergeschoß (*welche bei jedem Schritt knarrte als würde sie zusammenbrechen*), zwei Latrinen (*von denen eine meist überlief*)... Sicherlich - es gab viele (sehr viele sogar) Tavernen, die weniger einladend waren als die **Siegreiche Amazone**, aber dennoch konnte eine grundlegende Renovierung nicht schaden.

Einen Hauch von **Dungeon Alchemist** später sah die Taverne nun so aus... Während die Söldner, die für den Schaden verantwortlich waren, den Boden von Hand abschliffen (***Jardana*** hätte sie sonst die Peitsche oder Schlimmeres spüren lassen, worauf wir aus Jugendschutzgründen hier nicht näher eingehen wollen), zimmerten zwei Schreiner aus dem Ort einen neuen Schanktisch aus den Resten des alten und drei handwerklich begabte Amazonen kümmerten sich um neue Tische und Stühle. Lediglich der „Gabentisch" blieb in seiner ursprünglichen Version erhalten. Zum krönenden Abschluß richtete der Dorfschmied in der Mitte des Schankraumes eine Feuerstelle ein, über der leckere Ferkel gegrillt werden können.

Während die Söldner den Boden abschliffen und die Schreiner hämmerten, stach uns wieder etwas am **Dungeon Alchemist** ins Auge, *das man vielleicht im Rahmen eines Updates „verbessern“ könnte*. Da wir unsere Räume natürlich, entsprechend dem Vorbild aus der letzten Ausgabe, selbst gestalten wollten, habe wir natürlich auf die Unterstützung der A.I. verzichtet und lediglich leere Räume erstellt, die wir dann selbst eingerichtet haben. Allerdings... Trotz deaktivierter A.I. läßt sich der **Dungeon Alchemist** nicht davon abhalten einen neu erstellten Raum mit Fenster und Türe auszustatten. Ist jetzt natürlich kein Beinbruch, da es wirklich ein Kinderspiel ist, alles und jenes nach eigenen Wünschen zu manipulieren, *aber wenn man die A.I. schon deaktiviert, dann soll sie sich bitte überhaupt nicht einmischen*. Betritt man nun zum ersten Mal den Schankraum, so kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus - so verändert sieht alles aus.

Die Anzahl der Tische wurde erhöht und an jedem der neuen Tische finden nun bis zu sechs Gäste bequem Platz. Ganz besonders heimelig und einladend wirkt die offene Feuerstelle, wo über glühenden Kohlen die leckersten Spanferkel zubereitet werden. Die Bodenplanken sind so fein geschmirgelt und geschliffen, dass man nun sogar barfuß im Schankraum gehen kann, ohne Gefahr zu laufen, sich einen Holzspan einzutreten.

Selbst die Latrine wurde überarbeitet... Sie wurde mit einer dieser neuen, dreifachen Holzkisten ausgestattet, welche über Deckel - *gegen die üblen Gerüche* - verfügen.

Auch hinter dem, völlig neu gezimmerten, Schanktisch gibt es eine große Neuerung, welche ***Gleex Goldlob*** (*Leserinnen und Leser der 6.Ausgabe erinnern sich vielleicht an den Zwerg*) in einem - *äußerst seltenen* - Anfall von Spendierfreudigkeit zur Sanierung der **Siegreichen Amazone** beitrug. Ein nagelneues Lagerfaß für Zwergenbier, in dem das Bier länger frisch gehalten und beim Zapfen mit Blubberbläschen versetzt wird. Eine ganz neue Form des Biergenusses, welche neue Gäste anlocken und den Umsatz sicherlich steigern wird.

Die, *stets gut gefüllte*, Vorratskammer wurde ebenfalls, von Grund auf, saniert und neu eingerichtet. Neue Regale schaffen mehr Platz und ein Lagerschrank für Weinflaschen zählen zu den ganz besonderen Neuerungen. Der Steinboden, welcher aus Gestein der Amazonenberge besteht, sorgt für ein kühleres Klima im Raum, wodurch Lebensmittel länger frisch bleiben.

Obwohl die Gästezimmer der **Siegreichen Amazone** schon bisher einen, in dieser Preisklasse erstaunlichen, Komfort boten, ließ es sich die Tochter des Wirten - ***Serida*** - nicht davon abhalten, diesen Bereich der Taverne ein wenig aufzuhübschen. Die Wände ausserhalb der Zimmer sind nun mit weißem Zwergenmörtel verputzt und die Wände in den Zimmern mit poliertem Holz getäfelt. Auch sorgen Topfpflanzen für eine bessere Luft in einigen der Zimmer und keines ist mehr ohne Stuhl und Truhe.

Ja selbst Badezimmer und Gästelatrine wurden erneuert...
Das bisherige Loch im Boden, welches als Bad im exotischen Stil getarnt war, wurde durch eine Wanne aus feinem Elfenmarmor ersetzt. Diese Wannen gelten als der letzte Schrei in **Antheria** und sind normalerweise nur in den Häusern hochrangiger Persönlichkeiten zu finden. Für einen kleinen Aufpreis von drei Talern können Gäste diesen Genuß am eigenen Leib erfahren und wer ein acht Taler bezahlt, der kann auch ein Bad mit wohlriechenden Ölen genießen, was sich äußerst positiv auf die Ausstrahlung auswirkt (siehe 7.Ausgabe - Seite 38).

Frisch gewaschene Tücher, um sich nach dem Bad abzutrocknen, sind natürlich in den Preisen inbegriffen. Eine Information, die natürlich in keiner Preisliste zu finden ist... Für die „Spende“ von ein paar Kreuzern ist ***Serida*** gerne bereit euch in der Wanne den Rücken - *und nur den Rücken* - zu schrubben. Bei einem Bad mit ätherischen Ölen ist diese Dienstleistung im Preis inbegriffen. Wenn ihr „Rosenwasser“ als Öl wählt - *und ihr **Serida** sympathisch seid* - so kann es vielleicht passieren, dass sie zu euch in die Wanne steigt. Aber wie schon gesagt - *nur um euch den Rücken zu schrubben*. Aussagen mancher - *meist junger, männlicher* - Gäste dürften wohl eher deren Fantasie entsprungen sein. *Oder ist die Wirtstochter am Ende gar nicht so unschuldig wie ihr Vater stets von ihr glaubt?*

Wer die **Siegreiche Amazone** kennt, der weiß, dass sich im Obergeschoß ein Schlafssal und die luxuriöse Suite befinden. Das klingt natürlich im ersten Moment wie ein krasser Widerspruch. Aber es gibt keinen sicheren Ort in ganz **Torwacht**, als den, direkt neben einem Schlafsaal, der fast immer von Amazonen belegt ist. Nur ein Dieb, der Sehnsucht danach hat ***Valos*** gegenüber zu treten, würde hier einen Einbruch riskieren.

Wie auf dem alten Plan ersichtlich ist das Obergeschoß, durch die Dachschräge, um einiges kleiner als der untere Bereich. Auch hier besteht der Boden in erster Linie aus unbehandelten Holzplanken, das Geländer (*welches einen daran hindern soll in den Schankraum darunter zu stürzen*) wirkt marode und weist einige Ausbesserungen auf. Die Latrine im Schlafsaal verfügt über keinerlei Sichtschutz und auch ansonsten ist der Schlafsaal überaus „amazonenhaft“ (*wir würden wahrscheinlich „spartanisch“ sagen*) eingerichtet. Lediglich die Luxus Suite verfügt über einen geschliffenen Boden und eben jede Menge Luxus - woher wahrscheinlich auch der Name kommt. Etwas **Dungeon Alchemist** später...

Hier fiel uns eine weitere „Schwachstelle“ des Programmes auf... Der **Dungeon Alchemist** verfügt über (noch?) keine Texturen zur Darstellung von Dächern, weshalb wir den Bereich der Dachschräge hier einfach abgeschnitten haben. Eine Änderung fällt wohl auf den ersten Blick auf. Das Dach über dem EIngangserker wurde abgetragen und durch einen Balkon ersetzt, was die Luxus Suite zusätzlich aufwertet. Doch dazu später mehr... Obwohl die Söldner schon geschwollene Knöchel an den Händen hatten (*harte Arbeit schien ihnen fremd zu sein*), „durften“ sie auch den Boden des Obergeschoßes abschleifen, so das man nun auch hier gefahrlos barfuß laufen kann.

Was ebenfalls sofort - im Vergleich mit dem alten Plan - auffällt ist die Abstellkammer am Ende des Flurs, in der sich jede Menge Gerümpel befindet. Aber auch eine alte Holzleiter, welche auf den Dachboden führt, über den wir ein wenig später hier noch berichten werden.

Was einem auch auffallen dürfte, sind kleine Veränderungen am Schlafsaal. Natürlich wurde auch hier der Boden geschliffen und die Latrine erhielt - *zumindest teilweise* - einen Sichtschutz. Man mag es für einen Aprilscherz halten, aber manche Leser haben sich tatsächlich ob dieses fehlenden Sichtschutzes besorgt geäußert - etw das sich Frauen durch die Gegenwart eines Mannes sexuell belästigt fühlen könnten. Diese Sorge führte in unserem Team zu lauten Lachausbrüchen. Wer schon einmal versucht hat eine Amazone zu belästigen wird dies in der Regel kein zweites Mal tun - und alleine reisende Frauen werden hoffentlich kaum in einem Schlafssal absteigen. Und falls doch, tun sie es vielleicht in der Absicht einen erschöpften Abenteurer um ein paar Taler zu erleichtern - *sei es nun durch Diebstahl oder diverse Dienste*. Da auch „Zwerge“ diese Ausgabe lesen können, werden wir jetzt nicht näher auf diese Dienste eingehen...

Ebenfalls neu sind die Schwertständer, links und rechts neben der Eingangstüre, wo Hieb- und Stichwaffen - *stets griffbereit* - abgestellt werden können.

Auf wirklich keinerlei Luxus verzichten, muß man in der - *fast schon königlich möblierten* - Suite der **Siegreichen Amazone**. Der einst hier stehende, runde Holztisch mt drei Stühlen, steht nun im Schlafsaal. Stattdessen steht hier nun eine komfortabel gepolsterte Sitzbank und ein ebensolcher Stuhl mit bequemen Armlehnen. ***Baron Berand von Andarwacht*** hatte sie für sein Lesezimmer erworben, aber da ihm die Farbe nicht gefiel, hat er sie für die Renovierung der **Siegreichen Amazone** gespendet. Tisch und Bücher sind Geschenke der ortsansässigen Schriftgelehrtenfamilie ***Schemserg***. Die sich gegenüberstehenden Statuen des Kriegsgottes ***Belatos**** und ***Sapenta***, Göttin der Weisheit, der Medizin und der Lehren, sind aus feinstem Elfenmarmor gehauen und wohl niemand kann sich noch erinnern woher sie stammen.

*da es Amazonen nicht gestattet ist männliche Götter anzubeten, verehren sie seiner statt ***Cassandra*** - d*ie erste Amazone Antherias* - als Göttin des Kampfes und des Mutes. Denn während sie den fairen Kampf und Mut als Tugenden schätzen sind Krieg und Gemetzel - *welche sie **Belatos** zuschreiben* - jeder Amazone ein Gräuel.

Natürlich werden dem Gast hier nach wie vor die feinsten kulinarischen Genüsse - *täglich frisch* - serviert. Bei einem Preis von 75 Talern pro Nacht darf man das allerdings durchaus auch erwarten. Auch das Sortiment an Getränken kann sich wirklich sehen lassen...

Schenkt man Gerüchten glauben, so soll das alte Doppelbett während eines Opfers an ***Succubana*** zusammengebrochen sein. Da es Unglück bedeutet hätte dieses Bett zu reparieren und weiter zu verwenden, hat man sich entschlossen es zu verbrennen und durch ein neues, mit einem roten Baldachin überspannten, zu ersetzen. Wohl unnötig zu erwähnen, dass es sich auch bei diesem Bett um ein Geschenk handelt - und zwar von niemand Geringerem als ***Nadeare Solial***, Hohepriesterin und *„Geliebte der Göttin“* ***Succubana***.

Ganz besonderes Augenmerk wurde im Schlafzimmer der Suite auf den Boden gelegt - feinstes Parkett, auf Hochglanz poliert und mit einem speziellen Harz versiegelt, welches dem Boden einen besonderen Glanz verleiht und sich auf nackten Fußsohlen warm anfühlt.

Der Wirt selbst hat die quietschende Tür zum Badezimmer entfernt und durch einen roten Vorhang aus Andarwachter Samt ersetzt, was dem Zimmer eine noch gemütlichere Note verleiht. Auch im Badezimmer hat der Sanierungstrupp ganze Arbeit geleistet. Auch dieses Badezimmer wurde mit einer der neuen Marmorbadewannen ausgestattet - *die alte Wanne aus falschem Zwergenblech dient jetzt als Pferdetränke*. Damit man auf dem Holzboden keine kalten Füße bekommt liegt vor der Wanne ein feiner Teppich aus **Al‘ Khazaam** - den wohl der Kamelhändler ***Usamaahn Al‘ Khufus*** unfreiwillig zurückließ als er **Torwacht** verließ. Leser und Leserinnen der 5.Ausgabe können sich vielleicht noch daran erinnern, wie er im Wettkampf gegen ***Gr’ougia Ulguh*** schwere Prügel bezog und gedemütigt das Weite suchen

mußte...

Eine enorme bauliche Veränderung stellt der Balkon dar, welcher von der Suite aus betreten werden kann. Selbst hier mußten die Söldner schleifen bis ihnen die Haut an den Knöcheln aufplatzte. Dafür ist das besonders harte und witterungsbeständige Holz aus dem Reich der Dunkelelfen jetzt völlig glatt. Fast so glatt wie die beiden Marmorbänke, welche zum Ausruhen und Verweilen auf dem Balkon einladen.

Auf dem alten Plan fehlte auch die kleine Abstellkammer am Ende des Flurs, gleich neben dem Eingang zum Schlafsaal. Da diese Türe eigentlich immer zugesperrt ist, hat sie der Kartograph der alten Pläne wohl einfach bewußt weggelassen. Was sollte ein drei mal zwei Schritt kleiner Raum schon für Geheimnisse bergen?

Ein sehr wesentliches „Geheimnis“ sogar, denn hinter der Tür zur Abstellkammer befindet sich der Aufgang zum Dachboden, der in erster Linie als Lagerplatz genutzt wird. Jedoch dient er der Tochter des Wirten auch als Rückzugsort, wenn sie einfach einmal alleine sein - *oder Studien durchführen* - möchte. Ja! Ihr habt richtig gelesen,,, Die kleine, unschuldige ***Serida*** führt auf dem Dachboden Studien zur Anatomie von Menschen und Monstern durch...

Auf den ersten Blick scheint auf dem Dachboden nur Chaos und Unordnung zu herrschen. In gestapelten Kisten und Druhen findet man Gefäße aller Art - leer oder mit Inhalt -, Bücher, Werkzeuge - all das, was in der Taverne keinen Platz mehr fand. Da ist es doch mehr als passend, dass sich unter all den Sachen auch eine Statue von ***Anabuccusa*** - *Göttin des Chaos, des Hasses und der Perversion* - befindet. Auch hier weiß niemand mehr, wie sie an diesen Ort gelangte. Jedenfalls strahlt sie eine bösartige Aura aus und man ist gut beraten sie nicht zu berühren. Selbst Topfpflanzen und ramponierte Betten sind auf dem Dachboden zu finden.

...aber auch eine Werkbank, auf der ***Serida*** ihren - *für ein antheriansiches Mädchen völlig untypischen* - Leidenschaften der Schnitzerei und der Geologie nachgeht. Das Mädchen steckt, so wie der gesamte Dachboden, voller Geheimnisse. Ihr größtes Geheimnis ist wohl der drei mal drei Schritt kleine Raum, von dessen Existenz scheinbar nicht einmal ihr Vater weiß, da die Türe die letzten Jahre mit Gerümpel verstellt und nicht zu sehen war. In diesem Raum führt sie meist ihre Studien durch...

Nicht selten handelt es sich dabei um Studien am noch lebenden, *männlichen*, Objekt*, deren Ergebnisse sie bis ins kleinste Detail in einem Buch vermerkt und überaus lebendig illustriert.

Manche der Einträge lesen sich so frivol, dass sie wohl selbst Geweihten der Liebesgöttin einen Hauch von Schamesröte ins Gesicht treiben würden. Wer jetzt hofft, dass wir euch aus ihrem Buch ein paar Einträge vorlesen, wird wohl enttäuscht sein, denn Jugendschutz und die Inquisition verbieten es uns. Doch ihr könnt uns glauben - *im Vergleich zu ihren Notizen mutet die erotische Geschichte in der 5.Ausgabe wie ein Kinderbuch an*. Aber in diesem Kämmerchen mischt sie auch neue ätherische Öle für die Bäder der Gäste. Ihre neueste Kreation - *eine Mischung aus Blättern der Minze und dem Saft der Zitronenfrucht* - wird von den Gästen besonders wegen seiner anregenden und erfrischenden Wirkung geschätzt.

*bisher behielten alle männlichen „Objekte“ Stillschweigen, *da ihnen ohnehin niemand Glauben schenken würde*, und sie nur so hoffen konnten erneut „zu Studienzwecken verwendet zu werden“.

