

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

ANTHERIANISCHER AMAZONEN-KURIER



Ein Blick in die geheimen Archive des
„Hortes des Wissens“

© 2023 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, Fotokopie 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: Hort des Wissens – © Christian Stadler
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

Manche der verwendeten Grafiken sind © Forgotten Adventures (www.forgotten-adventures.net)



eht das Rad – es ist zerbrochen vor seiner Zeit! Ließ uns zurück in Bitterkeit. Der Speichen fünf sind ihm geblieben, Ihre Namen sein'n hier aufgeschrieben. Sind Hass, Schmerz, Zorn und Not und Wut. In Bächen fließen Trän' und Blut. (**Ulrich Kiesow** – Das zerbrochene Rad)

Blut fließt zum Glück bei uns noch nicht!

**Aber so manche Träne wurde die letzten Tage vergossen...
Unserem Team geht es im Moment leider wie dem berühmten
Symbol aus „Das Schwarze Auge“ – es zerbricht!**

Sollen sie sich doch in ihren Löchern verkriechen, diese abscheulichen, grünhäutigen, kleinen Speichellecker und Furzhöhlenkriecher. Gemeint sind damit alle Gobliniode, welche sich bei der letzten Ausgabe von uns abgewandt haben, sobald die ersten Schwierigkeiten aufgetaucht waren. Möge diese Schande am Tag des jüngsten Gerichtes gegen sie in die Waagschale gelegt werden.

(Peter Horvath)

Ein neuer Schreiberling greift zur Feder, wie der geneigte Leser vielleicht erkennen kann. Die alte Schrift war gar so „Bitter“, darum – und auf Bitten vieler „Tablet-Leser“ – schreiben wir nun ein klein wenig größer, und in der etwas zierlicheren Schrift „Merriweather“.

(Christian Stadler)

Da wären wir, was unser Team betrifft, also wieder ziemlich am Anfang. Lediglich Helena Sonnenfeld (Claudia Schwarz) stand – von den Neuzugängen und Söldlingen – die letzten Tage tapfer und aufrecht an unserer Seite. Der Rest verkroch sich, angesichts der schweren Aufgaben, feige in seinen Höhlen und Gemäuern. Pfui! Pfui! Pfui!

(Xenia Bergmann)





- 5 -

⇌ DUNGEON ALCHEMIST ⇌

Wieder einmal widmen wir eine ganze Rubrik des Kurier dem großartigen Programm „Dungeon Alchemist“, denn – während einige von uns im Fieber lagen – es gab die Ankündigung eines neues Updates, nach dem unsere Architekten und Baumeister geradezu lechzen. Gebäude und Objekte wollen uns in die Wüste entführen....

⇌ DER PRÜFENDE BLICK ⇌

Ihr habt wieder einmal ein paar Taler übrig, die nur darauf warten ausgegeben zu werden? Aber ihr wollt sie nicht sinnlos zum Fenster rauswerfen? Dann solltet ihr einen Blick in den „Prüfenden Blick“ machen. Wir erzählen euch unsere Erfahrungen mit unseren Einkäufen und vielleicht ist ja etwas für euch dabei?



- 45 -



- 51 -

⇌ HELDENPOST ⇌

Wizards of the Coast schockt die Fans von Dungeons & Dragons mit der Ankündigung, dass die OGL1.0a rückwirkend aufgekündigt werden soll. Diese Ankündigung führt zu einem wahren Tsunami. Kritik aus den eigenen Reihen – Was wir besser machen könnten und sollten.

⇌ FÜR DIE EWIGKEIT ⇌

Nichts ist für die Ewigkeit, auch nicht die Spielregeln von W20. Doch was wir in dieser neuen Rubrik mit euch teilen, sollte nach aller Möglichkeit nicht mehr gravierend verändert werden, da Erklärungen und Regeln dies mitunter als Grundlagen verwenden. Hier gibt es wirklich eine Menge zu lesen.



- 57 -

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



ichts ist so alt wie die Zeitung von gestern! Ein Sprichwort, dass auf unser Magazin in vieler Hinsicht zutreffen mag – vor allem wenn es um Neuankündigungen geht. Denn während wir am Beginn des Kuriers etwas ankündigen und dann weiterarbeiten, werden wir bis zum Ende häufig von der Realität eingeholt. Wir können fast wetten,



dass es uns mit den neuen Ankündigungen zum **Dungeon Alchemist** so ergehen wird – aber dennoch wollen wir sie euch nicht vorenthalten und darauf eingehen. Es soll ja auch noch einige wenige Leserinnen und Leser geben, die das Programm noch nicht verwenden oder kennen. Denen sei hier verraten, dass wieder ein neues Update bevorsteht, wo man wieder einmal auf die Wünsche der Anwender eingeht...



Das neue Thema – „Fata Morgana“ – wird sich mit der Wüste befassen und allem was man so damit in Verbindung bringt. Neben neuen Pflanzen wird es einen neuen Gebäudestil und viele neue Objekte geben. So konnten wir bereits auf Twitter einen Blick auf Sitzpolster und eine sehr ansprechend gestaltete Wasserpfeife werfen. Objekte, welche sich natürlich hervorragend eignen um einen „Tempel der Succubana“ oder das „Samtpfötchen“ zu erstellen, welches wir euch in einer der nächsten Ausgaben näher vorstellen werden.

Auf den ersten Bildern sind schon eine Vielzahl der neuen Pflanzen, neue Wand- und Boden-Designs, sowie eine Vielzahl neuer Objekte zu erkennen. Wir sind wirklich schon sehr gespannt auf das neue Update, dessen Veröffentlichung aber wohl noch ein wenig auf sich warten lassen wird. Aber bei dem neuen Thema alleine soll es nicht bleiben. Noch eine Vielzahl anderer Funktionen sind in Planung, und vielleicht werden sie uns schon mit dem nächsten Update zugänglich gemacht.



So soll eine Funktion ins Programm aufgenommen werden, mit der es möglich sein wird, Räume ohne Wände zu erstellen. Wer intensiv mit dem **Dungeon Alchemist** arbeitet, der wird diese Funktion wirklich sehr zu schätzen wissen. Bisher war es sehr aufwendig einen Raum ohne Wände zu erstellen. Ebenfalls auf Wunsch der Benutzer wird eine Speicherfunktion in der „Steam-Cloud“ integriert, was das Teilen von erstellten Karten erheblich vereinfachen wird. Zwar kann man schon jetzt Karten über **Discord** herunterladen, dort gehen wahre Schätze



allerdings oft im „Textgewusel“ unter. Hier nur einige wenige Beispiele für wirklich innovative Kartenideen, wie etwa diese Ausgrabungsstätte eines Drachenskelettes. Schon alleine die Idee verdient eine Erwähnung und die Umsetzung ist wirklich mehr als gut gelungen...



Doch kommen wir wieder zu den geplanten Neuerungen. In Sachen „Kamerawinkel“ soll sich mit dem Update einiges ändern. So ist eine Ansicht aus der Ich-Perspektive (First Person View) geplant, welche ganz neue Perspektiven für die Screenshots ermöglichen soll. Dazu soll noch eine frei platzierbare Kamera kommen und es soll möglich werden Screenshots in hoher Auflösung abzuspeichern, und nicht wie bisher nur in Bildschirmauflösung.



Auch die Ladezeit des **Dungeon Alchemist** soll erheblich verkürzt werden. Objekte werden nun nicht mehr bei Programmstart geladen, sondern erst, wenn sie das erste Mal im Programm selbst aufgerufen werden. Es bleibt natürlich abzuwarten ob diese Änderung nicht den Arbeitsablauf im Programm – *oder das Laden von Karten* – deutlich verlangsamt.

Wir dürfen also wirklich gespannt sein, welche der Ankündigungen mit dem nächsten Update des **Dungeon Alchemist** umgesetzt werden. Wir halten euch darüber natürlich – *so weit es uns möglich ist* – auf dem Laufenden.



Aber jetzt wenden wir uns einmal unserem neuen Projekt zu. Seit einigen Wochen arbeitet **Chris** – *leider durch eine Erkrankung unterbrochen* – am „**Hort des Wissens**“, der Bibliothek von **Torwacht**. In dieser Ausgabe erlaubt er uns einen ersten Blick darauf zu werfen – und es sieht wirklich sehr gut aus.





„Der Hort des Wissens“, wie die Bibliothek in **Torwacht** genannt wird, ist eine der bedeutendsten Bibliotheken **Antherias**. Zwar handelt es sich nicht um die größte Bibliothek, aber in keiner anderen werden so viele verbotene Schriften – *unter strenger Bewachung* – aufbewahrt wie hier. Von einigen dieser Schriften wird behauptet, dass das bloße Lesen zu Irrsinn oder Besessenheit führen kann.