Es ist natürlich nicht wirklich ein Geheimnis, dass sich unter der **Siegreichen Amazone** eine Art Kellergewölbe befindet, in dem der Wirt eine „Untergrundschmiede“ eingerichtet hatte, wo Gäste der Taverne ihre Waffen reinigen und reparieren lassen konnten. Die Zwerge, welche mit der Sanierung des Kellergewölbes beauftragt waren, staunten nicht schlecht als ein Teil der südwestlichen Wand plötzlich einstürzte und den Zugang zu einem bisland unbekannten Teil des Gewölbes freigaben. Und was sie in diesen Räumen erblickten, ließ ihnen das Blut gefrieren...

Als der Wirt vor gut und gerne fünfzehn Jahren die Schmiede hier unten einrichtete, hatte er nicht die geringste Ahnung, dass dieses Kellergewölbe einst zum Gerichtsgebäude von **Torwacht** gehörte und hier auch der „*Raum der Wahrheitsfindung*“ untergebracht war.

Zwerge hatten während der Sanierungsarbeit den Zugang zu diesem Raum versehentlich freigelegt, wodurch sich ein völlig neuer Grundriß für das Kellergewölbe ergab.

Selbst hartgesottenen Zwergen stockte der Atem und das Blut gefror ihnen in den Adern als sie neu erschlossenen Räume betraten. Sie hatten etwas Unheiliges an sich und owohl seit einer halben Ewigkeit verschlossen, roch die Luft nach Tod - und es sollte sich schnell zeigen weshalb dem so war. *Ein wahres Bild des Grauens...*

Die Martialität der Befragungsinstrumente, wie sie beschönigend häufig genannt wurden, und die enorme Anzahl an Überresten von Befragten - *Menschen, Zwerge, Elfen jeden Alters* - lassen nur Erahnen welch unsagbares Leid hier im Namen der Gerechtigkeit verursacht wurde. Daher hat man sich für das einzig Richtige entschieden und einen S&M Dungeon hier unten eigerichtet. Halt! Das glaubt ihr doch nicht wirklich, oder? Noch während die letzten Sanierungsarbeiten im Gange waren, schickte man nach einem Priester des ***Valos***, um die sterblichen Überreste der Gequälten zu segnen und ihnen Frieden und Ruhe im Jenseits zu gewähren. Nach der Segnung wurde die eingestürzte Mauer wieder aufgebaut und verstärkt, womit die einstige Kammer des Grauens zu einer Gruft wurde.

Mehr oder weniger aufmerksame Leserinnen und Leser werden sich jetzt vielleicht fragen, warum es hier keine Gesamtübersicht des Dachbodens zu sehen gab. Tja! Das liegt daran, dass es auf dem Dachboden auch das eine oder andere interessante Stück zu finden gibt, aber da wollten wir euch an dieser Stelle einfach nicht zu viel verraten.

So könnte die Suche, nach dem Schlüssel zur Abstellkammer, zum Beispiel als Grundlage für ein kleines Einsteigerabenteur dienen. Meist trägt ***Serida*** den Schlüssel bei sich, und da fast immer Amazonen in der Taverne sind, die ein wachsames Auge auf das Mädchen haben, wird es nicht ganz so einfach wie gedacht. Um an den Schlüssel zu kommen, müssen sich die Helden also schon ein klein wenig anstrengen. Es ist Kreativität gefragt, um herauszufinden welche Geheimnisse der Dachboden birgt.

Ach ja... Um ein Haar hätten wir den alten Stall vergessen, welcher nun entgültig zu einer Art „Notunterkunft“ umfunktioniert wurde - während er vor der Sanierung zumindest noch vereinzelt als Pferdestall gedient hat. Aber keine Angst - eure Pferde müssen deswegen jetzt nicht ungeschützt im Regen stehen. Letzten Sommer hat der Wirt einen neuen Stall gebaut, der mehr Pferden Platz und Auslauf auf einer Koppel bietet.

Wie man hier ganz deutlich sehen kann, bietet der Dungeon Alchemist realistischere Texturen als die Mitbewerber. Die hier gezeigten Bilder sind sehr stark verkleinert - um sich ein Bild der Qualität zu machen, findet ihr auf der nächsten Seite einen Ausschnitt in Originalgröße..

...mit 300dpi Auflösung. Alleine unser kleiner Stall bringt es auf eine satte Auflösung von 6000 x 5400 Bildpunkten im JPG-Format. Die Taverne bringt es sogar auf stolze 8100 x 7500 Bildpunkte. Mehr als genug um wirklich jedes Detail erkennen zu können...

Unter normalen Umständen hätte die Sanierung der **Siegreichen Amazone** wahrscheinlich eine halbe Ewigkeit in Anspruch genommen. Doch Dank ein wenig Magie - in Form von Energy Drinks und Schokolade - und dem **Dungeon Alchemist**, war die Sanierung in weniger als sechs Stunden abgeschlossen. Und wir glauben, dass sich der Sanierungsaufwand mehr als gelohnt hat. Nie zuvor sah die **Siegreiche Amazone** so gut aus...

Doch genug der neuen Pläne - lasst uns zurück zum Programm selbst kommen...

Wir glauben, der **Dungeon Alchemist** hat mehr als nur bewiesen, das beste Programm zu sein, welches zur Zeit für RPG-Battlemaps verfügbar ist. Doch das Programm kan noch viel, viel mehr als wir euch bisher zeigen konnten. So bietet es zum Beispiel die Möglichkeit, eine Szene individuell zu beleuchten.

Hier seht ihr zum Beispiel ***Gr'ougias*** Hütte am frühen Morgen, zu Mittag, bei Sonnenuntergang und des Nächtens. Wer mit diesen vordefinierten Einstellungen nicht zufrieden ist, der kann Intensität, Beleuchtungsrichtung und -farbe (*fast*) individuell einstellen.

Entweder wählt man eine Voreinstellung oder man wählt die erweiterten Einstellungen, wo man Sonnenstand, Leuchtkraft und Farbe auswählen kann. Leider kann man hier nur aus zehn Farben direkt auswählen. *Vielleicht findet sich mit einem Update ja noch ein Weg um hier eine freie Farbwahl zu ermöglichen*. Keine Angst, diesmal lassen wir nicht wieder den „Early Access" Spruch vom Stapel. Obwohl wir uns ziemlich sicher sind, dass wir diesbezüglich eine Menge Heldenpost bekommen werden, wenn wir jetzt nicht näher darauf eingehen.

Also... „Early Access“ - *was etwa so viel bedeutet wie „früher Zugriff/Zugang“* - Software sind Programme, welche bereits in sinnvollem Umfang - *so sollte es jedenfalls sein* - lauffähig sind, jedoch noch nicht über den vollen Leistungsumfang verfügen, der von den Entwicklern angekündigt oder angestrebt wurde. Und um genau so ein Programm handelt es sich beim **Dungeon Alchemist**. Deshalb können wir nicht verstehen, warum geanu das als häufiger Kritikpunkt bei negativen Bewertungen, auf Steam angegeben wird. Ebenso beschweren sich ein paar Benutzer, dass der **Dungeon Alchemist** nicht fehlerfrei unter Linux läuft und auf dem Mac stark ruckeln soll. Hier haben wir tatsächlich etwas übersehen, denn niemand aus unserem Team konnte sich daran erinnern, Linux oder Mac unter den Systemvorraussetzungen gesehen zu haben. Ein Test auf **Xenias** Mac zeigte tatsächlich, dass es nicht so flüssig läuft wie unter Windows.

Ziehen wir also einmal eine Art Resümee...
Noch ist **Dungeon Alchemist** nicht völlig fertig und hat den vollen Leistungsumfang noch nicht erreicht, ist aber auf dem besten Weg die Qualität von RPG Map-Makern - *im positiven Sinn* - neu zu definieren. Das Programm führt mit einfacher Bedienung sehr rasch zu herausragenden Ergebnissen. Aber es sei an dieser Stelle nicht verschwiegen, dass das Programm auch (*noch?*) ein paar Schwächen aufweist, die wir hier nicht unter den Tisch fallen lassen möchten.

- So ist es zum Beispiel nicht möglich, die 3D Ansicht als Bild zu exportieren. Hier bleibt einem nur die Möglichkeit einen ScreenShot zu erstellen, *der leider auch Menü- und Werkzeugleiste zeigt*. Vielleicht findet sich hier ja im Rahmen eines Updates die Möglichkeit für diese Export-funktion - oder zumindest die Option, Menü- und Werkzeugleiste auszublenden.

- Im Lieferumfang befinden sich eine Vielzahl an sehr interessanten Beispielprojekten - da diese aber eine falsche Dateiendung aufweisen (***.dax*** *statt* ***.dam***) werden sie im „Öffnen Fenster“ nicht angezeigt. Ihr findet diese Beispielprojekte im Unterverzeichnis **“...DungeonAlchemistData\StreamingAsstes\Examples“**. Die Dateien auf die Endung ***.dam*** ändern und schon könnt ihr darauf zugreifen. Es lohnt sich!

- Trotz deaktivierter A.I. fügt der **Dungeon Alchemist** in neu erstellte Räume immer Türen und Fenster ein. Das wirkt sich leider mitunter auf bereits bestehende Räume aus und kann daher manchmal sehr störend sein, weil es einfach zusätzliche Arbeit verursacht.

- Keine Funktion zum Erstellen von „Dummy-Räumen“ - *ohne Wände* - die einfach nur als Platzhalter dienen sollen. Das macht es zum Beispiel sehr aufwändig nachträglich eine Art „Grünstreifen“ vor einem Gebäude zu platzieren.

- Eine Funktion zum Erstellen von Dächern - *oder Texturen um diese zumindest anzudeuten* - sucht man leider vergeblich.

- Objektfarben können nicht verändert werden - aus diesem Grund haben so gut wie alle Betten rote oder braune Laken oder Bücher braune Einbände. Eine Option gewisse Objektfarben zu ändern steht auf der Wunschliste unseres Teams sehr weit oben.

- Kein Export von Karten mit weißem oder transparentem Hintergrund, was die Einbindung in Druckwerke - wie den **Antherianischen Amazonen Kurier** - ziemlich erschwert.

- Keine Importmöglichkeit für eigene Objekte... Ich glaube diese Funktion steht bei fast allen Anwendern sehr weit oben in der Wunschliste, denn die Community lechzt geradezu danach Objekte für den **Dungeon Alchemist** zu erstellen.

- Objekte können sich meist nicht überlagern... So ist es zum Beispiel nicht möglich - *wie in unserem Fall geplant* - eine Falltüre im Boden zur Hälfte unter einem Bärenfell zu verstecken.

- Keine Textur-Overlays möglich... Wäre schön, wenn diese Funktion im Laufe der weiteren Entwicklung hinzukommen würde, um zum Beispiel Blutflecken an Boden und/oder Wänden darzustellen. Oder welche Art von Verschmutzungen auch immer...

- Viel mehr Bodentexturen braucht das Land! Nie zuvor haben wir einen Editor gesehen, der Wasser so eindrucksvoll darstellt wie der **Dungeon Alchemist**. Aber manchmal braucht es ein wenig mehr als kristallklares Wasser. Für Kanäle wäre eine braune Brühe wünschenswert und noch viel cooler wäre natürlich feurige Lava. Ach ja... Und das grün schimmernde Säurebecken bitte nicht vergessen. Hier liefert das Programm zwar schon sehr viel, aber wie unsere Wunschliste zeigt ist da noch deutlich Luft nach oben...

- Keine Monster/Helden/NPC Tokens verfügbar... In unserer Gruppe herrscht gerade eine sehr angeregte Diskussion, ob das überhaupt ins Aufgabengebiet des **Dungeon Alchemist** fällt. Auch wenn nicht, wäre es doch ein sehr nettes Feature. ...ebenso wie „Bilderrahmen“ in die man dann seine eigenen Bilder einfügen kann.

- Kleine Objekte lassen sich nur sehr schwer verschieben, da sofort die „Resize Funktion“ aktiv wird, wenn man mit den Mauszeiger auf das Objekt bewegt. Hier muß man das Objekt zuerst vergrößern, dann verschieben, und wieder verkleinern... Das kostet Zeit.

- Keine Bedienung per Tastatur möglich. Es wäre wirklich von großem Vorteil, wenn gewisse Funktionen per Tastatur steuerbar wären. Etwa ein einfacher Shortcut (*etwa Strg+G*) um das Gitter auf der Karte ein- und auszublenden. Darüber hinaus wäre es von riesigem Vorteil, wenn man Objekte mit den Cursor-Tasten pixelgenau positionieren könnte. Mit der Maus hat sich das als mitunter sehr schwierig herausgestellt.

- Keine passenden Bodentexturen zu manchen Objekten... Uns ist es bis heute nicht gelungen eine Bodentextur im Programm zu finden um zum Beispiel einen Weg über eine Steinbrücke nahtlos fortzusetzen.

Diese Auflistung mag im ersten Moment ein wenig erschreckend wirken, man sollte aber bedenken, dass es sich hier nicht um Programmfehler handelt, sondern um Funktionen die wir gerne im Programm finden würden oder gerne - *unseren Wünschen entsprechend* - „verbessert“ hätten. Läßt man unsere Wünsche einmal außen vor, kann man selbst die „Early Access“ Version des **Dungeon Alchemist** schon als beste RPG MapMaking Software bezeichnen, die zur Zeit am Markt ist...

...und werden die angekündigten Updatepläne auch umgesetzt, so wir das Programm noch besser. Neben einer Verbessrung der A.I., soll es möglich werden die Karten in Ich-Perspektive zu durchwandern, ein Video zu erstellen, Sound-Effekte oder Musik hinzuzufügen, mehrere Stockwerke/Ebenen zu erstellen und noch eine ganze Menge mehr. Wir dürfen also mehr als nur gespannt sein, wie es mit dem **Dungeon Alchemist** weitergeht und wie lange es dauern wird, bis Mitbewerber ähneliche Produkte auf den Mark bringen werden. Doch bis dahin...

Sie behaupten eure Freunde zu sein! Sie lullen euch ein, mit Worten die ihr hören möchtet. Sie locken euch mit unmoralischen Angebote zu sich in ihre Läden. Die Rede ist von Mimics... Quatsch! Die Rede ist von Händlern und Gilden, die allesamt nur euer Bestes wollen - eure - *mehr oder weniger* - hart verdienten Taler. Wieder einmal sind wir duch die weite Welt gezogen und haben Einkäufe getätigt. Manche haben uns zufrieden gestellt, über andere haben wir uns schon kurz danach geärgert. Damit euch zumindest der Ärger erspart bleibt, stellen wir euch unsere Einkäufe vor.

Auch dieses Mal decken unsere Einkäufe ein sehr breites Spektrum, von Farben über Aufbewahrungsboxen - bis zu verschiedenen Programmen für den Computer - ab von denen wir euch eines ja schon ausgiebig hier vorgestellt haben. Ihr könnt also gespannt sein, was diesmal so alles auf euch zukommen wird...

Beginnen wir mit den Farben... Schon vor einiger Zeit hatte „**The Army Painter**“ die Serie „Speedpaints“ angekündigt. Diese neuartigen Farben sollten es ermöglichen, Figuren mit einem Farbauftrag ansprechend zu bemalen. Also kein nachträgliches „Highlighten“ oder „Dark Washen“ mehr - einfach alles zusammen mit einem Farbauftrag. Das klang einfach zu schön um wahr zu sein.

Also einfach mal schnell in den RPG Shop ums Eck und ein Starter Pack zum Preis von € 31,90 organisiert. Dafür bekommt man zehn 18ml Fäschchen Speedpaints und einen hochwertigen Pinsel. Was uns auch sofort positiv auffiel, ist, dass sich in jedem der Fläschchen bereits zwei „Mixing Balls“ (Stahlkugeln) befinden, die es enorm erleichtern die Farben aufzuschütteln.

Ihr könnt euch gar nicht vorstellen wie überrascht wir waren, als wir die Farben das erste Mal verwendet haben, denn es funktioniert wirklich genau so einfach, wie beschrieben. Einfach eine Schichte Primer (Grundierung) auf die Figur und die Speedpaints mit einem weichen Pinsel auftragen. Trocknen lassen - fertig!

Das Bemalen dieser Figur nimmt keine zwei Minuten in Anspruch und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen, Unserer Meinung nach liefern die „Speedpaints“ ein deutlich besseres Ergebnis als die „Contrast Paints“ von „**Citadel**“ und sind dabei noch deutlich günstiger.

Was uns aber ein wenig verärgert hat - auch das sei erwähnt... Zuerst brachte „**The Army Painter**“ das kleine Start Set mit zehn Farben heraus, bei dem zwei wesentliche Dinge fehlen. Nämlich auf einer Seite der spezielle Verdünner, der nicht gerade günstig ist, und die neue Effektfarbe „Fairy Dust“ (Feenstaub), mit der es möglich ist. jeder Farbe einen Metallic-Effekt zu verleihen. Diese beiden Fläschchen sind nur im Mega Set (24 Farben - € 69,90) enthalten, welches leider erst etwa zwei Wochen später verfügbar war. Möchte man sein Start Set mit den fehlenden Farben ergänzen, stellt man leider rasch fest, dass einzelne - wie etwa der Verdünner oder der Feenstaub - fast überall ausverkauft sind, und man sich auch nicht wirklich viel Geld beim Einzelnachkauf spart.

Und natürlich beinhaltet auch das Mega Set den „kostenlosen“ Pinsel und Mixing Balls in den Fläschchen. Was sollten wir also tun? Ihr könnt euch sicher vorstellen, was wir getan haben. Natürlich gaben wir **Xenia*** den Auftrag auch das Mega Set unserer, immer größer werdenden, Sammlung hinzuzufügen. Was soll's? Von den Speedpaints kann man gar nicht genug in seiner Sammlung haben.

**Xenia* bekam den Auftrag nicht weil die Herren in unserem Team zu faul waren, sondern weil sie gerade in den Nähe des Shops war.*

Aber zugegeben... Diese Salami-Taktik bei der Markteinführung hat uns ein klein wenig verärgert, was jedoch keine Auswirkung auf die Qualitätsbeurteilung hat. Und die ist eine ganz klare Kaufempfehlung - allerdings für das Mega Set. Das Start Set ist zwar ganz nett, und für die ersten Versuche ausreichend, aber wer viele Figuren bemalen muß - *und vielleicht auch die hohe*

Deckkraft der Farben reduzieren möchte - der wird sich, wie wir, ärgern am falschen Platz gespart zu haben. Für Fans von Minaturen gibt es von unserer Seite eine uneingeschänkte Kaufempfehlung. **„Oder hat jemand im Team Einwände?**“, fragte er, und schwang den **3W12** Morgenstern bedrohlich über seinem Kopf.

- genial einfach in der Handhabung
- liefert grandiose Ergebnisse
- besser und günstiger als Contrast Paint

- Verdünner und „Fairy Dust“ nur im Mega Set

Christian - Ich gebe den fünften Token nur ein wenig widerwillig, da ich mich noch immer ein wenig verarscht fühle, aber ich habe auch hoch und heilig versprochen, das nicht in die Bewertung einfließen zu lassen. „Speed Paints“ kann ich nur empfehlen!

Peter - Gekauft, getestet und voll begeistert! Viel mehr möchte ich dazu gar nicht sagen. Den halben Token Abzug gibt es von mir nur, weil es zur Zeit noch sehr wenig Hautfarben im Sortiment gibt.

Robert - Es ist schon eine Weile her, seit ich meine letzten Miniaturen bemalt habe und ich skeptisch ob es mir mit den „Speed Paints“ gelingen würde. Es gelang mir nahezu perfekt!

Xenia - Zugegeben, die Farben sind wirklich gut, aber mit € 3,99 für 18ml (im Einzelkauf) nicht gerade günstig. Aber die Jungs sind absolut glücklich damit.

Da wir endlich Ordnung in unsere „Grassammlung“ bringen wollten - *wir wissen genau was viele von euch jetzt denken, aber damit liegt ihr so was von falsch* - haben wir uns für den Kauf eines Aluminium-Koffers entschieden. Es sollte so ein „Sytemkoffer“ mit frei einteilbaren Fächern sein, also fiel unsere Wahl auf einen Koffer der Marke **Perel** - 565x170x265 mm groß, Platz bietend für 80 CD’s oder - wie in unserem Falle - Grassäckchen der Sorte „Zierrasen“ oder „Frühlingswiese“.

Da ein Koffer dieser Größe nicht gerade ein Leichtgewicht ist, war ein Kriterium unter anderem, dass der Koffer über einen Trageriemen verfügt und absperrbar ist. Sagen wir es einmal so - der günstige Preis von € 29,99 hätte uns stutzig machen müssen, den vergleichbare Koffer anderer Hersteller - etwa **AluTech** oder **Roadinger** - kosten ein Mehrfaches. Da der Koffer durchwegs gute Bewertungen bekommen hat, dürften wir ein Montagsmodell erwischt haben, was jedoch nicht den miderwertigen Trageriemen erklären würde. Die Riemen ist, angesichts von Größe und Gewicht des Koffers, sehr schmal und an der Schulter unzureichend gepolstert. Ein Tragen von schwereren Lasten wäre hier ziemlich schmerzhaft.

Doch damit noch nicht genug der Beanstandungsgründe...
Als wir den Koffer öffneten fiel uns gleich eine seitliche Polsterung entgegen. Scheinbar hatte man hier ganz massiv mit Klebstoff gespart. Wäre eine Rücksendung nicht sehr viel Aufwand gewesen, hätten wr es wahrscheinlich getan - aber so griff unser Modellbauer zu seiner Tube **Kövulfix** und löste das Problem auf seine Art.

Ein weiteres Manko ist - *unserer Meinung nach* - der Deckel... Er ist mit einem offenen Scharnier befestigt und fällt ab, sobald man ihn über 120° öffnet. Auf der einen Seite vielleicht ganz praktisch, in unserem Fall aber eher störend.

Und damit nicht genug... Die Gummifüsse, *die ein sanftes Abstellen ermöglichen und ein Zerkratzen von Oberflächen verhindern sollen*, sind so hart, das sie ihre Aufgabe nicht einmal annähernd erfüllen. Und die Verstärkunsbleche an den Ecken machen den Eindruck als wären sie nur zu Dekorationszwecken angebracht worden.

Kurzes Fazit: Danke, nie wieder!

- günstiger Preis

- Trageriemen nicht ausreichend dimensioniert
- Polsterung schon bei Kauf abgefallen
- Deckel fällt beim Öffnen ab
- Gummifüße viel zu hart und mäßig verschraubt

Christian - Die abfallende Polsterung kann man ja noch mit einem Montagsmodell erklären, die Designschwächen allerdings kaum. Das nächste Mal lieber wieder „Basetech“ - ist zwar deutlich teurer aber auch ganz klar höherwertiger. Ein Token für den Preis...

Unser erster Software-Kauf für diese Ausgabe war der **Dungeon Alchemist**, ein Programm über das wir gleich zu Beginn dieser Ausgabe sehr ausführlich berichtet haben. Es wäre wohl einkünstliches Strecken dieser Ausgabe, wenn wir hier jetzt noch einmal auf die Stärken und Schwächen dieses Programmes eingehen würden. Daher bringen wir es einfach mal mit unseren Bewertungen auf den Punkt. Auch was die Stärken und Schwächen des **Dungeon Alchemist** betrifft - *bitte einfach das erste Kapitel lesen!*

Christian - Das Programm ist der absolute „Zeitkiller“, denn wann man einmal damit beginnt, dann kann man einfach nicht mehr aufhören. Hier noch eine Kiste, da noch eine Truhe und auf den Tisch in der Taverne könnte man noch eine Kerze stellen. So erging es mir jedenfalls beim „Antesten“ der Software. Das aus diesem „Testen“ auch gleich eine neue Karte der „**Siegreichen Amazone**“ wurde, das ist eine andere Geschichte.

Katta - Ich besitze das Programm zwar nicht selbst, konnte aber einen Blick auf die Karten machen, die Chris damit erstellt hat. Und ich kann dazu nur eines sagen: „Está súper epic!“ Vielleicht kann ich ihn ja dazu überreden ein paar Karten für meine D&D® Gruppe zu machen... Mal sehen ob ich ihn rumkriegen kann!

Peter - Nachdem ich das Programm bei Chris gesehen habe, mußte ich es einfach auch haben - und ich kann dazu nur eines sagen: „Absolut genial!“ Noch nie zuvor war das Erstellen von Karten so einfach und hat so viel Spaß gemacht.

Xenia - Hat jemand Peter oder Christian gesehen? Seit die beiden das Programm auf ihren Rechnern haben, sind sie kaum noch ansprechbar. Ich mache mir fast schon Sorgen um die beiden, denn Peter läßt sogar sein Bier warm werden, weil er unbedingt noch dieses oder jenes machen möchte.

Andreea - Geniales Programm, aber auch ein Beziehungskiller! Man muß ganz schön tief in die Trickkiste greifen um die Jungs von diesem Programm weglocken zu können.

Und gerade als wir unseren „Prüfenden Blick“ vom **Dungeon Alchemist** abwenden, kommt das erste große Update heraus - und es ist wirklich groß - und natürlich wollen wir euch die neuen Features nicht vorenthalten - denn sie sind einfach genial!

Das Genialste am Update ist wohl das neue Grafik-Set „Abandoned Ruins“ (Verlassene Ruinen). Das Set bietet über 460 neue Objekte, die herrlich schön kaputt sind oder mittels Knopfdruck kaputt gemacht werden können. Und da man verlassene Ruinen meist im Dschungel findet, wurde auch gleich noch diese neue Umgebung hinzugefügt - und die sieht einfach hammermäßig aus, denn sie bieter jede Menge neue Pflanzen, moos-bewachsene Steine. angsteinflößend große Statuen, Opferaltare und noch so viel mehr, dass wir es hier gar nicht alles aufzählen können. Eine Funktion, die uns wirklich sehr beeindruckt ist, dass man viele Bilderrahmen nun mit eigenen Grafiken füllen und so quasi seine eigene kleine Gallerie oder ein Atelier machen kann. Und wie man sehen kann, sind auch die Gemälde in **Antheria** - *das waren bestimmt die Orks* - nicht vor Vandalismus sicher. Aber wie wir ja seit der 5.Ausgabe wissen, hat es die darstellende, erotische Kunst in **Antheria** sehr schwer. Vielleicht hat der Anblick von zwei, sich küssenden, Frauen einen Moralwächter derart erbost, dass er sich gezwungen fühlte diese Darstellung vom Antlitz **Antherias** zu entfernen. Ebenfalls völlig neu, ist die Option Lichtquellen zu konfigurieren. So lassen sich Lichtfarbe und Intensität einstellen, wodurch man besondere Ambiente erzeugen kann.

So wirkt ein Verlies mit grünem Licht doch gleich viel Bedrohlicher und ein Haus der Freude mit rotem Licht viel erotischer und authentischer. Doch es gibt noch viel mehr Verbesserungen. Jetzt lassen sich zum Beispiel Objekt-Kollisionen ausschalten, wodurch Objekte genauer platziert werden können und auch das gewählte Hintergrundthema kann nachträglich geändert werden. Es sieht wirklich fast so aus, als müßten wir dem **Dungeon Alchemist** eine eigene Ausgabe - *oder zumindest eine ständige Rubrik* - widmen.

Da wir nicht nur neue Karten von Gebäuden machen, sondern auch Antheria selbst neu gestalten, wollten, haben wir uns für den Kauf der „**Atlas Engine**“ entschieden. Ein Tool. welches auf der Unreal-Engine aufbaut und so besonders realistische Grafiken verspricht. Man hat die Wahl ob man die Karte komplett selbst gestalten, oder eine Zufallskarte generieren lassen, möchte. Dabei kann man die Erstellung noch „verfeinern“, indem man zum Beispiel auswählt ob die neu erstellte Karte ein Kontinent oder eine Insel werden soll. Jedoch... Ganz egal ob wir einen Kontinent oder eine Insel gewählt haben - eine Insel wurde es nie. Im aller günstigsten Fall so eine Art Halbinsel.

Über verschiedene Regler, lassen sich der Meeresspiegel, der Gebirgsanteil, Wald- & Wüstenanteil oder die Bewaldungsdichte einstellen. So kann man sich sehr rasch eine ansprechende Zufallskarte erstellen lassen, wie unsere erste Karte beweist. Sieht doch wirklich gut aus, oder? Hier fiel uns aber auch gleich die erste große Schwäche der „**Atlas Engine**“ auf. Das Programm kann nur quadratische Karten erstellen. Und auch wenn man die Karte von Grund auf selbst zeichnet - es ist nur ein 1:1 Seitenverhältnis möglich. Auch die Auflösung der Karte ist auf maximal 4096x4096 Bildpunkte begrenzt. Hier ist es leider sehr störend, dass die Ausgabeauflösung gleich der Bearbeitungsauflösung ist - und bei der hakt es ganz gewaltig.

Natürlich ist Grafikkarte unseres Arbeitsrechners (GForce 1060 - 6GB) nicht mehr das modernste Modell, und es gibt auch schon leistungsstärkere Prozessoren, aber mit 64GB RAM und jeder ;Menge SSD’s zählt er noch lange nicht zum alten Eisen. Dennoch ist es kaum möglich eine Bearbeitungsauflösung von 1024x1024 Bildpunkten auszuwählen. Darüber wird das Programm derart langsam, dass ein vernünftiges Arbeiten damit nahezu unmöglich ist.
Hochauflösende Grafikausgabe ist nur als Satellitenbild - *und nur im PNG Format* - möglich.

Und zu allem Übel kann man den Ausgabepfad auch nicht frei wählen, Auch die „Special Effects“, welche die 3D Ansicht so bezaubernd machen, wie zum Beispiel Wolken, sucht man auf dem abgespeciherten Bild leider vergeblich.

Natürlich... Berücksichtigt man, dass es sich bei diesem Programm um das Werk einer einzelnen Person handelt, so ist es wirklich eine sehr starke Leistung. Aber dennoch... Für den Preis von € 29,90 erwartet man sich als Käufer doch einiges mehr.

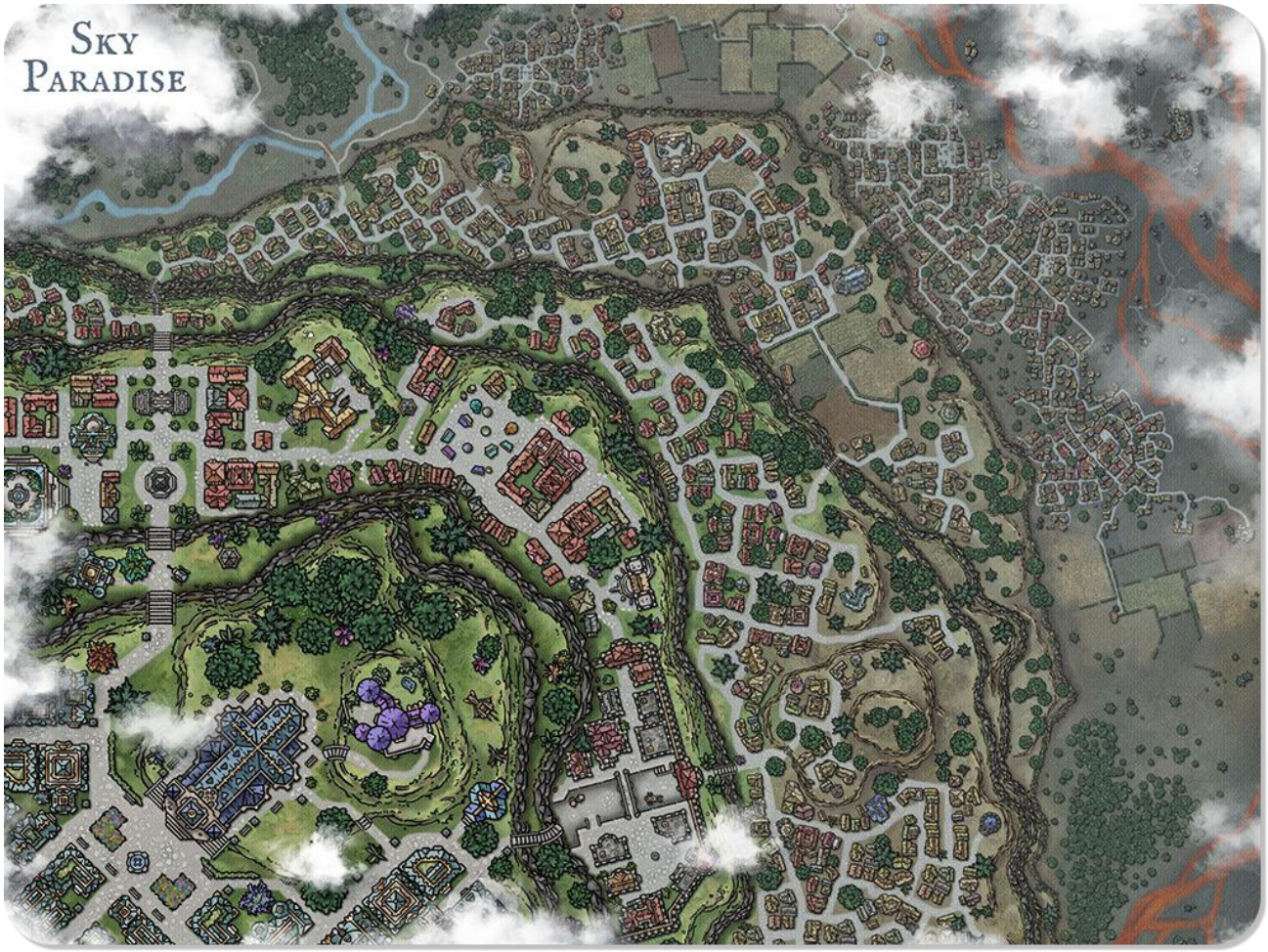
Kurzes Fazit: *durchaus brauchbar, aber weit hinter unseren Erwartungen*

- einfach in der Handhabung
- sehr realistische Farbgebung und Darstellung

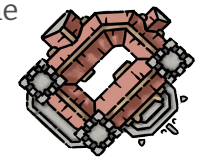
- nur quadratische Karten möglich
- bei „höheren“ Auflösungen sehr langsam
- Ausgabeordner und Format nicht wählbar
- gemessen am Leistungsumfang sehr teuer

Peter ●●●○○ - Das Programm bietet einige durchaus nette Funktionen, hat aber eine Menge Schwächen. In höheren Auflösungen wird es wirklich unbrauchbar langsam. Ausgabepfad und Format sind nicht wählbar - wird hoffentlich mit einem Update geändert. Für den derzeitigen Leistungsumfang ziemlich teuer.