Aber natürlich finden sich in der Bibliothek eine Vielzahl an Büchern, Periodika, Schriftrollen, Karten und Papiere, welche für die Allgemeinheit zugänglich sind. Sollte einem Besucher nach großer Langeweile dürsten, so kann er in der Bibliothek auch die Handelsbücher des hiesigen Marktes einsehen, in denen jeder einzelne An- und Verkauf der letzten 217 Jahre verzeichnet ist. Diese Bücher alleine füllen einen ganzen Schrank der Bibliothek. Doch fangen wir am Anfang an. Es gibt vieles über die Bibliothek zu berichten, was bisher kaum jemand weiß...



Der Eingang zur Bibliothek wird von zwei Löwenstatuen flankiert, welche ein Geschenk des Zwergenkönigs – **Obalosch Silberhaar** († 20. Wendemonat 87 n.C.) – zur Eröffnung der Bibliothek waren. Die Statuen sind aus grauem Marmor, wie es ihn nur in den **Juwelenbergen** zu finden gibt. gehauen und wer ihre Sockel genau untersucht kann darauf noch die Inschriften „PĪĤMĪ ĪT MĤĤNT“ und „PĤMINMIT MĤRĤN PĪĤMĪ“ erkennen, deren Bedeutung heute nur noch wenige Gelehrte, wie etwa **Helena Sonnenfeld**, kennen.

Betritt man die Bibliothek, so fällt sofort auf, dass sie – für einen Ort wie **Torwacht** – überaus prunkvoll gestaltet ist. Der Boden besteht zum Teil aus Granitplatten und aus rotem Marmor, welche beide nördlich von **Bergfurth** abgebaut werden und Haupteinnahmequelle des kleinen Ortes sind. Durch den Abbau der Steine hat es der Ort zu einem bescheidenen Wohlstand gebracht.

Wendet man sich nach dem Eingang nach rechts, so erblickt man eine Marmorstatue der Göttin **Arvenisena**, welche als Göttin der Kunst verehrt wird. Wendet man den Blick nach links erblickt man die Statue von **Patareon**, welcher als Beschützer des Wissens verehrt wird. Gleich hinter den Statuen – and den Wänden links und rechts vom Eingang – befinden sich Regale mit Schriftstücken, welche zu freien Entnahme sind, etwa die Ausgaben des „Amazonen Kuriers“ oder des „Würfel Goblin“. Da diese Periodika im Druckverfahren hergestellt werden, besitzen sie keinen hohen materiellen Wert und werden von den Lesern üblicherweise auch wieder zurückgebracht. Wertvollere Bücher – und das sind sie fast alle – dürfen nicht aus der Bibliothek entnommen werden. Um diese Bücher einsehen zu dürfen, ist es erforderlich, sich beim obersten Magister anzumelden. Er trägt Namen, Werk und Zweck der Einsicht in ein Protokollbuch ein. Nachdem der Eintrag geprüft wurde, was schon einmal ein paar Tage dauern kann, wird dem Antragssteller das Buch in der Bibliothek zur Einsicht übergeben. Es ist euch gestattet, Notizen und Abschriften anzufertigen, wofür euch die Bibliothek – gegen eine kleine Gebühr – Pergament und Tusche zur Verfügung stellt. Wer viel Zeit und vor allem Dukaten besitzt, der kann sich auch eine Kopie des Buches anfertigen lassen. Der Preis für eine Kopie variiert sehr stark nach erforderlichlichem Aufwand.



Um sicher zu gehen, dass kein Schriftstück die Bibliothek verlässt, wird diese von „Rittern des Wissens“ bewacht. Und glaubt uns, die wollt ihr euch nicht zu Gegnern machen – und falls doch, so hofft das sie einen guten Tag haben und euch nur vor die Tür geleiten – alles andere würde wahrscheinlich fatal für euch enden.





Hinter dem Tisch des obersten Magisters befindet sich eine kleine Kammer, welche durch ein massives Gitter aus Zwergenstahl verschlossen ist. Wer die Handwerkskunst der Zwerge kennt, der weiß, dass es ohne den passenden Schlüssel keinen Weg in diese Kammer gibt. Und selbst wenn man eine der sehr seltenen Genehmigungen bekommt die

Kammer zu betreten, so darf man dies nie alleine tun. Zu groß ist die Gefahr, dass man einem der Bücher – und somit dem Irrsinn – anheim fallen könnte. Nach über dreißig Jahren ist es – für diese Ausgabe des „**Amazonen Kurier**“ – wieder jemandem gestattet die Kammer zu betreten. *Helena* und *Tyren* setzen sich für euch der Gefahr aus um die Buchliste der Bibliothek zu vervollständigen.



Im Westflügel der Bibliothek sind das Bucharchiv und der Lesesaal untergebracht, welcher aber nur mit einem gültigen Passierschein betreten werden darf. Auf der Buchsäule links liegt eine Art „Gästebuch“, in dem die Namen der prominentesten Besucher aufgelistet sind. Es finden sich darin Namen wie *Arvenya und Jardana vom Drachenschwert* – Königin und Prinzessin der Amazonen, *Obalosch Silberhaar* – Zwergenkönig zur Zeit der Eröffnung oder



auch *Xerlamun te Fernstat*, einer der reichsten Händler **Antherias**. Vielleicht findet sich ja auch dein Name eines Tages in diesem „Gästebuch“.



Wie man hier deutlich sehen kann ist die Bibliothek sehr gut besucht und wenn man einen Einblick in die Bücher haben möchte, dann wäre es wirklich ratsam, sich schon Tage oder Wochen im voraus anzumelden. Gerüchten zufolge soll eine kleine Spende für die Bibliothek die Wartezeiten erheblich verkürzen. Diese kann in Form von ein paar Münzen oder Sachspenden erfolgen. Aber es

soll hier keinesfalls der Eindruck der Bestechlichkeit entstehen, obwohl es natürlich letztendlich in den Händen des Magisters liegt, wie lange du warten musst um die gewünschten Druck- und Schriftwerke einsehen zu dürfen. Eine Art „Empfehlungsschreiben“ von hoher Stelle, welches die Wichtigkeit der Dokumenteneinsicht unterstreicht, kann natürlich auch nicht schaden.



Im Ostflügel der Bibliothek befindet sich zur Zeit eine Ausstellung, welche Relikte einer untergegangenen Kultur zeigt, darunter Mauerreste, eine beschädigte Statue und eine Säule, deren Inschrift bis zum heutigen Tage nicht entziffert werden konnte. Eine Expedition der Bibliothek in den tiefen Süden, um mehr über die Fundstücke zu erfahren, scheint im Dschungel oder den Sümpfen verschollen zu sein. Schon seit einem Sternenlauf wartet man vergeblich

auf eine Nachricht. Eine offizielle Such- oder auch Rettungsmission ist, aufgrund der angespannten Lage mit den Wüstenvölkern, derzeit nicht durchführbar. Die Bibliothek ist aber immer auf der Suche nach Abenteurern, welche es wagen in den tiefen Süden vorzudringen, um mehr über die dort ansässigen Völker in Erfahrung zu bringen.





Ebenfalls im östlichen Teil der Bibliothek befinden sich Bereiche, wo talentierte Maler, Töpfer und Bildhauer – im Dienste der Bibliothek – ihren Arbeiten nachgehen. Meist handelt es sich dabei um Auftragsarbeiten wohlhabender Personen, aber hier werden auch Illustrationen für Bücher angefertigt. Wer ein Porträt von sich fertigen lassen oder eine Wand mit einem meisterhaften Bild zieren möchte, muss tief in die Geldkatze greifen und viel Geduld aufbringen. Farben und Leinwand sind teuer – und auch der zeitliche Aufwand will entgolten werden.

Selbiges gilt auch für die Werke, welche aus Stein gehauen werden. Da der Zeitaufwand hier ungleich größer ist, kann man die Taler ruhig in der Tasche lassen. Hier muss man schon zu Dukaten greifen. Aber wie bei so vielem in **Antheria** ist auch hier der Preis verhandelbar.





Wer die schwarze Obsidianstatue der *Lilith* in Auftrag gegeben hat ist nicht bekannt. Selbst die Dorfältesten wissen zu berichten, dass die Statue schon immer an diesem Platz gestanden hat. Überaus verstörend ist allerdings, dass es Menschen gibt, welche den „**Hort des Wissens**“ besuchen um der Göttin des Hasses, Schmerzes und der Perversion zu huldigen. Versuche, die Statue zu entfernen, waren bis zum heutigen

Tag gescheitert. Die Statue wird, allem Anschein nach, durch sehr starke, dunkle Magie geschützt. Ein Adept, der einst versuchte diese Magie zu brechen, erblindete und fiel dem Wahnsinn anheim. Um die Menschen **Antherias** – und ihn vor sich selbst – zu schützen, wurde er Geweihten des *Balortos* übergeben, welche ein Insanitarium nördlich von **Brückenwehr** unterhalten.