Bereits in der zweiten Ausgabe des „**Amazonen Kuriers**“ haben wir einen Blick auf **Inkarnate** geworfen. Seither hat sich eine ganze Menge getan. Die *Fantasy Regional HD Grafiken* wurden um ein Set im babylonischen Stil erweitert. Der detailreichtum der Grafiken hat uns wieder einmal den Atem geraubt. Leider ist es aus lizenzrechtlichen Gründen nicht möglich, euch die Grafiken hier in hoher Auflösung zu präsentieren. Wir können jedem nur empfehlen, sich selbst ein Bild auf der Homepage von **Inkarnate** zu machen. Zwar wurde **Inkarnate** - was die sogenannten Battlemaps betrifft von **Dungeon Alchemist** entthront, aber was Regional- oder Kontinentalkarten betrifft, da ist **Inkarnate** nach wie vor die unangefochtene Referenz. Auch was das Erstellen von Stadtplänen betrifft hat sich **Inkarnate** nun, dank der neuen „Watercolor City Maps“, den Platz an der Spitze gesichert. Schier unzählige Gebäude, Geländeteile und Pflanzen in Top-View



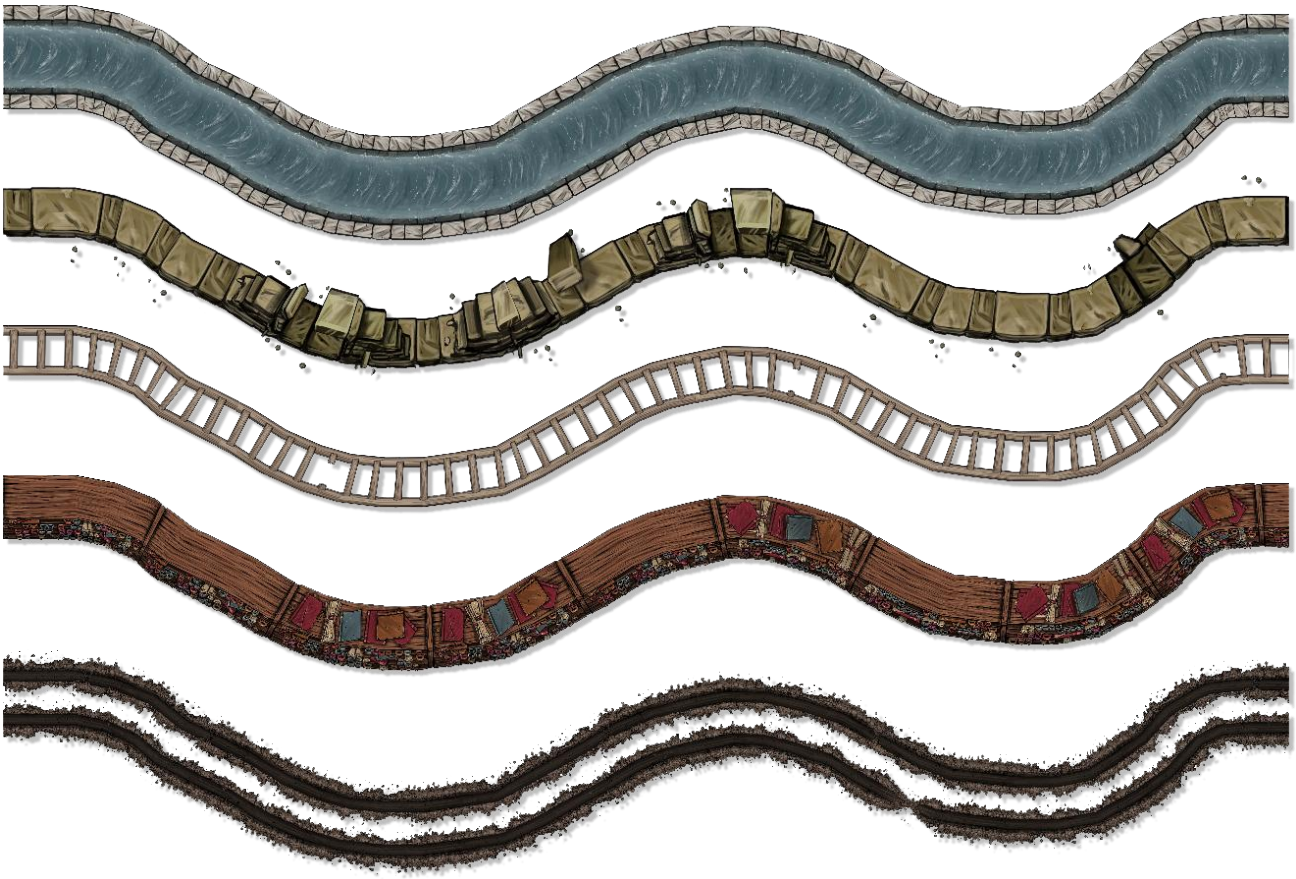
Perspektive warten darauf, zu Karten zusammengesetzt zu werden. Wie solche Karten ferig aussehen können, zeigt die Karte von „Sky Paradise“, in der wohl sehr viele Stunden Arbeit stecken. Aber es ist den Aufwand wert...



Christian - An Pro und Contra hat sich natürlich nicht viel verändert, aber durch die neuen Grafik-Sets wurde Inkarnate noch ein wenig besser und ist meiner Meinung nach, von den Battlemaps einmal abgeshehen, absolut konkurrenzlos.

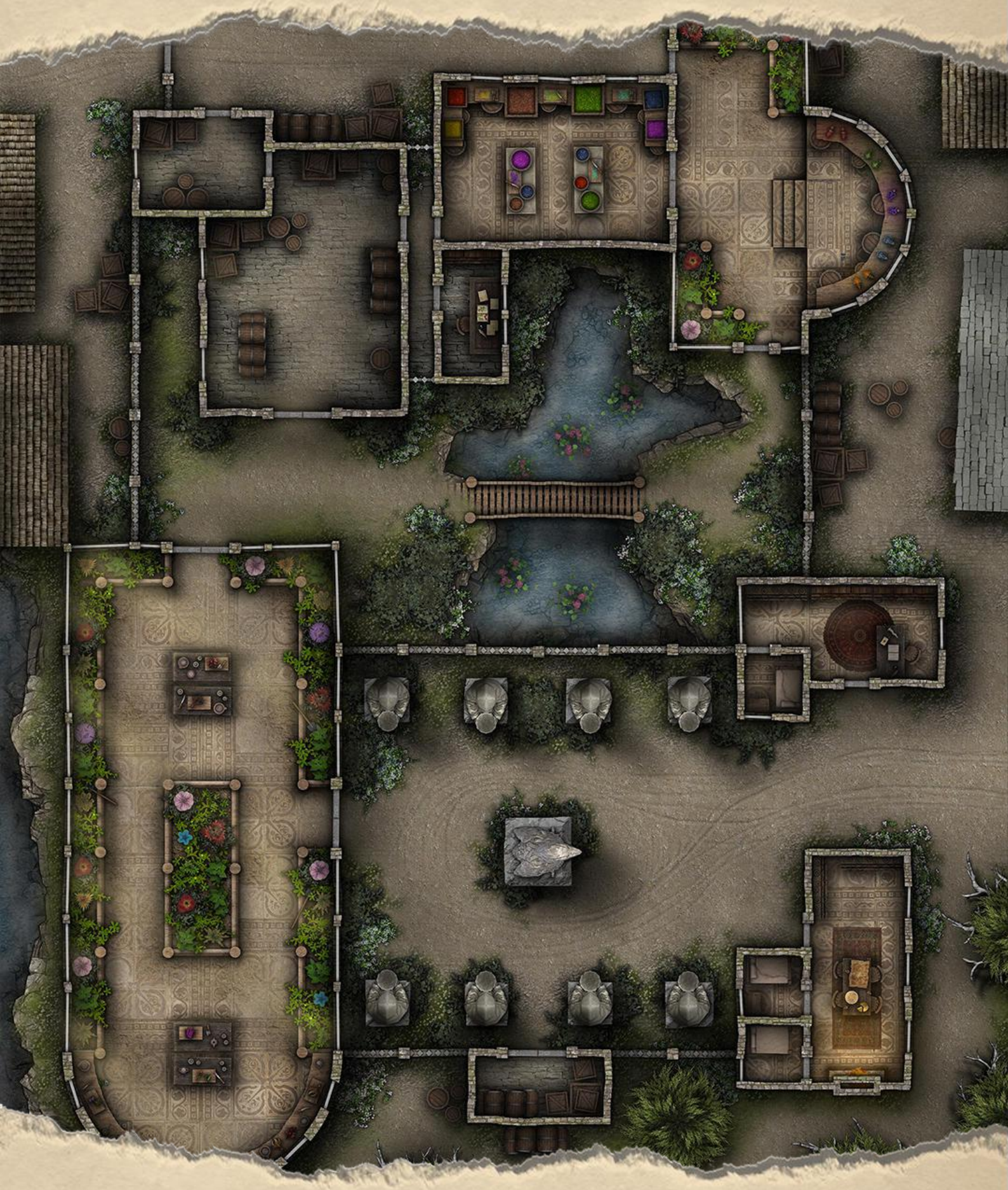
Peter - Kaum zu glauben, aber Inkarnate ist noch ein bisschen besser geworden. Meine uneingeschränkte Empfehlung...

Der Fairness halber sei hier natürlich auch erwähnt, dass **DungeonFog** nachgerüstet hat - und zwar mit einem sehr guten Pfad-Tool.



Damit ist es nun sehr einfach gewundene Wege, Wasserläufe, Wände, Regale und noch vieles mehr zu zeichnen. Mit dieser Funktion ist **DungeonFog** vielen Mitbewerbern wieder einmal einen großen Schritt voraus.

Christian - Zwar kann DungeonFog grafisch nicht mit dem Dungeon Alchemist mithalten, verfügt aber dennoch über seine Stärken. Eine dieser Stärken ist der schier unerschöpfliche Katalog an Grafiken welche sich einbinden lassen. Alleine „Forgotten Adventures“ stellt fast schon 50.000(!) Grafikobjekte, aus allen erdenklichen Bereichen dafür zur Verfügung. Das macht DungeonFog zur unangefochtenen Nummer Eins, wenn es um die Vielfalt an Objekten geht.



Seid willkommen Abenteurer! Wie gefällt euch unsere renovierte Taverne? Ihr habt großes „Glück“, dass ihr gerade heute vorbeikommt, denn heute gibt der Schreiberling ***Tyren Ramsberg*** einige seiner gesammelten Weisheiten aus der Bibliothek von **Andarwacht** zum Besten. »Damit sein Geschwafel ein klein wenig erträglicher wird, geht die erste Runde Bier aufs Haus!« Ein Hühne von einem Mann, wohl ein Holzfäller, erhob sich und prostete dem Wirten zu. »Auf ***Jarrim*** - der stets dafür sorgt, dass unsere staubigen Kehlen nicht austrocknen. Er lebe hoch!«

Nachdem die Begeisterung über das Freibier sich ein klein wenig wenig gelegt hatte - *und es wieder stiller geworden war* - begann ***Tyren*** aus seinen Notizen zu lesen. Während zu Beginn noch der eine oder andere über seine Worte lachte, kehrte doch verhältnismäßig rasch Ruhe ein und die Anwesenden lauschten seinen Worten...

„Niemand ist völlig unnötig - er kann noch immer als schlechtes Beispiel dienen!“
(Weisheit aus dem Buch der Sapenta - Göttin der Weisheit)

„Die beste Methode Geld zu machen, ist Geld zu machen!“
(Falschmünzerweisheit)

„Erst in der Ghayim erkennst du wie Wasser wirklich schmeckt!“
(Weisheit aus Al’ Khazaam)

„Wer in die Fußstapfen eines großen Mannes tritt, der hinterläßt keine eigenen!“
(Tyren Ramsberg)

„Verdamme nicht die Götter dafür, dass sie uns Orks erschaffen haben!
Danke ihnen lieber, dass sie uns keine Flügel gegeben haben!“
(Gr’ougia Ulguh - Halborkin)

„Es mag schwer sein, dem Weg Cassandras zu folgen, aber sinnlos ist es niemals!“
(Arvenya vom Drachenschwert - Königin der Amazonen)

„Die beste Informationsquelle, sind Leute, die verspeochen haben nichts weiterzuerzählen!“
(Tyren Ramsberg)

„Es ist nicht der Dorn, der dich verletzt! Du verletzt dich am Dorn!“
(Weisheit aus dem Buch der Sapenta - Göttin der Weisheit)

„Geld verdirbt den Charakter - vor allem wen man keines hat!“
(unbekannt)

„Früher hielten sie Könige einen Hofnarren, heute halten sich Hofnarren einen König!“
(Hofnarr zu Andarwacht - zumindest bis zu dieser Aussage)

„Jeder Freund ist zu Anfang ein Fremder!“
(Jarrim Kolner - Wirt der „Siegreichen Amazone“)

„Nichts was füreinander bestimmt ist bleibt auf ewig getrennt!“
(Nadeare Solial - Hohepriesterin der Succubana)

„Nichts in der Welt ist zuverlässiger als der Glanz des Goldes und die Heimtücke der Elfen!“
(altes Zwergensprichwort)

„Glaubt mir! Angst und Furcht sind völlig irrationale Verhaltensweisen.
Sie verhindern das Unausweichliche nicht!“
(Jardana vom Drachenschwert - Prinzessin der Amazonen)

„Der beste Weg um getäuscht zu werden, ist sich für schlauer zu halten als andere!“
(Helena Sonnenfeld)

„Wenn es wie Scheiße aussieht und wie Scheiße riecht - dann ist es Scheiße!“
(Xenia Bergmann)

„Du kannst das Leben eines geliebten Menschen nicht verlängern, wohl aber bereichern!“
(Nadeare Solial - Hohepriesterin der Succubana)

„Es gibt zwei unendliche Dinge - das Universum und die Dummheit der Menschen.
Beim Universum bin ich mir jedoch nicht sicher!“
(Albert Einstein)

„Klug ist jeder - der eine vorher, der andere nachher!“
(Helena Sonnenfeld)

„Auch wenn die Wahrheit manchmal zu Boden geht - sie bleibt immer am Leben!“
(Tyren Ramsberg)

„Die beste Tarnung ist die Wahrheit - die glaubt einem ohnehin niemand!“
(Dieb bei Gerichtsverhandlung in Andarwacht)

„Länder und Herrscher, die durch Ungerechtigkeit groß werden, bleiben es nicht lange!“
(Gr'ougia Ulguh)

„Herrscht im Lande Hungersnot, dann ißt man Amazonenbrot!“
(altes Bauernsprichwort aus Torwacht)

„Wer nicht bereit ist für seine Freiheit zu kämpfen, der verdient sie auch nicht!“
(Arvenya vom Drachenschwert - Königin der Amazonen)

„Der Preis der Freiheit ist ewige Wachsamkeit!“
(altes Amazonensprichwort)

„Am Besten schmecken Elfenohren, wenn sie lang im Kessel schmoren!“
(orkische Küchenweisheit)

„Bei Cassandra habe ich jedweder Form der Tyrannei ewige Feindschaft geschworen!“
(Arvenya vom Drachenschwert - Königin der Amazonen)

„Nur ein toter Ork ist ein guter Ork!“
(altes Zwergen- und Söldnersprichwort)

Das es in Antheria nicht immer ganz ernst zugeht, das belegen die folgenden Ausschnitte aus Rollenspiel-Runden, welche von ***Helena Sonnenfeld*** und ***Tyren Ramsberg*** für euch zusammengetragen wurden. Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen und vielleicht bringen wir euch ja auch zum Schmunzeln.

Spielleiter: Auf der Lichtung vor euch erblickt ihr ein niedliches Kaninchen..
Spieler 1: Laßt es uns töten!
Spieler 2: Was haben wir davon, wenn wir das arme, niedliche Tier töten?
Spielleiter: Ein leckeres Mahl und ein wärmendes Fell.
Spieler 2: Tötet das Kaninchen!

Spielleiter: Du stehst vor einem tiefen Abgrund - hinter dir kommt ein Rudel hungriger Wölfe immer näher. Was machts du?
Spieler: Ich drehe mich um, blicke dem Leitwolf tief in die Augen und gehe langsam zurück - ganz, ganz langsam!
Spielleiter: Platsch!

Spielleiter: Ihr schickt euch an, die Ma‘ Hadi Wüste zu durchqueren - unendliche Weiten...
Spieler: Wohl zu viel Star Trek geschaut?

Spielleiter: Spieler 1 wird von einem Vernichter (ähnlich Tyrannosaurus-Rex) verschlungen. Was wollt ihr jetzt tun?
Spieler 2: Wir folgen dem Vernichter in sicherem Abstand und warten bis er Spieler 1 verdaut hat.
Spielleiter: Und dann? Was macht ihr dann?
Spieler 3: Wir nehmen einen Kübel, füllen ihn mit den verdauten Überresten von Spieler 1, und lassen ihn im Tempel reanimieren.
Spielleiter: Ihr meint diese Scheiße wirklich ernst oder?

Spielleiter: Als ihr die Gruft geöffnet habt, habt ihr den Geist des Barons gestört und er schwebt bedrohlich lachend auf euch zu. Was macht ihr jetzt?
Spieler 1: ♪ If there’s something strange... ♫
Spieler 2: ♫ ...in your neighborhood! Who you gonna call? ♪
Alle Spieler: ♫ Ghostbusters! ♫

Spieler 1: Wir zählen bis drei und dann stürmen wir den Raum.
Spieler 3: Warum zählen wir immer nur bis drei?
Spieler 2: Hast du schon mal einen Zwerg gesehen der weiter zählen kann?

Spielleiter: Ihr benötigt den „Spiegelschild der Reinheit“ um der Medusa gegenübertreten zu können!
Spieler 1: Brauchen wir nicht!
Spielleiter: ???
Spieler 1: Unser Zwerg ist so häßlich, dass sogar die Medusa bei seinem Anblick zu Stein erstarrt!