Im Obergeschoß der Bibliothek befinden sich Privat- und Lagerräume, ein Speisesaal, eine Küche, sowie ein Raum in dem Autopsien durchgeführt werden können. Einen wahrlich beachtlichen Teil des Obergeschoßes nimmt die Kammer des obersten Magisters ein. Von einer „Kammer“ zu sprechen ist in diesem Fall eine wahre Untertreibung, wie ihr auf dem Bild links sehen könnt. Wenig verwunderlich, dass sich,

angesichts seiner Räumlichkeiten, Gerüchte über Bestechlichkeit und Korruption verbreitet haben, aber wir können euch an dieser Stelle versichern, dass weder das Eine noch das andere zutrifft. So handelt es

sich bei den Teppichen um ein Gegengeschäft mit dem Teppichhändler *Abadi ibn Raihan* aus **Al' Jahir**, welches als Heimatort der feinsten Teppiche gilt. Dafür, dass er die Bibliothek mit Teppichen ausstattet, werden sein Name und sein Unternehmen in regelmäßigen Abständen im **Amazonen Kurier** erwähnt.



Im Vergleich dazu ist die Kammer von *Helena Sonnenfeld* geradezu bescheiden. Obwohl sie sehr viel auf Reisen, und nur selten in Torwacht anzutreffen ist, stellt ihr die Bibliothek eine eigene Kammer zur Verfügung. Obwohl nur nötigst möbliert, strahlt die Kammer eine gewisse Heimeligkeit und Wärme aus. Das Bärenfell, welches für warme Füße sorgt ist ein Geschenk von *Gr'ougia Ulguh* zur Feier von *Helenas* 19. Lebensjahr. Ein Geschenk zu eben diesem Anlass ist auch der Foliant auf ihrem Schreibtisch. Es handelt sich dabei um eine fast vollständige, handschriftliche Auflistung aller Bücher Antherias, welche ihr Verehrer *Tyren Ramsberg* für sie erstellt hat. Da es von dieser Auflistung weder eine Abschrift noch eine Kopie gibt, könnte man den Folianten „*Index Librorum*“ es als eines der wertvollsten Bücher Antherias bezeichnen. Um den Inhalt auch anderen Lesern zugänglich zu machen, werden *Helena* und *Tyren* ihn auszugsweise im Amazonen Kurier veröffentlichen.



Ebenfalls im Obergeschoß der Bibliothek befindet sich ein Raum, in dem Autopsien an Menschen, Tieren und Untieren durchgeführt werden können. Dieser Raum ist nicht ganz unumstritten, da die weit verbreitete Meinung vorherrscht, dass ein Körper unversehrt in *Balortos* Reich übertreten soll und das Öffnen eines Körpers einem Medicus vorbehalten sein sollte. Aus diesem Grund werden viele der Autopsien von einem Medicus oder einem medizinisch geschultem Schreiber durchgeführt.

Ein weiterer Raum im Obergeschoß wurde vorübergehend – so lange die Ausstellung im Erdgeschoß andauert – zu einer Werkstatt für Schreinerarbeiten umfunktioniert. Hier wird beschädigtes Mobiliar wieder instand gesetzt und kreative Köpfe entwickeln hier auch ständig neue Systeme um noch mehr Bücher noch mehr Interessierten zugänglich zu machen. So findet man in diesem Raum zum Beispiel den ersten Entwurf eines „Bücher-karussells“, welches Bücher auch für klein gewachsene Personen leicht zugänglich macht.





Sobald die Ausstellung im Erdgeschoß vorüber ist, wird diese Werkstatt wieder nach unten übersiedeln, wo es nicht so beengt ist wie hier. Dieser Raum soll dann zu einer Art Entspannungsraum werden. Geplant sind Polsterinseln um es sich auf dem Boden bequem machen zu können, Rauschkrautpfeifen, sowie die Möglichkeit verschiedenen Gottheiten zu opfern, um Inspiration zu erbitten.

Auch unser Maler und Cover-Designer *Peter* hat hier eine kleine Kammer, in der er seiner größten Leidenschaft – der Darstellung starker Kriegerinnen* auf Leinwand – frönt.

An dieser Stelle ein ganz großes Dankeschön an **Natalia Kochetkova und **Irina Meier**, dafür, dass wir ihre Abbildungen hier verwenden dürfen.*

In den südlichen Ecken des Obergeschoßes der Bibliothek befinden sich die beiden Hauptlagerräume. Im Südosten befindet sich der Lagerraum für Schreibwaren. Hier findet man Tinten- und Tuschen, Schreibfedern, sowie Pergament und das neue, überaus kostbare Papier. Nur der oberste Magister hat einen Schlüssel zu diesem Lagerraum.



Im Südwesten befindet sich der Lagerraum für, zur Zeit nicht benötigtes oder beschädigtes, Mobiliar. Hierin findet man Stühle, Tische, Regale und Kerzenleuchter.





Den größten Teil des Obergeschoßes nimmt der Speisesaal ein, der Platz für zwölf oder mehr Personen, an zwei großen Tischen, bietet. An den Wänden stehen Regale, welche Teller und Becher aus verschiedenen Epochen beinhalten. Da im Laufe der Jahre einiges davon zu Bruch ging, wird man kaum mehr ein zusammenpassendes Set Tischware finden. Da es hier natürlich keine Bedienung, wie in einer Taverne, gibt, ist jeder selbst für die Reinigung von Tellern, Tassen und Bechern verantwortlich. Zu diesem Zweck befindet sich im Speisesaal ein kleines Wandbecken mit fließendem Wasser. Einer gruseligen Legende nach sollen – in der nordwestlichen Mauer – aus Versehen drei Bauarbeiter eingemauert worden sein, deren Geister des Nächts manchmal durch die Bibliothek wandern. Aber natürlich handelt es sich dabei nur um eine gruselige Legende – oder etwa nicht?

Der bei den Schreiberlingen, Malern und Bildhauern wohl beliebteste Raum liegt im Nordosten des Obergeschoßes. Ihr vermutet richtig, wenn ihr dabei an die Küche gedacht habt. Zwar wird man hier vergeblich nach gegrillten Spanferkeln oder gefüllten Schwänen suchen, aber die Säcke, Kisten und Körbe sind immer gut gefüllt.



Auch in der Küche gilt das Selbstversorgungsprinzip. Wer speisen möchte, der muss auch Kochen und den Abwasch erledigen. Da einige Bewohner, wie etwa *Peter* oder *Helena* besser und schmackhafter kochen als andere, sind diese in der Küche natürlich gerne gesehen und es kommt zur Arbeitsteilung. Besonders *Peters* „Amazonenbrot*“ ist überaus beliebt und wenn man ihn nett bittet – und anbietet den Abwasch für ihn zu erledigen – dann kommt man sicher auch in den Genuss dieser bescheidenen Delikatesse.

**Das Rezept für „Amazonenbrot“ findet ihr im „Tavernen-Tratsch“*



Im Nordwesten des Obergeschoßes befindet sich der Treppenaufgang zum Dachboden der Bibliothek. Neben jeder Menge Gerümpel findet man hier auch eine Art „geheimes Atelier“, wo – nach irdischen Standards – nicht ganz jugendfreie Bilder gemalt wurden. Viele der Bilder, die noch immer auf dem Dachboden zu finden sind, wurden allerdings im Laufe der Jahrzehnte von Sittenwächtern zerstört.



Entweder weil die dargestellte Nacktheit als zu anstößig oder sogar als Blasphemie galt. Zum Glück sieht man dies im modernen **Antheria** anders, wie auch die Bilder in *Peters* Kammer zeigen. Seit etwa fünfzig Sternenläufen gilt die bildliche Darstellung nackter Körper nicht mehr als Frevel. Über einen schmalen Steg, der über das Dach des Hauptgebäudes führt, gelangt man in den östlichen Teil des Dachbodens.



Wer Angst vor Spinnen hat, der sollte diesen Bereich des Dachbodens tunlichst meiden. In der Bibliothek kann sich niemand mehr daran erinnern, wann dieser Bereich zum letzten Mal betreten wurde. Und ein Blick durch die Fenster offenbart, dass es auch nicht sehr ratsam wäre dies zu tun. Der Ganze Raum ist ein einziges, riesiges Spinnennetz und niemand kann mit Sicherheit sagen welche Spezies der Arachniden dafür verantwortlich ist. Aber glaubt uns, es gibt in **Antheria** keine Art von Spinnen, der man gerne begegnen möchte. Giftig sind sie alle, die Frage ist nur, wie lange man lebt, nachdem man gebissen wurde. Und welche Schäden bleiben, falls man doch überleben sollte. Es sollten sich also nur sehr erfahrene und kampferprobte Helden in diesen Bereich des Dachbodens wagen.

Damit man sich nicht aus Versehen hierhin „verirrt“ wurde der Eingang schon vor vielen Jahren mit schweren Brettern zugenagelt. Um die Bretter ohne Werkzeug zu entfernen ist mindestens eine Probe von 25 auf Körperkraft (KK) nötig.



Wer den „**Hort des Wissens**“, die Bibliothek von **Torwacht**, nach eigenen Wünschen und Vorstellungen modifizieren – *oder einfach nur Screenshots erstellen* – möchte, der kann die DAM-Dateien, durch einen Klick auf das Buch rechts, von unserer Homepage herunterladen. Bitte beachtet, dass zum Anzeigen und/oder Verändern der Karten, die aktuelle Version des kostenpflichtigen Programmes **Dungeon Alchemist** erforderlich ist.



Doch kommen wir nun zum eigentlichen Grund, warum wir die Bibliothek besucht haben. Einige Leserinnen und Leser unserer letzten Ausgabe wollten wissen welche Bücher in der Bibliothek zu finden sind. Nun... Eine komplette Liste würde genug Material für ein oder zwei Bücher liefern und unsere Möglichkeiten bei weitem sprengen. Aus diesem Grund beschränken wir uns in dieser Ausgabe des Amazonen Kuriers auf die, wahrscheinlich, interessantesten Bücher, welche in der Bibliothek zu finden sind. Neben dem Titel findet ihr eine kurze Inhaltsangabe und Informationen zum Buch selbst (Format, Seitenzahl, Auflage, Preis, Legalität...).

Format: Im Gegensatz zu unserer Welt sind Buchformate in **Antheria** nicht genau definiert, dennoch haben sich einige Größen und Bezeichnungen bei Schreibern und Druckereien eingebürgert. Es sei an dieser Stelle jedoch angemerkt, dass die Größen der Bücher – aufgrund verschiedener Bindeverfahren – von den Angaben abweichen können. Die gängigsten Formate für **Antherianische** Bücher sind...

Rolle: Schrift- oder Buchrollen unterliegen keinen definierten Formaten. Die größte, je in Antheria gefundene Schriftrolle, eine Zwergenchronik, misst etwa einen Schritt Breite und über fünfzig Schritt Länge. Die kleinste ist weniger als einen Finger breit und etwa eine Hand lang und enthält einen Liebesschwur.

Foliant: Der Foliant ist das größte, gängige Buchformat **Antherias** und weist meist eine Größe von vier Händen Breite und sechs Händen Höhe (also etwa 40 x 60cm) auf. Manche Folianten, vor allem Kartenwerke, können allerdings auch deutlich größer sein. Der größte Foliant, das „*Opus Geographicae*“ – ein Kartenwerk **Antherias** – ist 64 x 96cm groß und wiegt stolze 45 Stein.

Quadrat: Das quadratische Buchformat ist in **Antheria** eher selten – und dann auch meist nur bei magischen Büchern – anzutreffen. Auch hier gibt es, bezüglich der Größe, keine genaue



Definition, so lange das Verhältnis zwischen Breite und Höhe 1:1 beträgt. Das bekannteste – oder *berüchtigtste* – Buch in diesem Format ist das „*Necronomicon Antherianum*“, welches zu den verbotenen Büchern zählt, und dessen einziges bekanntes Exemplar im „**Hort des Wissens**“ unter Verschluss gehalten wird.

Doppelblatt: Ein sehr weit verbreitetes und beliebtes Format – vor allem für Nachschlagewerke – ist das sogenannte Doppelblatt, welches eine Größe von etwa drei zu vier Händen (30 x 40cm) aufweist. Aber natürlich muss man auch hier mit technisch bedingten Größenunterschieden rechnen.

Blatt: Hierbei handelt es sich wohl um das am weitesten verbreitete Format (etwa 20 x 30cm). Die meisten, periodisch erscheinenden Schriftstücke – wie etwa der „*Antherianische Amazonen Kurier*“ oder der „*Würfel Goblin*“ sind in diesem Format gehalten. Auch günstigere Kopien anderer Schriftstücke sind meist in diesem Format gehalten, welches sich als besonders geeignet für die neuen Druckerpressen herausgestellt hat.

Halbblatt: Dieses Format erfreut sich, aus Platzgründen, immer größerer Beliebtheit in **Antheria**. Schriftstücke in diesem Format weisen eine Seitengröße von etwa 15 x 20cm auf. Vor allem bei Reisenden ist dieses Format sehr beliebt, da sich die Schriftstücke leichter in Taschen verstauen lassen. Aufgrund der geringen Größe ist dieses Format allerdings nicht für umfangreiche Schriften geeignet. Ein Buch, welches gerade in diesem Format niedergeschrieben wird, ist *Helena Sonnenfelds* „*Auf ins Abenteuer*“.

Ideal: Vor kurzem haben Magister herausgefunden, dass es sich bei dem Seitenverhältnis von 1:1,6180339887 um das optimale Format für Schriftstücke und bildliche Darstellungen handelt. Meist findet dieses Seitenverhältnis – in der Größe von 115 x 185 Span (1 Span entspricht 1mm) – bei den „Satteltaschenbüchern“ Anwendung. Dabei handelt es sich meist um Bücher ohne Abbildungen mit Inhalten niedriger Komplexität, also leicht zu verstehen. Das Angebot an gedruckten Büchern in diesem Format wächst beinahe täglich. Die bekanntesten sind wahrscheinlich „*Die Löwin von Neetha*“ und „*Die Gabe der Amazonen*“. Fantastische Literatur aus einer Welt fernab **Antherias**..

Zwergenblatt: Als Zwergenblatt werden alle Formate bezeichnet, welche kleiner als Ideal sind. Meist handelt es sich dabei um sogenannte Bilderbücher – Bücher welche ihre Geschichte in Form von Bildern erzählen – die meist auch von denen verstanden werden können, welche des Lesens nicht mächtig sind. Nur selten beinhalten Bücher in diesem Format auch Texte. Eines der bekanntesten Werke in diesem Format sind die „*Wege der gefälligen Vereinigung*“, welches



verschiedene Liebespositionen in bildlicher Darstellung enthält und lange Zeit auf dem Index der Inquisition stand.

Komplexität: Natürlich ist nicht jedes Buch – aufgrund seines Inhaltes – für jeden Leser geeignet. Während Bilderbücher eventuell sogar von Ogern verstanden werden können, gibt es auch Bücher welche in einer verschlüsselten Form der Hochelfensprache verfasst sind, und einen WE-Wert (WE) von 25 oder mehr voraussetzen um gelesen und verstanden werden zu können. Dies gilt vor allem für Bücher welche in einer fremden Sprache verfasst und zusätzlich noch verschlüsselt (🔒) sind. Die Anzahl der Bücher gibt die Komplexität an, die Zahl in Klammer den WE-Wert, der fürs Lesen erforderlich ist. Der Wert erhöht sich automatisch um 5 Punkte, wenn das Buch nicht in der Muttersprache des Lesers verfasst ist – *Kenntnis der Sprache vorausgesetzt* – und um weitere 10 Punkte falls die Texte verschlüsselt sind.



Keine Komplexität (2): Bei Werken dieser Stufe handelt es sich fast ausschließlich um bildliche Darstellungen, etwa um Bücher, mit denen Kindern – durch Bilder – die Buchstaben des Antherianischen Alphabetes beigebracht werden.

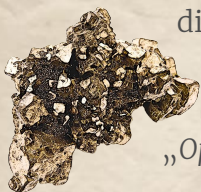
Sehr geringe Komplexität – 📖 (6): Um diese Werke verstehen zu können, muss man des Lesens mächtig sein, wofür ein WE-Wert von 5 oder mehr nötig ist. Es handelt sich hierbei um leicht verständliche Texte für deren Verständnis keine weitere Bildung nötig ist, wie etwa Lehrbücher, Romane, Reiseführer oder Modemagazine.

Geringe Komplexität – 📖📖 (8): Für das Verständnis dieser Werke sind mitunter bereits geringe Fremdsprachenkenntnisse und Grundkenntnisse der Bereiche Mathematik, Biologie oder Götterwissen von Nöten.

Mittlere Komplexität – 📖📖📖 (10): Eine gewisse Bildung ist schon erforderlich um diese Texte zu verstehen. So sollte einem die Bedeutung von „ $a^2 + b^2$ “ und „ $r^2 \cdot \pi$ “ geläufig sein und wie diese anzuwenden sind. Des Weiteren sind die Kenntnis von Fremdwörtern und Grundkenntnisse in sehr vielen Bereichen unabdingbar.