Spieler: Wozu dient dieser Zaubertrank?
Spielleiter: Er schärft deine Sinne und läßt dich Farben hören!
Spieler: Häh?

Nicht immer nehmen Abenteuer ein gutes Ende für den oder die Spieler. Häufig auch weil sich die Spieler über- oder eine Situation falsch einschätzen. ***Tyren*** und ***Helena*** bringen hier die gröbsten Fehleinschätzungen und die erquickendsten „letzten Worte“ ihrer Abenteuer zum Besten. Viel Spaß!

„Diese Brücke steht seit 1000 Jahren - die trägt uns mit Sicherheit“

„Mir nach! Der Sieg ist unser!“

„Wir sind zu viert - die Amazone ist alleine!“

„Noch nie ist ein, von Elfen geflochtenes, Seil gerissen.“

„Aus dem Horn der Bestie schnitze ich mir eine Flöte.“

„Ihr fürchtet euch doch nicht etwa vor den paar Ratten?“

„Nichts leichter als das Ei eines Drachen zu stehlen!“

„Folgt mir! Ich kenne den Weg!“

„Es kann doch nicht jede Stufe eine Falle sein!“

„Wer schützt denn einen leeren Raum mit Fallen?“

„Was soll schon passieren? Um zu scheitern müßte ich eine 1 auf dem W20 würfeln.“

„Wir haben das Höhlensystem schneller erkundet wenn wir uns aufteilen.“

„Ich ziehe einfach an dem Hebel - dann sehen wir ja wozu er gut ist.“

„Der kommt so schnell nicht wieder - ich vergnüge mich mit seiner Frau.“

„Ich bin immun gegen den Feueratem des Drachen!“

„Quatsch! Wozu braucht man in dieser Mine einen Helm?“

„Dieser Talisman beschützt mich vor allen Gefahren!“

„Ich bin immun gegen Skorpiongift.“

„Wir schaffen das!“

„Die Luft ist rein!“

„I'll be back!“

„Die Verstärkung wird rechtzeitig kommen!“

„Keine Angst! Mein Zauber hat uns für Untote unsichtbar gemacht.“

„Aus den Flügeln des Drachen schneidere ich mir eine Rüstung.“

„Die Falle sollte jetzt entschärft sein.“

Doch jetzt erst einmal genug der Weisheiten und Albernheiten aus diversen Spielerunden. Kommen wir zu einer Kreatur, welche uns seit der ersten Ausgabe auf Schritt und Tritt verfolgt - den Fehlerteufel. Egal wie vorsichtig wir sind, immer wieder geraten wir in seine - *oder diesmal in ihre* - Fänge und natürlich ist auch die 7.Ausgabe hier keine Ausnahme.

Vielleicht kommen wir diesmal mit einer Seite aus, haben wir doch deutlich weniger Zuschriften bekommen als letztes Mal. Also hören wir auf um den heißen Brei herumzureden und kommen wir direkt zur Sache:

Den vielen kleinen und großen Fehlern!

Seite 13 - Ankündigung des „**Würfel Goblin**“ Magazins...
Es ist zwar nicht falsch, von der aktuellen Ausgabe zu schreiben, aber vielleicht ein wenig mißverständlich. Vor allem, wenn man den „**Kurier**“ Monate später liest. Mit der „aktuellen Ausgabe“ war natürlich die 2.Ausgabe gemeint.

Seite 15 - Beim „Prüfenden Blick“ zu den Schutzhüllen ist uns ein ganz, ganz böser Schnitzer passiert. Wir haben den Begriff „**Top Loader**“ mit extra starken Schutzhüllen in Verbindung gebracht - sogar angegeben, dass man diese so bezeichnet. Das ist natürlich totaler Blödsinn. Der Begriff „Top Loader“ wird für Hüllen verwendet, welche von der Oberseite her befüllt werden - im Gegensatz zu den „Side Loadern“, welche an der Längsseite offen sind.

Seite 16 - Kein Fehler, wie von einigen reklamiert! Man kann natürlich darüber diskutieren ob es eine runde Ecke gibt - obwohl dieser Begriff, wie zum Beispiel für das Gedenkmuseum in Leipzig, öfter verwendet wird. Abgerundete Ecken gibt es aber definitiv - hier liegt also kein Fehler von uns vor.

Kaum zu glauben, aber das wat's auch schon! Entweder haben wir wirklich deutlich weniger Fehler gemacht oder wir haben sie so gut versteckt, dass sie niemandem aufgefallen sind.

Leider führt die politische Situation in der realen Welt in letzter Zeit dazu, dass unser - *ohnehin kaum genutztes* - Gästebuch auf der Homepage, als auch unser Postfach für die Heldenpost regelrecht mit Propaganda- und dubiosen Finanzierungs-Mails zugemüllt werden. Alleine heute haben wir wieder knapp 200 Gästebucheinträge gelöscht. Dies stellt für uns einen enormen Aufwand dar, den wir nicht lange gewillt sind aufzubringen. Wir sind damit jetzt leider an einem Punkt angelangt, den wir stets vermeiden wollten. Entweder werden wir das Gästebuch so umgestalten, dass Einträge nur noch mit gültiger Mail-Adresse (Bestätigungs-Mail) möglich sein werden oder wir werden, *was uns wirklich sehr schmerzen würde*, das Gästebuch bis auf weiteres deaktivieren,

Doch kommen wir zu denen, die uns eine „ehrliche Kritik“ oder auch Lob haben zukommen lassen. Es war gar nicht so einfach, diese Mails aus der Masse herauszufiltern. Ihr könntet uns allerdings eine sehr große Hilfe dabei sein, wenn ich zum Beispiel „**W20**“ oder „**W20-Kritik**“ als Betreff angeben könntet. Hauptsache „**W20**“ kommt darin vor - so können wir die Mails einfacher filtern. Wem das zu viel des Aufwandes ist, der kann uns auch „Heldenpost“ - *durch einen Klick auf die Satteltaschen oben rechts* - schicken. *Danke!*

Zu Beginn der Heldenpost freuen wir uns, eiuch mitteilen zu dürfen, dass einer unserer fleissigsten Kritiker - **DSAFreak94** - jetzt Teil unseres Teams ist. Seine „Bewerbung“ war so genial verfaßt, dass wir gar nicht anders konnten als ihn im Team willkommen zu heissen. In der realen Welt ist sein Name **Walther Lechmann**, 53 - und schon seit Anbeginn der Zeit ein Spieler und Meister in „**Das Schwarze Auge®**“ - wie sein Pseudonym ja auch schon vermuten ließ, Sein Werken wird aber eher im Verborgenen vonstatten gehen. Er hat sich ganz fest vorgenommen, uns bei der Ausarbeitung des grundlegenden Regelsystems zu helfen, wobei seine langjährige Spielerfahrung sicher von Vorteil sein könnte. Wir freuen uns schon auf die Zusammenarbeit mit ihm!

Durchwegs positive Kritiken - *und ein Dankeschön in Form einer Flasche Weißwein aus Niederösterreich und Kernöl aus der Steiermark* - gab es diesmal für das „**W20-Podest**“. Wir

waren, ehrlich gesagt, ein klein wenig überrascht, dass so viele unserer Leser und Leserinnen noch nichts von **Forgotten Adventures** gehört hatten. Erst vor wenigen Tagen wurde dort das, mehr asl 1.200 Objekte umfassende, „**Builders Pack 7**“ veröffentlicht, welches - *wie die anderen Pakete auch* - zum kostenlosen Download verfügbar ist.

Eine „**Heldenpost**“ kam sogar aus unseren eigenen Reihen - auch eine Art Premiere. **Xenia**, die zur Zeit leider das Haus nicht verlassen darf, hat uns geschrieben. dass die gröbsten Performance Probleme des Dungeon Alchemist mit dem Update auf Version 1.0.59 vom 27.04.2022 behoben sind. Auch auf Windows soll das Programm jetzt flüssiger laufen.

Wie nicht anders zu erwarten, gab es einiges an Kritik zu unserem Fehler mit den „Top Loadern“. **Thomas W**, ist der Ansicht, dass wir unsere Artikel lausig recherchieren und darüber hinaus eigentlich gar keine Ahnung haben worüber wir schreiben, weil uns dazu einfach das Fachwissen fehlt.

Natürlich sind manche seiner vielen Vorwürfe nicht ganz unbegründet. Aus unserem Team sind nur zwei auch wirklich beruflich mit RPG beschäftigt. Der Rest von uns betreibt es als Hobby oder aus Interesse an der Materie als solche. Deshalb sind unsere Produkt-Tests auch keine wissenschaftlichen Abhandlungen und wir sind auch keine gerichtlich vereidigten Sachverständigen. Wir sind einfach nur „Kunden“, die darüber schreiben, was sie von dem erworbenen Produkt halten. Das unsere Ausdrucksweise dabei manchmal nicht zur Gänze jugendfrei oder stilsicher ist, ist vielleicht zum Teil auch der Enttäuschung durch einen Fehlkauf geschuldet. Und zum allerletzten Mal! NEIN! Wir werden nicht durch Werbung oder kostenlose Testexemplare beeinflußt, wie es bei den meisten YouTube Präsentationen leider der Fall ist. (**Christian S.**)

Würdest du nur halb so viel Zeit und Energie aufwenden uns zu unterstützen, statt zu kritisieren, dann wäre die Qualität vielleicht deinen Anforderungen entsprechend. Aber es ist ja so viel leichter „Falsches“ zu kritisieren, als „Richtiges“ zu tun. (**Peter H.**)

Mehr Wunsch, als Kritik, ist die E-Mail von **Alexandra Sch.** aus Wien. Sie schreibt uns, dass sie den „**Amazonen Kurier**“ bisher sehr gerne liest und seine Entwicklung mit Spannung verfolgt. Für sie war der Höhepunkt unseres Magazins das Interview mit der chilenischen Cosplayerin und **D&D** Spielerin **Katherine „Katta“ Ramos**, die inzwischen ja auch schon fast zu unserem Team gehört. Sie würde sich weitere Interviews dieser Art wünschen.

Da sind wir ganz auf deiner Linie **Alexandra**. Wir würden gerne jede unserer Ausgaben mit einem Interview aufwerten, aber ein Interview zu bekommen ist nicht so einfach, wie es auf den ersten Blick vielleicht den Anschein hat. Es gilt rechtliche Fragen bezüglich Bilder und Texte abzuklären, Termine (mehr oder weniger) zu vereinbaren und leider manchmal auch über Gagen oder Gegenleistungen zu verhandeln. Und natürlich dürfen wir nicht vergessen, dass Personen, welche im Rampenlicht der Öffentlichkeit stehen, auch meist nur sehr wenig Zeit haben. Nicht selten dauert es Wochen bis Monate, bevor wir eine Antwort bekommen und dann ist noch lange nicht gesagt, dass es eine positive Antwort ist. (**Christian St.**)

Heftige Kritik am Ableger „**Würfel Goblin**“ gab es vom Benutzer **TheRealDiceGoblin**. Er oder sie - *das läßt sich anhand der Nachricht nicht genau sagen* - wirft uns vor, darin nicht das zu schreiben, was wir ursprünglich versprochen haben und bezieht sich dabei in erster Linie auf die fehlenden Würfeltests, wie sie im „**Amazonen Kurier**“ zu finden waren. Und zwischen den Zeilen war auch der eine oder andere Plagiatsvorwurf auszumachen.

Ja - zum Teil ist die Kritik berechtigt. Die Sache mit den Würfeltests ist noch nicht so toll ausgearbeitet wie wir es im Sinn haben. Aber zumindest haben wir uns für diesen Zweck jetzt eine Taschenwaage mit 0,01g Teilung angeschafft. Und NEIN! Wir benötigen die Waage nicht um Drogen abzuwiegen, sondern die **W20** - was für Goblins ja auch eine Art Droge darstellt! Ob es sich bei der Darstellung des Goblins um ein Plagiat handelt, darüber könnte man jetzt lange diskutieren. Natürlich handelt es sich dabei um ein Bild aus den Tiefen des Internet, welches von uns ein wenig modifiziert wurde um cooler auszusehen. Ein wenig nervig werden jetzt allerdings die Vorwürfe zu den verwendeten Schriftarten. Verwenden wir „Caudex“, wird uns ein **DSA** Plagiat vorgeworfen, verwenden wir „CooperBT“ ist es wieder etwas Anderes, und bei „Almendra“ ist es ohnehin gleich ein Skandal. Echt jetzt? (**Peter H.**)

Auch wenn es die x-te Wiederholung ist, möchte ich hinzufügen, dass es sich bei genannten Schriften um solche handelt, die frei verwendet werden dürfen. (**Christian St.**)

Manfred und **Susanne R.** aus Graz möchten wissen ob und wann es eine Art **W20 Schrift**, mit den, in unseren Publikationen verwendeten, Symbolen geben wird.

Diese Anfrage hatten wir schon vor längerer Zeit und leider ist die Antwort bis heute die Gleiche geblieben. Wir wissen es nicht! Aber um ehrlich zu sein, es wird von Tag zu Tag unwahrscheinlicher, da immer mehr Unternehmen gegen die Verwendung „ihrer“ Logos vorgehen. So gab es zum Beispiel einmal eine sehr gute Seite, wo man sich die Clansymbole von Warhammer 40k im SVG-Format herunterladen konnte. Letztendlich mußte der Betreiber sie vom Netz nehmen, da Games Workshop nichts Besseren einfiel, als Herstellern von Fan Content mit Klagen zu drohen.

Originaltext von der Homepage: *I think most Warhammer 40.000 fans are very well aware of the current uproar on the updates to the* ***Games Workshop IP Guidelines*** *and their crack down on fan creations. As I understand the need to protect ones IP I simply don't understand the lack of appreciating from GW's side of having an active – and amazing – community. I have over the last few years added more than 200 Warhammer 40.000 vector icons to the repository in hope of it helping other community members and for the passion of the universe. With the updates and the general way of thinking on GW's side I have decided to shut down the repository. My apologies to the 7.000+ monthly visitors and I hope I will be back once GW sees the light and start to approve what we do for their universe.*

Bei anderen Anbietern sieht es nicht sonderlich anders aus. Im Klartext bedeutet das, dass wir sämtliche „geschützten“ Symbole aus der Schrift entfernen müssen, bevor wir sie zum Download anbieten. Und wenn dann das nächste Unternehmen seine Richtlinien verschärft beginnt das ganze Spiel von neuem. Natürlich könnten wir dann noch immer versuchen mit der „nicht kommerziellen Nutzung“ zu argumentieren, aber das wäre uns ehrlich gesagt zu mühsam und auch zu aufwändig. Sollten wir eines Tages also vielleicht eine Art **W20 Dingbats Schrift** herausbringen, so wird sie mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit keine „offiziellen“ Symbole enthalten. (**Christian St.**)

Auch wenn viele Leser, aber auch Leserinnen, danach fragen - wir können keinen Kontakt zu Cosplayern oder Cover-Models herstellen. Das würde gegen Vereinbarungen und Datenschutzbestimmungen verstoßen. Solltet ihr also nach Kontaktadressen suchen, so fragt doch bitte ganz einfach Google. Die wissen ohnehin mehr über uns als wir selbst. Und bei Kontaktaufnahme denkt bitte immer daran, euch nicht wie Trolle zu benehmen und gebt euch nicht für eine andere Person aus. (**Peter H.**)

Ehrlich gesagt - keine Ahnung, wer von uns die bescheuerte Idee zu dieser Rubrik ursprünglich hatte, und ob die Entscheidung daür in nüchternem Zustand - *oder nach einem Besuch in der „**Siegreichen Amazone**“* - gefällt wurde. Egal! Jetzt ist sie, zumindest einmal für diese Ausgabe, Bestandteil des „**Amazonen Kurier**“. Doch worum geht es in dieser Rubrik eigentlich? Wie der Titel schon erahnen läßt, geht es um Ideen, Projekte oder Produkte die wir - *oder andere* - so richtig versemmelt, also „in den Sand gesetzt“ haben. Sei es nun, dass ein Produkt komplett gefloppt hat, seit Ewigkeiten angekündigt wurde aber bis heute nicht erschienen ist, qualitativ abartig schlecht ist oder auch die Erwartungen nicht annähernd erfüllt.

Die erste Erwähnung findet hier wohl unsere „Mutter-Homepage“ (**www.chrisphotos.at**). Wie doch so einige wissen handelt es ich bei der Seite eigentlich um eine Fotoseite mit den Schwerpunkten Eisenbahn und Modellbahn. Erst viele Jahre später wurde sie auch zum Zuhause von „**W20**“. Vielleicht war Covid-19 nicht ganz unschuldig daran, aber die lezten zwei Jahren haben wir mehr Arbeit in **W20** als in die Fotoseite gesteckt, was sich auch in verschiedenen Bereichen ganz klar abzeichnete. Sie ist die aktuelle Ausgabe von RAILS noch immer nicht fertig und die bereits 2017 angekündigten Bildbände zu den Themen Nahverkehr, Baureihe 1x16 „Taurus“ und der Tschechischen Staatsbahn wurden noch nicht einmal begonnen. Wie es derzeit aussieht, werden die Bildbände wahrscheinlich nie erscheinen - also voll in den Sand gesetzt.

Doch es gibt auch weit prominentere Fälle als unsere geplanten Fotoalben...
Zum Beispiel das Programm „**Wildshape**“. Das Programm hat eigentlich alles, was ein Programm - *zum Generieren von Battle- und Dungeonmaps* - benötigt. Warum sind wir also der Meinung, dass es in den Sand gesetzt wurde?