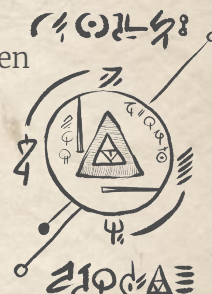
Hohe Komplexität – 📖📖📖📖 (15): Das Verständnis dieser Werke erfordert eine hohe Bildung im entsprechenden Bereich. Dem Leser sollte klar sein, dass es sich bei „ $E = m \cdot c^2$ “ nicht um





die Formel zur Erzeugung von Bläschen im Bier handelt, den Unterschied zwischen „echtem Gold“ und „Katzengold“ kennen, über fundierte Kenntnisse anderer Kulturen und deren Sprachen verfügen und nicht erst im „Opus Geographicae“ blättern müssen, wenn man ihn fragt wo **Andarwacht** liegt.

Sehr hohe Komplexität –  (20+): Um diese Werke verstehen zu können, muss der Leser ein Kundiger der Magie und/oder Alchemie sein. Magische (𐌚𐌰𐌱𐌰𐌿𐌸), alchemistische (𐌚𐌰𐌱𐌰𐌿𐌸) oder chemische (H_2SO_4) Texte und Formeln dürfen kein verständnisloses Kopfschütteln auslösen. Darüber hinaus muss der Leser über eine gefestigte Persönlichkeit verfügen, da Werke dieser Komplexität häufig Texte beinhalten, welche den Leser zu Handlungen verleiten könnten, welche kein Gefallen in den Augen der Götter finden.



Seitenzahl: Üblicherweise ist die Anzahl der Buchseiten ein Vielfaches der Zahl vier. Da in diesem Verzeichnis aber die Anzahl der genutzten Seiten angegeben wird, kann die Anzahl der Seiten von dieser Regel abweichen.

Auflage & Preis: Auch diese Begriffe sprechen wohl für sich... Hier erfahrt ihr wie viele Exemplare des Werkes geschrieben wurden, wie viele davon käuflich erhältlich sind (Wert in der Klammer), wie viele Kopien und Abschriften angefertigt wurden, und mit welchem Preis ihr zu rechnen habt, wenn ihr ein Exemplar erstehen wollt. Natürlich richtet sich der Preis auch nach Ausgabe und Zustand des Buches. So kann ein neuwertiges Buch durchaus 200% des angegebenen Preises erzielen, während beschädigte, unvollständige oder zensierte Ausgaben meist deutlich günstiger sind. Wie so oft ist der Preis auch hier mitunter Verhandlungssache...

Legalität: Obwohl die Gesellschaft **Antherias** heute deutlich aufgeschlossener ist, als zur Zeit in der die meisten Bücher unserer Liste geschrieben wurden, gibt es dennoch eine Vielzahl Bücher, deren Besitz illegal ist und sogar unter schwerer Strafe stehen kann, wie etwa das „Necronomicon Antherianum“, auf dessen Besitz die Todesstrafe steht.



Antherianischer Amazonen Kurier

Format: Blatt
Sprache: Antherianisch
Komplexität: 📖📖 (9)
Seitenzahl: variabel
Auflage: 1 Original (0)
 ∞ Kopien
Preis: Original: 999.999,-
 Kopie: gratis
Legalität: legal
Autor(en): Christian Stadler
 Xenia Bergmann
 Andrea Hieke
 Peter Horvath
 Claudia Schwarz
 und andere...

Neues aus der Welt des Würfel-Goblin

Format: Blatt
Sprache: Antherianisch
Komplexität: 📖 (6)
Seitenzahl: variabel
Auflage: 1 Original (0)
 ∞ Kopien
Preis: Original: 999.999,-
 Kopie: gratis
Legalität: legal
Autor(en): Christian Stadler
 Peter Horvath



Beim „Antherianischen Amazonen Kurier“ (kurz: „Kurier“ oder „Amazonen Kurier“) und „Neues aus der Welt des Würfel-Goblin“ (kurz: Würfel-Goblin) handelt es sich um unregelmäßig erscheinende Magazine, welche den Bewohnern und Reisenden kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Während sich der „Amazonen Kurier“ mit Rollenspiel, und allem was so dazu gehört, befasst, widmet sich der „Würfel-Goblin“ (üblicherweise) einzig und allein den rollenden Schicksalsboten.

Der „Amazonen Kurier“ geriet schon einige Male, aufgrund erotischer Darstellung in Wort und Bild, ins Kreuzfeuer von selbst ernannten Sittenwächtern und Inquisitoren, die in manchen Gegenden **Antherias** laut über ein Verbot des Magazins nachgedacht haben. Erst die Drohung von Königin **Arvenya**, sie im Ernstfall nicht mehr mit Truppen zu unterstützen, ließ sie von diesem irrsinnigen Vorhaben abweichen und das Magazin durch einen Bannzauber nur noch für Erwachsene lesbar machen – anstatt es zu verbieten.



Necronomicon Antherianum (🔒)

Format: Quadrat
 Sprache: nicht bekannt
 Komplexität: 📖📖📖📖📖 (99)
 Seitenzahl: 256
 Auflage: 4 Originale (0)
 keine Kopien
 Preis: Original: n.V.
 Kopie: n.V.
 Legalität: **illegal**
 Autor(en): Cuvana Vivzarugo
 Ostialca Elmeren
 Magrik Kramerz
 Oag'ungad Kharph



Der Legende nach existieren vier Ausgaben des „Necronomicon Antherianum“ – je eine in Menschenhaut, eine in Elfenhaut, eine in Zwergenhaut und eine in Orkhaut gebunden; und mit einer Tinte aus deren Blut geschrieben. Das Alter der Bücher ist nicht bekannt und auch die Namen der Verfasser sind nur – über Generationen – mündlich überliefert.

Bisher ist es nur einem Magier der Hochelfen – **Vaxidor Pinienstaub** – gelungen einen kleinen Teil zu entschlüsseln und der verheißt wahrlich nichts Gutes. Sollten alle vier Bücher bei einem Blutmond vereint werden, so sollen dich die Toten aus den Gräbern erheben und **Antheria** zu einem Ort der dämonischen Schrecken werden. Nach Bekanntwerden dieser Transkription haben sowohl Menschen, Elfen als auch Zwerge versucht ihre Bücher zu zerstören. Die Bücher werden allerdings von einem starken Zauber geschützt, der es unmöglich macht sich derer für alle Zeit zu entledigen.





Ein Buch, we
ebenfalls in
gefälligen Verei
Hohepriesterin de

d
A
v



Wege der gefälligen Vereinigung

Format: Doppelblatt
Zwergenblatt*

Sprache: Antherianisch

Komplexität: 📖 (6)

Seitenzahl: 128 (96,48 zensiert)

Auflage: 2 Originale (1)
6 Kopien¹ (3)
92 Kopien² (51)
800 Kopien³ (421)*

Preis: Original: 14.000,-
Kopie¹: 3.500,-
Kopie²: 420,-
Kopie³: 25,-*

Legalität: legal

Autor(en): Nadeare Solial



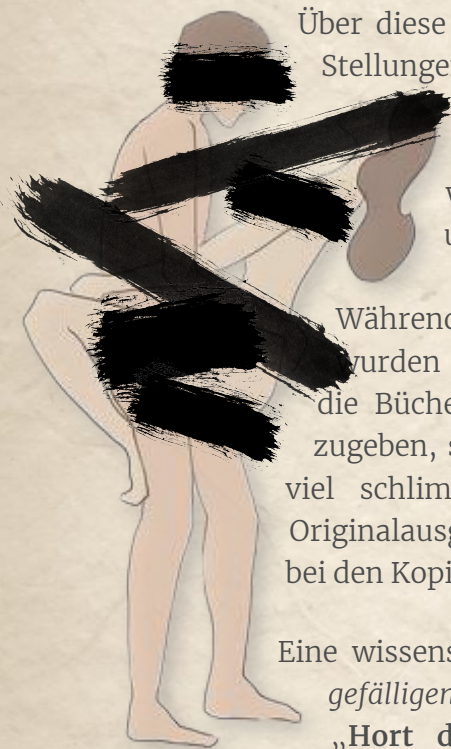
Von wohl keinem anderen antherianischen Werk existieren derart viele unterschiedliche Fassungen wie von „Wege der gefälligen Vereinigung“. Sie hier alle zu beschreiben wäre schlicht unmöglich, da sich die Zensur von Stadt zu Stadt unterscheidet. Und teils wurden Zensuren auch von den Leserinnen und Lesern wieder rückgängig gemacht, indem sie die Bücher durch handschriftliche Texte und Zeichnungen ergänzt haben.

So weit uns bekannt ist existieren zwei handschriftliche Originale, von denen sich eines auf dem freien Buchmarkt zu befinden scheint. Die beiden Originalbücher wurden von **Nadeare Solial** mit einem Zauber versehen. Öffnet man das Buch, verströmt es einen zarten Rosenduft und die Charakterwerte Charisma (CH), Ausdauer (AU) und Körperkraft (KK) werden für einen Liebesakt um je 2 Punkte gesteigert. In jedem der sechs Tempel liegt eine unzensierte Abschrift zur Einsicht auf – diese verfügen allerdings nicht über den Zauber...



Bei dem Exemplar, welches uns zur Einsicht vorlag, handelt es sich um eine der 92 leicht zensierten Kopien. Um einer Beschlagnahmung entgegenzuwirken wurde auf eine detaillierte Darstellung von Geschlechtsmerkmalen verzichtet. Allerdings war selbst das für einige Städte noch zu wenig Zensur, und so wurden zum Beispiel in Kleinweiden nicht die bildlichen Darstellungen, sondern die Texte zensiert. Begriffe wie Penis oder Vagina wurden durch Worte wie Zauberstab oder Lustgrotte ersetzt – und die Stellungen „Ich bin deine Göttin“ und „Ritt der Amazone“ in „Die Herrin“ und „Müder Krieger“ umbenannt.

*Bei den Kopien im Zwergenblattformat ist es ein wenig ein Glücksspiel welche Zensurvariante man erhält. Ausgaben aus **Andarwacht** oder **Torwacht** entsprechen in etwa der leicht zensierten Auflage aus den Bibliotheken. Abschriften, welche zum Beispiel in **Keereba** angefertigt wurden, zeigen nur stark zensierte Abbildungen.



Über diese Bildzensur hinaus, wurden in den Abschriften aus **Keereba** alle Stellungen entfernt, welche Frauen in bestimmenden Positionen zeigen.

Des weiteren wurde das Wort „Amazone“ durch „Sklavin“ ersetzt. Ein jämmerlicher Versuch, die stolzen Kriegerinnen, welche den Söhnen der Wüste ein Dorn im Auge sind, zu beleidigen und zu demütigen.

Während Originale und Erstkopien im Format Doppelblatt ausgeführt sind, wurden die stark zensierten Kopien als Zwergenblatt aufgelegt. Wohl um die Bücher besser verbergen zu können, denn kaum jemand will offen zugeben, sich Inspirationen aus diesem Buch geholt zu haben oder – noch viel schlimmer – sich beim Lesen erwischen zu lassen. Die beiden Originalausgaben sind in rosafarbenen Samt gebunden, während die Einbände bei den Kopien stark variieren.

Eine wissenschaftliche Analyse des Werkes mit dem Titel „*Geheimnisse der gefälligen Vereinigung*“ – angefertigt von **Helena Sonnenfeld** – kann im „**Hort des Wissens**“ eingesehen werden. Aufgrund der detaillierten Beschreibungen und Abbildungen ist **Helenas** Analyse nicht für Kinder und Jugendliche unter zwölf Jahren empfohlen. Darüber hinaus gilt das Werk als sehr komplex und man muss über einen **WE**-Wert von mindestens 16 verfügen um es verstehen zu können.



Herbarium Antherianum

Format: Blatt

Sprache: Antherianisch

Komplexität: 📖 (6)

Seitenzahl: in Arbeit

Auflage: 1 Original (in Arbeit)
∞ Kopien

Preis: Original: 999.999,-
Kopie: gratis

Legalität: legal

Autor(en): Xenia Bergmann
Andrea Hieke
Christian Stadler

Schreiender Tod

Typ: Giftpflanze, Gefährliche Pflanze
Suchen: 50
Bestimmen: 42

Preis: 150 Taler pro Briefchen getrockneter Blüten

Wirkung: Bei Berührung verursacht die Pflanze **1W8** Schaden durch Nesseltürchen (🔴), bei Einnahme der Blüte verursacht sie **3W20** Schaden durch ein starkes Nervengift (🔴). Es gibt keinerlei bekannte Gegenmittel.

Um kaum eine andere Pflanze Antherias ranken sich so viele Legenden wie um den „Schreienden Tod“. Ihre getrockneten Blüten gleichen schreienden Schädeln, was bereits jedem eine Warnung sein sollte. Weht der Wind durch die trockenen Blüten entsteht ein Geräusch, welches an Schmerzensschreie erinnert, was wohl auch zur Namensvergabe beigetragen hat. Diese Schreie (🔴) veranlassen sehr viele Menschen, nach dem Rechten zu sehen und die Pflanze zu berühren. Um dieser Versuchung zu widerstehen ist eine +5 Probe auf Willenskraft oder ein entsprechender Gehörschutz von Nöten. Pirophen aus Bienenwachs haben sich hier als besonders wirksam erwiesen.

Anderen Quellen zur Folge stammt der Name der Pflanze von den Schreierern, die sich damit vergiftet haben, und Höllenqualen leiden, bevor sie im ewigen Schlaf Erlösung finden. Die wenigen Überlebenden berichten, dass die Schmerzen der Vergiftung so schlimm sind, dass sie um Erlösung durch das Schwert gebettelt haben.

Der „Schreiende Tod“ wächst ausschließlich in feuchtwarmen Gebieten, wie den Sümpfen um den „Dampfenden Dschungel“. Eingeborene verkochen die getrockneten Blüten zu einem Sud und verwenden diesen als Pfeilgift. Das Gift eignet sich jedoch nicht für die Jagd, da es aufgrund seiner hohen Toxizität in Windeseile das erlegte Tier vergiftet und für den Verzehr ungenießbar macht. Läßt man sich trotz dieser Warnung zum Verzehr eines solchen Tieres verleiten, so muß man mit starken Magenkrämpfen (**1W8** Schaden pro Stunde) und blutigem Durchfall (**1W12** Schaden pro Stuhlgang) rechnen.

— 6 —

Wie schon der Name des Werkes verrät, geht es im „Herbarium Antherianum“ von Xenia Bergmann und Andrea Hieke um die außergewöhnliche Pflanzenwelt Antherias. Unter Lebensgefahr haben die beiden Autorinnen Informationen über Pflanzen wie den „Schreienden Tod“, den schaurigen „Sporenschleuderschwamm“ oder die „Dämonenkrallen“ zusammengetragen und sind gerade dabei, diese im „Hort des Wissens“ zu Pergament zu bringen. Schon beim Lesen der ersten Seiten wurde uns – Helena und Tyren – eines sonnenklar. Vor allem in den Sümpfen und Dschungeln Antherias gibt es Pflanzen an deren Duft man sich nur einmal erfreut.

Die für die grafische Gestaltung mitverantwortliche Autorin, Xenia Bergmann, überlegt, das Format des Buches auf „Halbblatt“ oder „Ideal“ zu ändern, da es so auch für das Reisegepäck geeignet wäre.



Auf ins Abenteuer

Format:	Halbblatt
Sprache:	Antherianisch
Komplexität:	keine (2)
Seitenzahl:	in Arbeit
Auflage:	1 Original (in Arbeit) ∞ Kopien
Preis:	Original: 999.999,- Kopie: gratis
Legalität:	legal
Autor(en):	Claudia Schwarz Christian Stadler

aber da er noch immer geblendet ist ergreift Vamrech die Initiative. Er greift sich einen Stuhl und zieht ihn dem **Nachtschleicher** über den Schädel. Da Vamrech Kraft wie ein Stier hat - und der Stuhl aus hartem Akazienholz gefertigt ist - zertrümmert er dem **Nachtschleicher** damit den Schädel. Der **Nachtschleicher** taumelt, mit weit aufgerissenen Augen, auf dich zu, die Arme ausgestreckt, als würde er versuchen nach dir zu greifen und sich an dir festzuhalten. Aus seinem Rachen dringt ein gurgelndes und als er zu Boden geht verteilt sich seine Gehirnmasse über den Dielenboden des Raumes. Kein sehr schöner Anblick...

Aber dennoch kannst du den Anblick nicht davon abwenden. In einem verbotenen Buch hast du einmal die Abbildung eines menschlichen Gehirns gesehen, und das des **Nachtschleichers** sieht eigentlich genau so aus wie das eines Menschen, nur kleiner... Und jetzt geht es genau hier weiter!