Das Programm wurde schlicht und einfach zu früh veröffentlicht und befindet sich nun seit einer halben Ewigkeit im „**Early Access**“ Modus - und das ist hier leider keine hohle Phrase. Vielleicht auch deswegen bietet man eine kostenlose Testversion des Programmes an. Allerdings ist auch die Testversion bereits über 15GB groß, allerdings kann man nur einen kleinen Teil der enthaltenen Objekte in der Testversion nutzen. Kurzum... Obwohl das Programm wirklich sehr gute Features bietet kam es zu früh heraus, um durch Qualität überzeigen zu können. Durch den langen „**Early Access**“ Status ging das Vertrauen in das Programm verloren und letztendlich hat man dadurch auch das Wettrennen um den 1.Platz, gegen den **Dungeon Alchemist**, verloren.

So ziemlich alle in unserem Team sind große Fans von „**RESIDENT EVIL**“ und was haben wir uns auf den Reboot mit „**Resident Evil - Wecome to Raccoon City**“ gefreut, nachdem die Serie mit Milla Jovovich ja nichts mehr mit der eigentlichen Story zu tun hatten. Doch wer hätte gedacht, dass man den Film so in den Sand setzen kann... Zwar sind die Rollen von ***Claire*** (**Kaya Scodelario**) und ***Chris Redfield*** (**Robbie Amell**) ganz gut besetzt, aber das man aus ***Leon Kennedy*** und ***Albert Wesker*** Pausenclowns und aus ***Jill Valentine*** eine Latina gemacht hat, das hat dem Film - *neben mäßigen CGI und einer kruden Story* - entgültig den Gar aus gemacht.

Keine Ahnung, was man sich dabei gedacht hat, die Fan-Gemeinde von „**RESIDENT EVIL**“ so vor den Kopf zu stoßen. .Voll versemmelt!

Helena Sonnenfeld

(Claudia Schwarz)

Geschlecht:	weiblich	**Rasse:**	Mensch
Größe:	1,63 Schritt	**Gewicht:**	46 Stein
Körperbau:	zierlich	**Hautfarbe:**	rosig
Haarfarbe:	blond	**Augenfarbe:**	blau
Beruf:	Bibliothekarin / Forscherin	**Alter:**	19

LE:	38	**MP:**	0	**KK:**	10	**AU:**	14	**GE:**	18
IN:	16	**AK:**	13	**CH:**	16	**MU:**	12	**WE:**	20

Geschichte: ***Helena Sonnenfeld*** ist ein Findelkind, welches in einer Sommernacht an der Pforte zum „**Hort des Wissens**“ in **Torwacht** abgelegt wurde. Auf Grund ihrer hellen Haare und ihren strahlend blauen Augen liegt die Annahme nahe, dass sie eine „Tochter des Nordens“ ist. Mit Sicherheit kann das allerdings nicht gesagt werden, da weder Vater noch Mutter bekannt sind. Es scheint, das nur der Dorfälteste von **Torwacht** das Geheimnis von ***Helenas*** Herkunft kennt, aber er hüllt sich darüber in Schweigen.

Das Mädchen wurde von der Schriftgelehrten-Familie ***Schemserg*** aufgenommen und wie ihr eigenes Kind großgezogen. Rasch erkannten die ***Schemserg's*** welch großes Potential in dem Kind steckte. Schon im Alter von sechs Sternenläufen konnte Helena alle Kräuter der umliegenden Wälder richtig benennen und wusste um deren Wirkung Bescheid. Mit neun Sternenläufen konnte sie Elixiere und Tinkturen mixen und als sie elf war, da gab es im Haus der Schriftgelehrten kein Buch mehr, welches sie nicht gelesen und gegebenenfalls korrigiert hatte. Seit ihrem vierzehnten Lebensjahr ist ***Helena*** - *als einzige Frau* - Ehrenmitglied im **„Hort des Wissens“** in **Torwacht** und sie wäre auch mit sehr großer Wahrscheinlichkeit die Nachfolgerin des Schriftgelehrten geworden, doch ihr Durst nach Wissen war noch lange nicht gestillt.

Im Alter von fünfzehn wurde sie als Abgesandte des Hortes in die **„Bibliothek zu Andarwacht“** geschickt, um die gesammelten Wissen beider Häuser zu vergleichen und in Einklang zu bringen. Eine Aufgabe, der sie sich nun seit vier Sternenläufen mit voller Hingabe widmet...

Diese Hingabe, für ihre Aufgabe, lässt ***Helena*** manchmal sehr kalt, überheblich und unnahbar erscheinen, was durch ihr Erscheinungsbild noch unterstrichen wird. Ihr langes, blondes Haar trägt sie stets zu einem ordentlichen Zopf geflochten und ihre strahlend blauen Augen, wirken

durch den Sehbehelf, noch kühler als sie es ohnehin schon tun. Ihre Augen und ihr kühles Wesen haben ihr auch die, wenig schmeichelhaften, Spitznamen „Eisprinzessin“ und „Frostjungfer“ eingebracht. Jedoch würde niemand in der Bibliothek es wagen, ihr diese Namen ins Gesicht zu sagen. Und jeder, der ***Helena*** ein wenig besser kennt, der weiß das diese Bezeichnungen schlicht und einfach falsch sind, denn hinter ihrer kalten Fassade brennt die ungezügelte Leidenschaft - *für Bücher und Wissen*.

Helena bewohnt eine schlichte Kammer im Wohnbereich der Bibliothek, die sie nur sehr selten verlässt. Und wenn, dann häufig in Begleitung des Schreiberlings ***Tyren Ramsberg***, der ihr erst kürzlich seine Liebe gestanden hat. Dieses Geständnis hat die Zusammenarbeit der Beiden ein klein wenig verkompliziert, denn ***Helena*** muss sich eingestehen, dass sie sich auch ein wenig zu ***Tyren*** hingezogen fühlt - *weiß aber nicht wie sie mit diesen Gefühlen umgehen soll*. Obwohl sie in seiner Nähe ein bisher unbekanntes - angenehmes - Kribbeln verspürt, versucht sie tunlichst, seinen Weg nicht zu kreuzen, da sie fürchtet von ihrer Aufgabe abgelenkt werden zu können. Und eine solche Schwäche zu zeigen wäre ihr höchst unangenehm...

Ihre Kenntnis der meisten Kräuter **Antherias** macht ***Helena*** zu einer hervorragenden Heilerin. Droht eine Wunde sich zu entzünden oder schafft es „der kleine Krieger“ nicht, den Kampf bis zum Ende durchzustehen, sie kennt die passenden Kräuter um dem Abhilfe zu verschaffen. Da sie sich, durch das Lesen von - teils verbotenen - Büchern auch mit der Anatomie des Menschen bestens vertraut gemacht hat, ist sie auch in der Lage, Verletzungen zu behandeln. Es wäre jedoch sehr weit hergeholt, sie deshalb als Heilerin zu bezeichnen.

Trotz ihrer jungen Jahre hat ***Helena*** es gewagt verschiedene Thesen aufzustellen, von denen einige von Gelehrten belächelt oder - eine ganz besonders - als ketzerisch empfunden werden. So wagte sie die These aufzustellen, dass Menschen nicht von den Göttern erschaffen wuden, sondern sich im Laufe [redacted] Generationen aus [redacted] Lebewesen entwickelt hätten, ja das die Menschen sogar mit Elfen, [redacted] oder Orks verwandt seien. Der Magister Artium der **„Bibliothek zu Andarwacht“** war ob ihrer Thesen so aufgebracht, dass er sie wochenlang, bei Wasser und Brot, in ihre Kammer sperren ließ. Aber selbst dadurch ließ sich ***Helena*** nicht von ihren Thesen abbringen und brachte sie zu Pergament. Erst die Androhung einer peinlichen Befragung, durch den höchsten Richter und den Sittenwächter der Stadt, ließ sie von einer Veröffentlichung ihrer Thesen Abstand nehmen. Im Geheimen arbeitet sie jedoch weiter daran. Da ihr bei Veröffentlichung der Tod durch die Folter droht, existiert nur ein einziges, handschriftliches Exemplar der Thesensammlung *„[redacted]“*.

Ihr Durst nach Wissen scheint unstillbar zu sein und vor kurzem hat ***Helena*** für sich entdeckt, dass Wissen aus erster Hand viel authentischer und zuverlässiger ist, als das Wälzen von Büchern. Während sie lange Zeit gezaudert hat, die gewohnte, schützende Umgebung von Bibliotheken und Gärten zu verlassen, läßt sie jetzt keine Möglichkeit aus um die Mittleren Lande zu bereisen und ihr Wissen zu erweitern. Das dürfte wohl der Hauptgrund sein, weshalb sie ***Tyren Ramsberg*** - freiwillig - auf einigen seiner Dienstreisen begleitet. Jedoch ist sie dabei stets bemüht körperliche Distanz zu ihm zu wahren. *» Um die Lage nicht ohne Notwendigkeit komplizierter zu gestalten als sie ist. «*, wie sie ***Tyren*** zu sagen pflegte, nachdem er ihr seine Liebe gestanden hatte.

Stärken: Aufgrund ihrer überragenden Intelligenz ist ***Helena*** kaum aus der Ruhe zu bringen. Problemen und Gefahrensituationen begegnet sie üblicherweise mit ihrem messerscharfen Verstand - und meist findet sie die Lösung bevor andere die Gefahr auch nur erkannt haben. ***Helena*** spricht mehrere Sprachen fließend und akzentfrei und verfügt über enormes Wissen in den Bereichen Pflanzenheilkunde, Alchemie, Metallurgie, Anatomie und Geschichte.

Ihre stark ausgebildeter Intellekt macht sie nahezu immun gegen psychische Angriffe und mentale Folter. Auch Illusions-Zauber haben bei ihr nur eine sehr geringe Aussicht auf Erfolg.

Das Wissen, den meisten Menschen Antherias geistig überlegen zu sein, gibt ihr schon beinahe ein Übermaß an Selbstvertrauen und ein sehr bewußtes Auftreten. Nicht wenige lassen sich davon beeindrucken und gehen einer Konfrontation mit ihr deshalb aus dem Weg.

Schwächen: Leider steckt ***Helenas*** starker Geist in einem sehr zierlichen Körper, was die Ursache dafür ist, dass sie bei physischen Angriffen +1 Schaden erleidet. Darüber hinaus ist sie nicht sonderlich kräftig. Als sie das krabbelnde Leben unter einem Stein, im Garten der Bibliothek, erforschen wollte, mußte sie einen Jungen bitten den Stein für sie umzudrehen. Trotz ihrer physischen Schwäche sollte man ***Helena*** im Kampf jedoch nicht unterschätzen. Sie bewegt sich überaus schnell und kennt eine Vielzahl von Nervenpunkten am Körper ihrer Gegner, an denen ein Treffer starke Schmerzen verursacht (+3 Schaden) und mitunter sogar zur Bewußtlosigkeit führen kann. Aufgrund ihrer geringen Körperkraft kann ***Helena*** keine Rüstungen oder schwere Waffen tragen.

Ausrüstung: Betrachtet man Helenas Zierlichkeit, so ist es fast verwunderlich, dass sie unter dem Gewicht ihrer Ausrüstung nicht zusammenbricht. In einer schweren, ledernen Umhängetasche trägt sie stets verschiedene Bücher und Schreibuntensilien mit sich herum. Kleine Stücke Pergament und Papier, sowie einen Graphitstift, trägt sie - stets griffbereit - in einer kleinen Brusttasche.

An ihrem Gürtel hängen meist kleine Fläschchen, welche mit aller Art Tränken und anderen Flüssigkeiten gefüllt sind. An ihrer rechten Seite trägt sie eine große Gürteltasche, welche meist mit zwei Essensrationen, einer Flasche Wasser, Kräutern und Verbandsstoff gefüllt ist.

Ein grüner Elfenumhang schützt sie vor Kälte und Nässe und macht sie in Wäldern, Dschungeln [redacted] unsichtbar.

Obwohl sie Waffen vehement verabscheut, ist sie natürlich niemals unbewaffnet auf Reisen. Jedoch trägt sie ihre Waffen nicht für Jedermann sichtbar mit sich herum. In einer Lederscheide auf der Rückseite ihres Gürtels steckt ein federleichter Dolch aus Elfenstahl, der scharf genug ist, jede herkömmliche Stoff- oder Lederrüstung - ohne jeglichen Kraftaufwand - zu durchdringen. Einen weiteren Dolch der gleichen Machart trägt sie, mit Lederriemen um ihren rechten Oberschenkel geschnallt, unter ihrem Kleid verborgen. Dieser verborgene Dolch hat ihr, in den dunklen Seitengassen **Andarwachts**, schon das eine und andere Mal ihr Leben [redacted] gerettet. Auf besonders gefährlichen Reisen trägt sie noch einen dritten Dolch am linken Unterarm

Zensurhinweis: Da ***Helena Sonnenfeld*** nach wie vor, wegen ihrer ketzerischen Thesen, unter Beobachtung durch die **Andarwachter** Sittenwächter steht, sahen wir uns leider genötigt, einige Textstellen, welche vielleicht falsch verstanden werden könnten, zu zensieren. Dies geschah nicht um Leserinnen und Lesern wichtige Informationen vorzuenthalten, sondern um ***Helena*** vor Verfolgung und Folter zu schützen.

ACHTUNG! Die folgende Charakterbeschreibung ist für Kinder nicht geeignet!

Nadeare Solial

(NSC/NPC - ♜)

Geschlecht:	weiblich	**Rasse:**	Succubus
Größe:	1,72 Schritt	**Gewicht:**	54 Stein
Körperbau:	schlank	**Hautfarbe:**	rosig
Haarfarbe:	variabel	**Augenfarbe:**	variabel
Beruf:	Hohepriesterin	**Alter:**	168 (?)

LE: 104	**MP:** 68	**KK:** 13	**AU:** 14	**GE:** 18
IN: 22	**AK:** 17	**CH:** 26	**MU:** 19	**WE:** 20

Geschichte: Es gibt viele Geschichten, und noch mehr Gerüchte, über ***Nadeare Solial***, höchste Priesterin der Succubana. Sicher ist nur, dass sie kein Mensch, sondern ein Succubus ist. Darüber hinaus ist nicht sehr viel Belastbares über sie bekannt. Da sie öffentlich stets als junge, unwiderstehlich attraktive, Frau in Erscheinung tritt ist selbst ihr genaues Alter ein Mysterium. Erstmals schriflich erwähnt wird sie in dem Buch *„Wege und Riten der lustvollen Vereinigung“*, dessen Entstehung etwa so an die 120 bis 150 Jahre zurückliegen dürfte. Schon in diesem Buch wird sie als junge Frau beschrieben und abgebildet. Verleugner der ***Succubana*** stellen jedoch in Frage, dass es sich dabei um ein und die selbe Person handelt.

Auf zeitgenössischen Bildern wird sie meist als rothaarige Schönheit, in Begleitung einer Raubkatze, dargestellt. Die Raubkatze soll dabei wahrscheinlich als bildliche Metapher für ihre Fähigkeit zur Gestaltwandlung dienen, wobei kein Fall dokumentiert ist, dass sich ein Succubus oder Incubus in eine „nicht menschliche“ Gestalt verwandelt hätte. Die Vielzahl an unterschiedlichen, bildlichen Darstellungen von Succuben in ihrer „natürlichen“ Gestalt, läßt den Glauben zu, dass kaum ein Mensch je einen in dieser Gestalt gesehen hat - oder das ihr Anblick die Fantasie der Menschen zu sehr beflügelt hat. So finden sich in den Büchern und Schriftrollen Abbildungen mit Hörnern, Flügeln, Schwänzen, Pferdefüßen, gespaltenen Hufen und noch andere Seltsamkeiten, wie auf dieser Illustration aus dem *„Antherianum Daemonicum“*, welches übrigens zu den indizierten Büchern **Antherias** zählt. ***Nadeare Solial*** konnte, ob so viel Fantasie, nur erheitert das Haupt schütteln, gesteht aber ein, dass ihre natürliche Gestalt für einige Menschen vielleicht verstörend wirken könnte.

Völlig unbestritten ist ihre Fähigkeit, einem anderen Menschen Lebensenergie zu entziehen um diese sich selbst Eigen zu machen. Die Annahme, dass dazu ein Geschlechtsakt nötig ist, ist jedoch falsch. Sexuelle Erregung führt lediglich zu einem beschleunigten Energietransfer, doch im Grunde ist es schon ausreichend wenn sie jemanden berührt. Durch einen magischen Kuss, genannt *„Kuss der Succubus"* kann sie auch ihre Energie auf andere übertragen, um so etwa Verletzungen oder Erschöpfung zu heilen. Je länger und inniger der Kuss ist, umso mehr Energie kann durch ihn übertragen werden.