Gehirn eines Nachtschleichers
(Abbildung um die Hälfte verkleinert)



Keiner anderen Buchveröffentlichung in **Antheria** wird so entgegengefeiert wie dem Buch „Auf ins Abenteuer“ von **Claudia Schwarz**, in **Antheria** besser bekannt als **Helena Sonnenfeld**. Bei diesem Buch setzt **Helena** - und damit ist sie Pionierin in **Antheria** - auf das Halbblatt Format, welches sich vor allem bei Leserinnen als Lieblingsformat hervorgetan hat. Obwohl **Helena** jede freie Minute ihrer Zeit mit der Arbeit an diesem Werk verbringt, wird es wohl noch einen Sternenlauf dauern, bis das Buch in **Antherias** Bibliotheken gelesen werden kann. Soweit wir das heute sagen können, verspricht **Helenas** Werk eine sehr gute Mischung aus Information (Basis-Regelwerk) und Unterhaltung (Lern-Abenteuer) zu werden. Obwohl der Veröffentlichungstermin noch in weiter Ferne zu liegen scheint, haben schon einige Bibliotheken und Buchhändler im „**Hort des Wissens**“ nach einer Abschrift des Werkes angefragt. Wie alle Werke **Helenas**, wird auch dieses den Bewohnern **Antherias** kostenlos zur Verfügung stehen. Eine Spende wird allerdings nicht abgelehnt...



Von Samtpfötchen und Dornenpeitschen

Format:	Ideal
Sprache:	Antherianisch
Komplexität:	📖 (6)
Seitenzahl:	30
Auflage:	1 Original (0) 269 Kopien (78)
Preis:	Original: 1.200,- Kopie: 10,-
Legalität:	legal
Autor(en):	Tyren Ramsberg Dea Jungtochter Edeline Lichtbringer Sorrell Darmwind Rushkin Rotwald und andere...



„Von Samtpfötchen und Dornenpeitschen“ ist der beste Beweis dafür, dass es beinahe zu allem und jedem ein Buch in **Antheria** gibt. Wir hinter diesem Buchtitel jedoch eine Sammlung erotischer Geschichten vermutet, wird bitterlich enttäuscht sein. Bei den in violett oder lila gebundenen Büchern (die Originalausgaben sind in Plüsch gebunden) handelt es sich um einen Ratgeber, welche Bordelle und Lusthäuser ein Reisender in **Antheria** besuchen sollte um sich zu vergnügen und welche er nicht besuchen sollten um Krankheiten und blutsaugende Sackratten zu vermeiden. Natürlich gibt das Buch auch ganz genau Aufschluss darüber, welche Dienstleistungen in welchen Häusern angeboten werden. So manch geneigter Leser – und natürlich auch Leserin – wird überrascht sein zu erfahren, dass sich diese in einigen Häusern nicht bloß auf Liebesdienste beschränken. Selbst wer seine Befriedigung im Schmerz oder bei Wasserspielen findet wird in einigen Lusthäusern **Antherias** zufrieden gestellt.



Opus Geographicae

Format:	Foliant
Sprache:	Mehrsprachig
Komplexität:	📖 (6)
Seitenzahl:	60 (84, 98,...)
Auflage:	4 Originale (2) 21 Kopien (9)
Preis:	Original: 16.200,- Kopie: 2.150,- Kopie (Seite): 30,-
Legalität:	legal
Autor(en):	Xenia Schemserg Helena Sonnenfeld Gr'ougia Ulguh Tyren Ramsberg und andere...



Wer eine längere Reise plant, der sollte vielleicht einen Blick in das Werk „Opus Geographicae“ werfen, eine umfassenden Kartensammlung aller bekannten Regionen **Antherias**, von den feuchten Dschungeln im Süden, über die trockenen Wüsten und die fruchtbaren Hügelweiden, bis in den hohen Norden, wo die wenigen Menschen, unter Einsatz ihres Lebens, die Fische fangen, aus deren Fleisch das kostbare Öl gewonnen wird, welches unsere Lampen hell erleuchten lässt. Da es nur eine sehr stark begrenzte Anzahl dieses Werkes gibt, und es aufgrund seines Gewichtes von 45 Stein – etwa das Gewicht von **Helena Sonnenfeld** – nur sehr bedingt für die Reise geeignet ist, besteht die Möglichkeit, sich in den Bibliotheken **Antherias** Kopien einzelner Seiten im Rollenformat anfertigen zu lassen.

Wohl kein anderes Werk ist so „lebendig“ wie das „Opus Geographicae“. Ständig werden neue Karten hinzugefügt und bestehende, nach Expeditionen, ausgebessert.



Aber natürlich enthält das „*Opus Geographicae*“ nicht nur Karten des Kontinents, sondern im Laufe der Zeit fanden – und finden – auch immer mehr Ort- und Stadtpläne Einzug in das Gesamtwerk. Ein Nachteil, wenn man das so nennen kann, des Werkes ist allerdings, dass eine Vielzahl an Schreibern und Kartenzeichnern an der jeweiligen Ausgabe in „ihrer“ Bibliothek arbeiten. Dies führt dazu, dass nur die ursprünglichen 48 Seiten in jeder Ausgabe gleich sind. So wird man zum Beispiel in der Ausgabe, welche in der großartigen Bibliothek von **Al'Khazam** zur Einsicht liegt, keine Karte des Ortes **Lökkensund** finden. Und in **Yaldar'mae** keine von **Schwarzbruch**.



Besonders aufwendig gestaltet sind die Werke in **Andarwacht** und **Torwacht**. Neben den, auch in den meisten anderen Auflagen enthaltenen, Karten finden sich in diesen Kopien auch Illustrationen verschiedener Örtlichkeiten – aus verschiedenen Epochen **Antherias**. Diese Kopien sind vor allem bei Sammlern sehr beliebt und können astronomische Preise erreichen.

Wer jetzt mit dem Gedanken spielt, sich eines der verfügbaren Originale anzueignen, der möge bitte bedenken, dass die Originale weder Stadtpläne oder Illustrationen aufweisen, aus diesem Grund haben die Originalausgaben auch nur 60 Seiten. Dafür besteht ihr Einband, wenn man das so nennen kann, aus einer aufwendigen Holzschnitzerei, welche den Kontinent dreidimensional darstellt.

Ein Werk der etwas anderen Art, stellt „*Schnipp Schnapp Schniedel ab!*“ dar. Dabei handelt es sich um kein Buch im eigentlichen Sinne, sondern um eine Sammlung loser Seiten und Kärtchen auf denen Hexenzauber und Flüche notiert sind. Manchmal in Klartext, manchmal in Form von bildlichen Darstellungen oder in Geheimsprachen (**73LB07L33**). Aus diesem Grund ist es sehr schwierig diesem Werk eine Komplexität zuzuweisen, da diese von Seite zu Seite oder Karte zu Karte variiert.

Um die beschriebenen Zauber und Flüche wirken zu können, muss die Leserin eine Hexe sein, denn nur sie verfügen über die nötige Magie dafür. Die beschriebenen Zauber sind nur in sehr seltenen Fällen tödlich, meist aber höchst unangenehm und gegen Männer gerichtet.



Schnipp Schnapp Schniedel ab! (🔒)

Format:	verschiedene
Sprache:	verschiedene
Komplexität:	📖📖📖📖📖 (var.)
Seitenzahl:	unbekannt
Auflage:	unbekannt
Preis:	Original: n.V. Kopie: n.V.
Legalität:	legal
Autor(en):	Ursa Bluthain Aurora Caneva Deliah Lynx Hylee Minvea Hyacinth Vexx Cassandra Luxx und andere...



Lange mussten verschiedene Hexenzirkel kämpfen, damit ihre Sammlung nicht als illegales Machwerk eingestuft wird, wie es vielen anderen Werken mit magischen Inhalten widerfahren ist. Aufgrund der derben und teils vulgären Ausdrucksweise in den Zaubern warnt die Inquisition davor, das oder die Werke, Kindern und Jugendlichen unter 14 Jahren zugänglich zu machen – es sei denn, sie werden gerade zur Hexe oder zum Hexer ausgebildet.

Die wohl bekanntesten Zauber aus dem Werk sind „Schnipp Schnapp Schniedel ab!“, „Knick, knack Hodensack!“ oder „Egal wie sehr er sich bemüht, er kommt doch immer sehr verfrüht.“ Wie die Titel wohl erraten lassen, richten sich diese Zauber gegen die Libido der Männerwelt und reichen von temporärer Kastration über höllische Schmerzen bis zur Verursachung frühzeitiger Ejakulationen. Aus den, eben schon angesprochenen, Jugendschutzgründen verzichtet *Helena* auf eine genauere Beschreibung der Zauber.



Legum Auctor Der Gesetzgeber

Format: Doppelblatt
Sprache: Antherianisch
Komplexität:     (17)
Seitenzahl: 1132
Auflage: 4 Originale (1)
 42 Kopien (18)
Preis: Original: 2.100,-
 Kopie: 180,-
Legalität: legal
Autor(en): Sven Heilsbringer
 Cassandra Drakana
 Gurven Seewind
 Y'liane Eichenblatt
 Granrak Eisenburg
 und andere...