Ein weiterer Zauber, der von ihr häufig angewendet wird, ist „*Succubus Traum*"... Durch eine streichelnde Berührung in der Lendengegend schenkt sie dem Verzauberten einen tiefen Schlaf mit angenehmen - häufig erotischen - Träumen. Sitzt sie während dieser Träume auf ihm oder ihr, so kann sie die entstehende Traumenergie absorbieren und sowohl in Lebensenergie als auch Magiepunkte umwandeln. Auch hier sind die meisten bildlichen Darstellungen, die in Galerien und Herrenhäusern zu finden sind schlichtweg falsch. Meist zeigen sie einen Mann, der darunter leidet von einem Succubus bestiegen zu werden. In der Wirklichkeit ist meist das Gegenteil der Fall. Die Träumenden haben ihre Träume als überaus angenehm beschrieben. Weiters ist es ein Gerücht, dass sich der Succubus an der Lebensenergie der Träumenden labt. Er absorbiert lediglich Traumenergie, allerdings sind manche Träume so intensiv, dass sich danach ein Zustand der Erschöpfung einstellen kann, woher dieses Gerücht mit hoher Wahrscheinlichkeit rührt. Es ist zwar korrekt, dass ein Succubus auch Alpträume auslösen kann, diese können jedoch keinen aktiven Schaden an der Lebensenergie verursachen. Im schlimmsten Fall führen sie zu einem unruhigen Schlaf oder eine völlig schlaflosen Nacht, wodurch eine Regeneration verhindert wird.

Mächtige Succuben, wie ***Nadeare***, sind auch in der Lage einfache Feuerzauber zu wirken, was vielleicht nicht unwesentlich dazu beiträgt, dass viele Menschen sie als Dämonen betrachten.

Nadeare Solial ist die höchste Priesterin der Liebesgöttin ***Succubana*** und zugleich Vorsteherin des Tempels in **Andarwacht**, wo sie häufig mit Geweihten und Gläubigen der Göttin huldigt und Opfer darbringt. Diese Opfer können sehr vielschichtig sein, von süßen Früchten über duftende Blumen bis hin zum göttingefälligen Beischlaf - oder auch der Bestrafung derer die an der Göttin Frevel verüben. Eine Gruppe Söldner, die im Tempel der Liebesgöttin ein kostenloses Bordell sahen, verließen diesen Stunden später - splitternackt, am Boden kriechend und um Gnade winselnd.

Wie alle Priester und Priesterinnen der ***Succubana***, versteht sich ***Nadeare Solial*** auf die Zubereitung von lust- und potenzsteigernden Tränken und Pulvern. Normalerweise werden diese nur bei festlichen Veranstaltungen im Tempel konsumiert. In Fällen großer Not kommt es aber auch vor, dass Tränke oder Pulver - für eine kleine Spende - den Weg in die Taschen von Verzweifelten finden. Die Abgabe erfolgt jedoch nur unter strenger Aufsicht der Priester und Priesterinnen. Die Rezepturen für die Aphrodisiaka unterliegen natürlich strengster Geheimhaltung.

Als Hohepriesterin der Liebesgöttin ist Nadeare natürlich auch eine Kennerin und Meisterin des *„Succubana Sutra“*, welches alle 307 Stellungen der göttingefälligen Vereinigung bildlich darstellt und genauestens beschreibt. Darstellungen aus dem Buch sind übrigens auch an den Aussenwänden des Tempels in **Andarwacht** dargestellt. Im Laufe der Zeit wurden diese durch Kriege und Witterung allerdings stark beschädigt. Da der Orden der Succubana keine weltlichen Güter anhäuft, ist er auf Spenden aus der Bevölkerung angewiesen um die Restauration der steinernen Reliefs finanzieren zu können. Diese „Spendensammlung“ ist mit einer der Gründe weshalb ***Nadeare Solial*** zur Zeit das gesamte Mittelreich bereist.

Stärken: Ihr Erscheinungsbild mag täuschen, denn sie ist weit stärker und gefährlicher, als es auf den ersten Blick scheint. Sie verfügt sie zum Beispiel über die Fähigkeit, geistig Schwachen, als eine Person zu erscheinen, die sie lieben oder begehren - ohne dabei ihre Erscheinung ändern zu müssen. In den meisten Fällen reicht dies aus um einen Gegener von einem Angriff abzuhalten. Sollte sich der Gegener dennoch zum Angriff entschliessen, weil er etwa immun gegen Illusionen ist, so stehen ihr immer noch einige physische Zauber, wie „Feuerball“ oder „Flammendes Inferno“ zur Verfügung.

Eine weitere Stärke, über die jeder Succubus oder Incubus verfügt, ist ihr enormes Charisma und ihre Verführungskunst, der kaum ein menschliches Wesen in **Antheria** widerstehen kann. Geht es also darum, an Informationen zu kommen, setzt ***Nadeare*** auf die Kunst der Verführung. Wobei es in ihrem Falle mehr eine „von Natur gegebene Fähigkeit“, als eine Kunst ist. Obwohl es ihrem Glauben widerspricht, setzt ***Nadeare*** ihre Fähigkeiten ab und zu ein, um an geheime Informationen zu gelangen, welche ihr - auf normalem Wege - verborgen

geblieben wären. Dazu schlüpft sie in verschiedenste Rollen, wie etwa ***Jasmina Farh***, Edelkurtisane am Hof, oder ***Kyra Krähenfels***, Trommelbuxe bei der Stadtwache zu **Andarwacht**. Natürlich wissen weder der Hochadel, noch die Hauptleute der Stadtwache, wem sie unter Lustgestöhne prisante Geheimnisse verraten. Nicht einmal ein überragende Intellekte wie die von ***Tyren Ramsberg*** oder ***Helena Sonnenfeld*** sind gegen die Verführungskünste ***Nadeares*** gefeit.*

**nachzulesen im Roman „Die Schatulle der Priesterin", welcher hoffentlich bis Ende 2023 erscheinen wird.*

Schwächen: Es ist schwierig, wahrscheinlich sogar falsch, bei einem Succubus von Schwächen zu sprechen. Es handelt sich dabei vielmehr um Richtigstellungen von Mythen und falschen Annahmen. Natürlich kann ***Nadeare*** ihre Gestalt willkürlich ändern, möchte sie sich in eine bestimmte, real existierende, Person verwandeln, so muß sie diese zumindest einmal gesehen haben. Dabei weist ihre Wandlung nur die Merkmale auf, die sie auch sehen konnte. Trägt diese Person zum Beispiel ein Hautbild oder eine Narbe, an verdeckter Stelle, so fehlt dieses bei ***Nadeares*** Darstellung der Person. Um auch solche Merkmale übernehmen zu können, bedarf es körperlichen Kontaktes welcher Art auch immer - oder ***Nadeare*** sieht die Person, in welche sie sich verwandeln möchte, unbekleidet. Die Wandlungen weisen jedoch noch eine weiter Schwäche auf, an deren sie für nahestehende Personen zu erkennen sein sollten. Die Darstellung einer Person, durch einen Succubus oder Incubus, ist streng genommen ein Spiegelbild. Besondere, körperliche Merkmale, befinden sich bei der dargestellten Person also auf der anderen Seite.

Nadeare ist zwar in der Lage dies bei der Verwandlung zu korrigieren - allerdings bedarf dies starker Konzentration und läßt daher eine Spontanverwandlung nicht zu. Da dieser Vorgang viel Zeit und Energie kostet, wendet sie ihn nur äusserst selten an.

Aus irgendeinem Grund hält sich auch hartnäckig der Irrglaube, das ein Succubus auch die Kleidung, die er am Körper trägt, verwandeln kann. Ganz im Gegenteil - das Tragen von Kleidung erschwert die Verwandlung, weshalb die meisten Priesterinnen - sofern sie Succuben sind - nur ein leichtes, wallendes Seidenkleid tragen. Aber keine Angst - dennoch muß ***Nadeare*** bei Wind und Wetter nicht frieren, denn das Feuer, das im Blut eines Succubus lodert - es ermöglicht auch die Feuerzauber - hält sie warm. Und in bewohnten Gegenden wird sich auch garantiert immer jemand finden, der oder die sich zu ihr legt, um sie mit seinem -

oder ihrem - Körper warm zu halten.
Ein Succubus ist zwar in der Lage, sich wie ein normaler Mensch zu ernähren, aber um die Gestaltwandlungsfähigkeit aufrecht zu erhalten, ist sie auf Traumenergie angewiesen. Ihre Natur zwingt sie also geradewegs dazu, von Zeit zu Zeit die körperliche Nähe eines Menschen oder artverwandten Wesens zu suchen - meist im gegenseitigen Einverständnis.

Ausrüstung: Wer sich ***Nadeares*** Kleid ansieht, dem wird wohl sehr schnell bewußt, dass sie keine Ausrüstung mit sich herumträgt. Einer Schriftrolle, im **„Hort des Wissens“** nach, sollen Priesterinnen der ***Succubana*** jedoch einen Dolch aus „Schwarzem Zwergenstahl“ - rostfrei und nahezu unzerbrechlich - in einer phallusförmigen Scheide versteckt am oder auch im Körper tragen. Sowohl ***Nadeare*** als auch zwei Priesterinnen im Tempel von **Andarwach**t gaben uns die Gelegenheit, uns davon zu überzeugen, dass es sich bei diesem Dolch um eine erotische Fantasie des Schreibers handelte. Es wäre sicher - auch für einen Succubus - sehr unangenehm solch ein Teil am oder im Körper zu tragen. Da jedoch nicht alle Priesterinnen magiebegabte Succuben sind, tragen einige von ihnen eine Art Strumpfband in dem kleine Hohlnadeln stecken. Diese sind mit einem starken Narkotikum gefüllt, welches einen Gestochenen binnen weniger Sekunden ins Reich der Träume schickt, wobei die Art des Traumes vom verwendeten Narkotikum abhängt.

Auch die Frage nach dem Inhalt von ***Nadeares*** Satteltaschen ist rasch geklärt - als Hohepriesterin reist sie meist per Kutsche und sollte sie sich doch einmal eines Pferdes bedienen müssen, so reitet sie, wie für Priester und Priesterinnen der ***Succubana*** üblich - ohne Sattel und Zaumzeug, was die Fantasien von Schreibern und Malern zusätzlich beflügelt.

Reist sie per Kutsche oder Senfte, so gehört meist eine mittelgroße Truhe zu ihrem Reisegepäck. In dieser Truhe befinden sich, nebst verschiedenfarbiger Kleider, kleine Schatullen in denen sich Phiolen mit Konzentraten von Aphrodisiaka und Narkotika befinden. In einer kleinen Dose befinden sich rote Kügelchen, deren Einnahme einen Mann eine ganze Nacht nicht mehr zur Ruhe kommen lassen, nicht selten aber auch mit seinem totalen Zusammenbruch am nächsten Morgen, endet,

Obwohl die Farbe der Göttin eigentlich ein intensives Rot ist, ist ***Nadeare*** auch öfter in Weiß anzutreffen. ***Helena Sonnenfeld*** interpretiert dies als Akt der Unschuld - so will die Priesterin vielleicht unbewußt ihre guten Absichten unterstreichen.

Jarrim Kolner

(NSC/NPC - ♞)

Geschlecht:	männlich	**Rasse:**	Mensch
Größe:	1,72 Schritt	**Gewicht:**	116 Stein
Körperbau:	korpulent	**Hautfarbe:**	gebräunt
Haarfarbe:	braun / schütter	**Augenfarbe:**	braun
Beruf:	Wirt	**Alter:**	46

LE:	71	**MP:**	0	**KK:**	18	**AU:**	14	**GE:**	14
IN:	18	**AK:**	10	**CH:**	15	**MU:**	15	**WE:**	12

Geschichte: ***Jarrim Kolner*** ist Wirt der - mittlerweile weit über die Grenzen des Mittelreiches hinaus bekannten - Taverne **„Zur Siegreichen Amazone“**, welche er, zusammen mit seiner Frau ***Luhana***, vor 23 Sternenläufen von der Gemeinde **Torwacht** gepachtet hat. Damals unwissend, welche Bedeutung Name und Lage der Taverne mit sich bringen, denn abgesehen von den Einwohnern **Torwachts** - und wenigen Eingeweihten - wußte damals niemand, dass hinter der Taverne der Pfad zur **Festung der Amazonen vom Drachenschwert** beginnt. Nicht einmal ***Jarrim*** wußte davon, obgleich er sich doch immer wieder fragte, weshalb so viele Amazonen seine Taverne besuchten. Anfangs, vor allem von seiner Frau ***Luhana***, mit einem gewissen Unbehagen betrachtet wurden die Amazonen rasch zu gerne gesehenen Gästen, blieben sie doch nie die Zeche schuldig und sorgten schon alleine durch ihre Anwesenheit für Ruhe und Ordnung in der Taverne. Mit ein Grund, warum die Taverne bei Reisenden so geschätzt wird. Hier kann man absteigen ohne um Hab, Gut und Leben fürchten zu müssen.

Die Taverne lief hervorragend und für manche Feiertage war es sogar nötig einen Platz reservieren zu lassen, wenn man mehr wollte als einen Krug Bier zu stemmen. Und genau die Biere waren es, welche - während der letzten Jahre - mit zum Bekanntheitsgrad der Taverne beigetragen haben. Während die meisten Tavernen vielleicht ein oder zwei - meist lokale - Biere im Angebot haben, sind es in der **„Siegreichen Amazone“** weit mehr. Hier findet der Gast alles was das Herz eines Biertrinkers begehrt - vom „*Elfischen Leichtbier*“ (auch für Kinder geeignet), über das herzhaft süffige „*Amazonenbier*“ bis hin zum „*Eisenbrucher Zwergenbräu*“, welches selbst einen Ork aus den Stiefeln kippen läßt.

Jarrim und ***Luhana*** war allerdings auch bewußt, dass sie sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen durften und so steckten sie viel Zeit, Arbeit und schwer verdiente Taler in den

Ausbau der Taverne und stockten sie um ein Geschoß auf, welches ursprünglich nur als großer Schlafsaal dient, der von den Amazonen aber gerne in Anspruch genommen wurde. Obwohl Amazonen keinen Wert auf Komfort legten, zogen sie das Bett im Schlafsaal doch dem Stroh im Stall vor. Und schon zwei Sonnenläufe später erfolgte der nächste Umbau der Taverne, der sich als eine großartige Entscheidung herausstellen sollte. Der große Schlafsaal im Obergeschoß wurde aufgeteilt und, ein beachtlicher Teil davon, zu einer Suite umgebaut, welche so ziemlich jeden Komfort bot, den man sich in **Antheria** vorstellen konnte. Anfangs von Bewohnern der Gemeinde belächelt, muß man die Suite jetzt bereits Monate im voraus buchen und bezahlen - so gefragt ist sie bei wohlhabenden Reisenden.

Vor 14 Sternenläufen schien das Glück der Kolners perfekt war ***Luhana*** doch - nach unzähligen, vergeblichen Versuchens - schwanger geworden. Doch das Schicksal meinte es nicht gut mit ihnen. Während der Schwangerschaft kam es zu Komplikationen und je näher der Zeitpunkt der Niederkunft kam, umso gewisser wurde es, dass nicht beide überleben würden. ***Jarrim*** war verzweifelt, doch ***Luhana*** versicherte ihm bis zuletzt, dass alles gut sein würde, und er sich keine Vorwürfe machen dürfe - was auch immer geschehen würde.

Noch heute wacht ***Jarrim*** manchernachts schweißgebadet auf, die Schmerzensschreie seiner Frau in den Ohren. Um das Leben ihres gemeinsamen Kindes zu retten, hatte ***Luhana*** es sich selbst aus dem Leib geschnitten. Obwohl die Heilerin rasch zur Stelle war, konnte sie ***Luhana*** nicht mehr retten. Und es schien, als würde sie mit ihrem letzen Atemzug, ihre verbliebene Lebensenergie an ihre Tochter weiterzugeben.

Jarrims Welt lag in Schutt und Scherben, und wäre da nicht seine Tochter gewesen - der er ein guter Vater zu sein geschworen hatte - hätte er sich vielleicht zu seiner Frau gelegt und seinem Leben ein Ende bereitet. Doch in **Torwacht** halten die Menschen zusammen - anders hätte ***Jarrim*** die nächsten Sternenläufe nicht meistern können. Leute aus dem Dorf, aber auch Amazonen aus der Festung, halfen ihm die Taverne am Laufen zu halten. Zwar hatte die Taverne ohne ***Luhana*** an Glanz verloren, aber als er sah, wie ähnlich seine Tochter ihrer Mutter wurde, da kehrten Hoffnung und Mut in sein Leben zurück.

Schon im Kindesalter begann seine Tochter ***Serida***, ihn in der Taverne zu unterstützen und seit ihrem 12.Sternenlauf arbeitet sie Tag für Tag an der Seite ihres Vaters, als Schankmaid und Köchin. Das sie es dabei manchmal sehr schwer hat, das beweist der „**Tavernentratsch**“ in der 5.Ausgabe des „**Amazonen Kurier**“.

Stärken: Wenn Hilfsbereitschaft eine Stärke ist, zählt ***Jarrim*** sicher zu den stärksten Menschen **Antherias**. Seit er Wirt der „**Siegreichen Amazone**“ ist, wurde kein Hungernder oder Hilfesuchender abgewiesen. Weiter seiner Stärken sind Verschwiegenheit und Loyalität zu seinen Freunden. Geheimnisse sind bei ***Jarrim*** sicher - selbst unter Folter würde er sie nicht ausplaudern oder seine Freunde verraten. Selbst die Amazonen vertrauen ihm, obwohl er ein Mann ist. Sonst hätten sie ihm wohl kaum das Rezept für Amazonenbrot verraten und würden ihn auch nicht mit ihrem Bier beliefern.

Darüber hinaus verfügt er über eine enorme Selbstbeherrschung. Es ist fast unmöglich, ihn zu einer unüberlegten Handlung zu provozieren, ausser vielleicht, man bedroht seine Tochter - wie ein Söldner in der 5.Ausgabe am eigenen Leib erfahren mußte. Bedroht oder attackiert man ***Jarrims*** Tochter, so steigen sein Mut (**MU**), seine Körperkraft (**KK**) und seine Aktion (**AK**) kurzzeitig auf **20** und der Holzschlegel, den er sonst zum Anstechen der Fässer benutzt, wird in seinen Händen zur gefährlichen Waffe. So manch eingeschlagener Schädel zeugt davon...

Wie wohl alle Wirte in Antheria verfügt ***Jarrim*** über eine enorme Trinkfestigkeit. So mancher oder manche die versucht haben ihn unter den Tisch zu trinken, sind am nächsten Morgen vollgekotzt auf dem Misthaufen der Taverne aufgewacht.

Schwächen: Wer hätte gedacht, dass Stärken gleichzeitig auch Schwächen sein können. Seine enorme Hilfsbereitschaft ist nämlich auch eine von ***Jarrims*** großen Schwächen. Nur all zu leicht, läßt er sich überreden anderen zu helfen, obwohl er es eigentlich in vielen Fällen besser wissen sollte. Aus diesem Grund sind Charima (**CH**) Proben gegen ***Jarrim*** um 3 Punkte erleichtert.

Ausrüstung: ***Jarrim*** ist einfach gekleidet obwohl er sich zweifelsohne feinere Gewänder leisten könnte. Aber er fühlt sich, wie er selbst sagt, im Zwirn der feinen Leute, nicht wohl. Über der Alltagskleidung trägt er meist eine Schürze aus Leder, welche wenigstens ein klein wenig Schutz bietet. Das Tragen von Waffen lehnt ***Jarrim*** grundsätzlich ab - aber dennoch sollte man die Wirkung seines Holzschlegels nicht unterschätzen. In seltenen Fällen, wenn es ein Fleischgericht zu zerlegen gilt, trägt ***Jarrim*** ein Schlachtermesser bei sich, mit dem er sehr gut umzugehen weiß.

Serida Kolner

(NSC/NPC - ♞)

Geschlecht:	weiblich	**Rasse:**	Mensch
Größe:	1,53 Schritt	**Gewicht:**	40 Stein
Körperbau:	schlank	**Hautfarbe:**	blass
Haarfarbe:	braun	**Augenfarbe:**	braun
Beruf:	Schankmagd / Forscherin	**Alter:**	14

LE:	36	**MP:**	0	**KK:**	9	**AU:**	18	**GE:**	14
IN:	11	**AK:**	8	**CH:**	18	**MU:**	12	**WE:**	15

Geschichte: ***Serida Kolner*** ist die Tochter von ***Luhana*** und ***Jarrim Kolner***, den Pächtern der Taverne **„Zur Siegreichen Amazone“.** Schon ihr Eintritt ins Leben stand unter keinem guten Stern, denn während ihrer Geburt kam es zu schweren Komplikationen und ihre Mutter ***Luhana*** gab ihr Leben hin um das ihrer ungeborenen Tochter ***Serida*** zu retten, indem sie sich das Kind selbst aus dem Leib schnitt.

So kam es, dass ***Serida*** ohne leibliche Mutter aufwachsen mußte - ihr Vater ***Jarrim*** tat jedoch alles menschenmögöiche um ihr die Mutter zu ersetzen. So kam es, dass ***Serida*** viele „Mütter“ hatte. Sei es die Dorfälteste, welche ihr bereits mit sechs das Lesen und Schreiben beibrachte. Die gütige Magd, welche ihr schon früh lehrte Speisen zuzubereiten und Gästezimmer sauber zu halten. ***Xenia Schemserg***, die Tochter des Schriftgelehrten, welche ihr beinahe jeden Tag aus Büchern vorlas und so ***Seridas*** Forscherdrang erweckte. Und nicht zu vergessen, die Amazonen, welche immer wieder in der Taverne abstiegen, Sie brachten ihr bereits im Alter von fünf Sternenläufen das Reiten bei. Im Alter von neun wußte sie, wie man Kerzen, Seifen und Duftwässer herstellt, welche sich bei den übernachtenden Gästen der Taverne besonderer Beliebtheit erfreuen. Es ist doch immer viel angenehmer, wenn ein Zimmer nach Rosen oder Minze duftet - *anstatt nach Pferdemist, in den der vorherige Gast getreten war*.

Im alter von zwölf brachte sie sich selbst Dinge bei, die ihr Vater besser nicht wissen sollte, und für die man sie in manchen Städten **Antherias** wohl als Hexe bezeichnen würde. So gelang es ihr etwa - *in ihrem geheimen Kämmerchen auf dem Dachboden der Taverne* - aus Klatschmohn, Birkenrinde und einigen geheimen Zutaten, ein, besonders bei Amazonen sehr beliebtes Elixier zu extrahieren. Verabreicht man einem Mann drei bis fünf Tropfen davon, verfällt er für mehrere Stunden in einen Dämmerzustand, aber seine Lanze wird hart wie Zwergenstahl und behält diesen Zustand über Stunden bei. Ausgiebige Studien von ***Serida***

haben gezeigt, dass sich die meisten Männer nach dem Erwachen aus diesem Dämmern auch kaum mehr erinnern können, was davor oder währenddessen geschehen war. Wie ***Serida*** bei einem Selbtstest feststellen mußte, wirkt der Trank auf Frauen völlig anders. Anstatt in den erwähnten Dämmerzustand zu fallen, werden sie für einige Stunden unruhig und auf eine Art aggressiv, welche manchen Männern den Angstschweiß aus den Poren treibt. Nach dieser Phase der Unruhe brechen die Frauen erschöpft zusammen und auch sie können sich nicht daran erinnern, was in dieser Zeit geschah. Allerdings zuckt der Stalljunge seit diesem Tag immer ängstlich zusammen, wenn ***Serida*** den Stall betritt.*

*Bei aufmerksamen Leserinnen und Lesern des Amazonen Kuriers werden vielleicht Erinnerungen an „Fulgurexen's Liebestrank" wach, welcher Antheria fast ins Verderben gestürzt hätte.

Seit ihrem 12.Lebenstag arbeitet ***Serida*** den ganzen Tag über, mit ihrem Vater zusammen, in der Taverne. Obwohl er sie immer wieder drängt Kind zu sein weicht sie, bis EInbruch der Dunkelheit, kaum von seiner Seite. Sie kocht, serviert, kümmert sich um die Zimmer, kocht Seifen, mischt Duftwässer, experimentiert und forscht in ihrem geheimen Kämmerchen - und trägt so einen enormen Teil zum Erfolg der Taverne bei.

Das ***Serida*** die Schönheit ihrer Mutter ***Luhana*** geerbt hat macht ihre Arbeit in der Taverne nicht gerade einfacher. Vor allem Reisende und Söldner glauben immer wieder, dass sie ihnen auch für andere Zwecke zu Diensten stehe als Speis und Trank zu servieren. Wie man in der 5.Ausgabe lesen konnte, kommt es dabei leider auch immer wieder zu Übergriffen. Um sich davor ein wenig zu schützen trägt ***Serida*** häufig verschlissene Kleidung um weniger attraktiv zu wirken als sie tatsächlich ist.

Einen halben Tag pro Woche nimmt ***Serida*** sich frei, vom harten Arbeitsalltag in der Taverne. Zu dieser Zeit ist sie meist im „**Hort des Wissens**" anzutreffen - der Bibliothek von **Torwacht** - wo sie sich weiteres Wissen aneignet oder einer ihrer geheimen Leidenschaften, dem Malen, fröhnt. Manchmal zieht sie sich aber auch in ihre Kammer auf dem Dachboden zurück, wo sie Duftwässer mischt und die Rezepturen ihrer herrlich riechenden Öle verbessert. ***Serida*** überlegt sogar, ihre beliebten Seifenkreationen und Öle auf dem Markt von **Torwacht** zum Verkauf anzubieten um so ihren Vater ein wenig mehr zu unterstützen. Amazonen, welche überlicherweise im Schlafsaal unter ihrer Kammer nächtigen, haben beobachtet, dass ***Serida*** auch immer wieder

junge Männer - *zwecks anatomischer Studien und zur Erprobung ihrer Tränke* - mit in ihre Kammer nimmt. Die Ergebnisse dieser Studien schreibt sie in einem Buch nieder, welches sie auch reichlich illustriert. Die meisten Männer können sich nach abgeschlossenen Studien an nichts mehr erinnern, und die, welche sich vage erinnern können, schweigen darüber. Entweder aus Scham, Angst vor den Amazonen oder ihrem Vater - *oder in der Hoffnung ein weiteres Mal in ihre Kammer mitgenommen zu werden*. ***Serida*** ist sich sicher, dass ihr Vater sie bis zum 18.Lebenstag im Keller wegsperren würde, wüßte er über ihre Studien bescheid.

Stärken: Zu ***Seridas*** größten Stärken zählt wohl ihr Forscherdrang, den sie als Schankmagd natürlich nur sehr eingeschränkt ausleben kann. Es scheint ihr im Blut zu liegen, Dinge bis zur Perfektion verbessern zu wollen - und sich auch durch viele Fehlschläge nicht davon abbringen zu lassen. Den unstillbaren Durst nach Wissen dürfte sie von ihrer Mutter und die Beharrlichkeit - *manche würden es auch Ogerschädel nennen* - von ihrem Vater geerbt haben. Hat sie sich eines „Problemes“ angenommen, so läßt sie nicht mehr davon ab; wie eine Wundklammerameise - auch die läßt nicht mehr los, selbst wenn man ihr den Kopf abreißt

Mit ihrem jugendlichen Charme und ihrer gespielten Naivität vermag ***Serida*** beinahe jeden Menschen von ihrer Meinung oder einem Vorhaben zu überzeugen. Eine Stärke, die mit zunehmendem Alter und wachsender Weisheit (**WE**) noch zunimmt.

Bildgedächnis... ***Serida*** muß einen Ort, eine Karte oder die Seite eines Buches nur einmal kurz sehen und kann sich auch Mondwechsel später noch ganz genau an jedes Detail oder Wort davon erinnern. Diese Fähigkeit würde ***Serida*** zu einer perfekten Expeditionsleiterin machen, aber sie hat **Torwacht** und Umgebung noch nie verlassen und wird es wahrscheinlich auch nie tun. Zu sehr fühlt sie sich ihrem Vater und der Taverne verpflichtet...

Schwächen: So intelligent und ehrgeizig ***Serida*** auch sein mag - sie ist ein Mädchen, das langsam zur Frau wird. Zwar ist sie, durch die Arbeit in der Taverne, für ein Mädchen ihres Alters - trotz ihres schlanken Körperbaues - sehr kräftig, aber mit einer Amazone ihres Alters oder dem Sohn des Dorfschmieds kann sie sich nicht messen, was man auch an ihrer Körperkraft (**KK**) sehen kann. Dennoch sollte man das Mädchen nicht unterschätzen. Durch ihre anatomischen Studien des menschlichen Körpers, weiß sie ganz genau wo sie einen Gegner treffen muß um ihm den größtmöglichen Schmerz zuzufügen.

Neugierde... Aufgrund ihres starken Forscherdranges ist ***Serida*** sprichwörtlich so neugierig wie ein junges Kätzchen. Stellt einfach ein kleines Kästchen irgendwo in das Chaos, das auf dem Dachboden der Taverne herrscht, und ihr werdet rasch verstehen wovon wir sprechen. Obwohl ***Serida*** weiß, dass es falsch ist das Kästchen zu öffnen, wird sie der Versuchung es zu tun nur äußerst schwer widerstehen können.

Pflichtgefühl... Es mag ein wenig seltsam anmuten, Pflichtgefühl als Schwäche zu bezeichnen, aber in ***Seridas*** Fall ist es eine solche. Natürlich weiß sie ob der Geschichte ihrer Geburt und sie spürt, das ein Teil ihrer Mutter in ihr weiterlebt. Wohl aus diesem Grund fühlt sie sich ihrem Vater und der Taverne gegenüber verpflichtet. Sie würde weder ihn noch die Taverne zurücklassen um ihr Glück anderswo zu suchen. Selbst eine Einladung auf die Amazonenburg hat sie erst kürzlich ausgeschlagen.

Auch ihre Experimentierfreude kann als Schwäche angesehen werden... Zwar ist ***Serida*** für ihre Duftöle und -wässer bekannt, aber bei einigen auch für ihre Tränke berüchtigt. Schon so manch „Freiwilliger“ fand sich in der Hütte der Heilerin wieder oder verbrachte Tage auf der Latrine, weil ***Serida*** sich bei den Zutaten oder der Dosierung für einen Trank - *absichtlich* - vergriffen hatte. Es grenzt beinahe an ein Wunder der Götter, dass bei ihren Tränken noch niemand ernsthaft zu Schaden kam. Sieht man vielleicht einmal von dem Mann ab, dem sie mit einem Trank Ogerkräfte verleihen wollte, ihm aber stattdessen den Verstand eines selbigen verschafft hat.

Ausrüstung: Um das Blut männlicher Besucher der Taverne nicht zu sehr in Wallung zu bringen, kleidet sich ***Serida*** schlicht und unauffällig.Meist trägt sie ein verschlissenes, grünes Kleid, ähnlich dem welches ihre Mutter getragen hatte als sie in der Taverne ausschenkte. Am linken Handgelenk trägt sie ein Lederarmband, in dem Nadeln und Faden stecken. Erstens um damit die Kleider der Gäste - *gegen einen kleinen Obolus*, *versteht sich* - zu flicken und um lästige Grapscher abzuwehren. ***Serida*** weiß durch ihre Studien genau, wohin sie eine Nadel stechen muß um die Hand eines Mannes für Stunden zu lähmen oder ihn für Wochen seiner Manneskraft zu berauben. *„Unterschätze niemals die Nadeln einer Frau!“* - Näherinnen-Sprichwort aus **Kornbach**.

Duftöle und -wässer... Fast immer trägt sie welche davon in winzig kleinen Röhrchen am Gürtel ihres Kleides. Schon so mancher Reisende hat sie - für ihre Verhältnisse - fürstlich entlohnt; dafür das er nach Rosen und nicht nach Pferdesch(w)eiß riecht.

Das war unser **„Wer ist wer in Antheria“** für diese Ausgabe des **Amazonen Kuriers**. Wie ihr lesen konntet sind Frauen und Mädchen in ***Antheria*** durchaus in der Lage, sich gegen Übergriffe zur Wehr zu setzen. Sei es durch magische Kräfte, verborgene Dolche oder einfach nur ein paar Nadeln.

Zusammen mit der letzten Ausgabe des **Kuriers** habt ihr nun schon einige Bewohner **Antherias** kennengelernt, welchen ihr wahrscheinlich in dem einem oder anderen Abenteuer begegnen werdet.

» Kaum zu glauben, aber selbst nach unserem Artikel in Ausgabe 5, sind noch immer viele Spieler davon überzeugt, dass Frauen keine RPG Runden leiten können, weil ihnen dazu ein nötiges Chromosom fehlt. Jungs, Männer! Glaubt ihr diesen Ogerdung wirklich? Wenn ihr mir schon nicht zutraut eine Spielrunde zu leiten, dann seht euch bitte mal den **YouTube Kanal** von **Ginny Di** an. Sie wird euch eines Besseren belehren! « (**Xenia B.**)

» Ich habe selten so viel gelacht und gestaunt wie auf **Ginny's YouTube Kanal**. Wer der Englischen Sprache halbwegs mächtig, und an **Dungeons & Dragons** interessiert ist, sollte ihn sich unbedingt ansehen. Auf überaus humorvolle Art und Weise bringt sie uns das Rollenspiel näher, erklärt uns wie man peinliche Situationen vermeidet, Magische Gegenstände kreiert und vieles mehr - einfach wie man Spaß am Rollenspiel hat. Sehr zu empfehlen sind auch ihre Musikvideos *„The Wave-Soaked Maiden“*, *„Jolly Sailor Bold“* oder *„Monster Manual Mash“*. Wirklich sehenswert was **Ginny** da auf die Beine stellt!! (**Christian S.**)

SPIELLEITER INFORMATIONEN

Diese Ausgabe des „**Amazonen Kurier**“ scheint unter einem ganz besonders bösem Stern zu stehen. Während der letzten zehn Tage wurden gleich drei unserer engsten Mitarbeiter Opfer von bösartigen Krankheiten, schweren Verletzungen und hinterhältigen Monsterattacken. Ich sage es nicht gerne, aber ich kann nicht sagen, wann ***Helena***, ***Tyren*** und ***Gr*ougia*** wieder einsatzfähig sein werden. Es ist leider keine pessimistische Annahme, wenn ich von Wochen oder gar Monaten ausgehe. Das hängt jetzt wohl von der Kunst der Heilerinnen und Heiler, sowie der Knochenflicker ab. Sie tun - unter den derzeit herrschenden Seuchenbedingungen - ihr Bestes um das Team wieder auf die Beine zu bringen, auf das sie sich schon bald wieder den Mächten des Bösen stellen können.

Was die umfangreichste Ausgabe des „**Amazonen Kurier**“ werden sollte, findet nun an dieser Stelle, mit der Bitte um Entschuldigung, ein jähes Ende. Es ist **Claudia** und mir leider nicht möglich, den **Kurier** alleine, plangemäß, zu Ende zu bringen. Daher haben wir uns, im gegenseitigen Einverständnis, mit den darniederliegenden Kolleginnen und Kollegen, entschieden diese Ausgabe schweren Herzens jetzt und hier zu beenden.

Mit großem Bedauern Bitte haltet unseren Teammitgliedern die Daumen!!

Wir sehen uns hoffentlich gesund in der nächsten Ausgabe!

Euer **W20** Team

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