Methoden der Wahrheitsfindung
gemäß Großinquisitor
Sven Heilsbringer

Auf mehr als 1000 Seiten beschreibt das „*Legum Auctor*“ in hunderten Paragraphen (§) und tausenden Absätzen, was in **Antheria** verboten ist, mit welchen Strafen Verstöße gegen diese Verbote geahndet werden, und welche Methoden der Wahrheitsfindung im jeweiligen Fall Anwendung finden können. Wie ahnden Amazonen einen Mord? Wie bestraft man in **Andarwacht** eine Ehebrecherin? Welche Strafe erwartet einen Dieb in **Hammerstolz**? Darf man in den **Hügelweiden** Orks als Sklaven halten? Ab welchem Alter darf ein Mädchen in **Brückenwehr** der *Succubana* opfern? Diese, und viele andere, Fragen beantwortet das „*Legum Auctor*“. Unser Hauptaugenmerk gilt hier jetzt aber dem neuen §369, welcher sich mit der Kennzeichnung **antherianischer** Schriftwerke befasst.

Inspiziert durch die Symbole der PEGI haben wir eigene Symbole zur Kennzeichnung unserer Romane und Abenteuer entworfen. Anders als bei PEGI, ESRP oder USK handelt es sich dabei jedoch lediglich um unsere persönliche Einschätzung und nicht um eine gesetzliche Vorgabe.



§369 – Abs. I – Altersempfehlungen in Antheria

- 0** Geschichten, welche mit dieser Empfehlung gekennzeichnet sind, können Eltern ihren Kleinsten als „Gute Nacht Geschichten“ vorlesen. Sie beschreiben eine heile Welt, in der es keine Spannungen oder Konflikte gibt.
- 6** Geschichten für Kinder, welchen Begriffe und Gedanken wie „Gut und Böse“ bereits geläufig sind. Die Geschichte kann in einigen Bereichen kindgerechte Spannung aufweisen – jedoch ohne Angst auszulösen. Konflikte werden gewaltfrei gelöst.
- 8** Geschichten für Kinder, die bereits selbst lesen können. Es kann zu spannenden Situationen kommen wo die Kinder mit den, im Buch beschriebenen, Charakteren mitfiebern. Konflikte werden großteils gewaltfrei gelöst.
- 10** Geschichten, die bereits einen Spannungsbogen aufbauen. Es kann mitunter zu angsteinflößenden Situationen, wie etwa Einsatz von Waffen, kommen. Es kann sogar passieren, dass eine oder mehrere Figuren in der Geschichte ihr Leben lassen.
- 12 12** Geschichten mit dieser Altersempfehlung können bereits sexuelle Andeutungen enthalten, jedoch ohne explizite Beschreibungen von Situationen oder Geschlechtsmerkmalen. Konflikte können vereinzelt mit der Anwendung von Waffengewalt ausgetragen werden. Figuren in der Geschichte können physischen und psychischen Schaden nehmen. Selbst Hauptcharaktere können zu Tode kommen. Eltern sollten vielleicht mit ihren Kindern über den Inhalt der Geschichte sprechen.
- 14** Ab dem Alter von 14 Jahren gilt man in **Antheria** als volljährig – in manchen Landesteilen sogar schon früher. Dem entsprechend können die Geschichten bereits gewalttätige oder sexuelle Handlungen, sowie physische und psychische Folter, beinhalten. Unter Rücksichtnahme auf irdische Leserinnen und Leser, wird dabei jedoch auf explizite Darstellung verzichtet.
- 16 16** Geschichten, welche von uns ab 16 Jahren empfohlen werden unterliegen nur noch wenigen, meist durch irdische Moralvorstellungen erzwungenen, Einschränkungen. Erotik kann mitunter explizit beschrieben werden, jedoch ohne dabei pornografisch zu werden, wobei die Grenze zwischen expliziter Erotik und Pornografie eine sehr schwammige ist. Bei Gewaltdarstellungen gibt es so gut wie keine Einschränkungen mehr bei dieser Altersempfehlung.



18

18

Achtung! Geschichten, welche ab 18 Jahren empfohlen sind, können sehr verstörende Inhalte haben, wie etwa detaillierte Darstellung von Foltermethoden oder außergewöhnlichen Sexualpraktiken in Wort und Bild. Diese Geschichten sollten Kindern und Jugendlichen keinesfalls zugänglich gemacht werden. In einigen irdischen Gegenden steht dies womöglich sogar unter Strafe. Wir, die Autoren **Antherias**, übernehmen keine Haftung für etwaige Probleme, welche durch das Lesen dieser Geschichten entstehen könnten – seien diese nun gesetzlicher, geistiger oder welcher Natur auch immer.

§369 – Abs. II – Inhaltswarnungen in Antheria

Ergänzend zu den Altersempfehlungen, können Symbole auf sensible Inhalte der Geschichte hinweisen. Bisher sind folgende Symbole im **antherianischen** Kodex verzeichnet.



Gewalt / Vandalismus – diese Geschichte hat einen überdurchschnittlich hohen Anteil an Gewalt gegen Leib, Leben oder fremdes Eigentum. Gewaltanwendung wird mitunter verherrlicht oder explizit beschrieben.



Ausdrucksweise – die Geschichte bedient sich Schimpfwörtern und/oder vulgärer Ausdrücke welche mitunter beleidigend oder verstörend wirken können. Sensible Menschen sollten beim Lesen Vorsicht walten lassen.



Sex – die Geschichte enthält explizite Darstellungen von Geschlechtsakten, welche von den weithin üblichen Moralvorstellungen und Praktiken abweichen, wie etwa SM oder Sex zwischen verschiedenen Rassen (Menschen, Orks, Zwerge, Elfen...)



Diskriminierung / Ausgrenzung / Unterdrückung – in dieser Geschichte kommt es zu Situationen, in denen Charaktere diskriminiert, ausgegrenzt oder aufgrund ihrer Herkunft/Rasse unterdrückt werden.



Suchtmittelkonsum – in dieser Geschichte kommt es zum starken Konsum von Suchtmitteln, wie Drogen, Alkohol oder Nikotin. Heil- und Zaubetränke fallen nicht unter diese Kennzeichnung.





Glücksspiel – diese Geschichte enthält Szenen in denen die Charaktere freiwillig dem Glücksspiel (Kugelkessel, Schwarze Katze,...) frönen. Erzwungene Glücksspiele, wie das Amazonen Bingo, fallen nicht unter diese Kennzeichnung.



Blasphemie – diese Geschichte enthält Darstellungen von Magie, Göttern oder Dämonen, welche von irdischen Gläubigen als Blasphemie empfunden werden könnten. Nicht vergessen – **Antheria** ist eine Welt der Fantasie!



§369 – Abs. III – Position der Symbole nach §369

Die frontseitige Kennzeichnung des Covers (FSK, USK,...) ist wirklich mehr als störend, daher werden **Antherianische** Werke auf der Innenseite und/oder der Rückseite gekennzeichnet.



§369 – Abs. IV – Anwendung der Antherianischen Kennzeichnungen

Anders, als der Text vielleicht vermuten lässt, besteht in **Antheria** keine Verpflichtung zur Kennzeichnung von Schriftwerken. Periodisch erscheinende Druckwerke, wie der „Würfel Goblin“ oder der „Antherianische Amazonen Kurier“ oder Regelwerke, wie „Auf ins Abenteuer“, sind generell von der Kennzeichnung ausgenommen. Im Gegenzug dafür verpflichten sich die Autoren, dass diese Werke frei von **18+** Inhalten sind.

Die Inquisition behält sich das Recht vor, alle eingesendeten Texte – welcher Art auch immer diese sein mögen – auf Alterstauglichkeit und Inhalt zu überprüfen und entsprechend zu kennzeichnen. Dem Autor oder der Autorin ist das Recht gegeben, selbst eine Kennzeichnung vorzuschlagen oder die der Inquisition zu beeinspruchen. Darüber hinaus besteht natürlich auch die Möglichkeit, das Werk in überarbeiteter oder zensierter Form (siehe „Wege der gefälligen Vereinigung“ – Seite 26) erneut zur Kennzeichnung einzureichen.



Nach den Buchbeschreibungen und trockenen Gesetzestexten kommen wir zu etwas, auf das viele von uns schon sehnsüchtig gewartet haben...





s ist keine Fata Morgana – seit 29.09.2022 ist es Wirklichkeit! Das neue Update für den **Dungeon Alchemist**. Und es bietet viel mehr als im Vorfeld angekündigt wurde. Einige unserer Mitstreiter und Mitstreiterinnen im Verlag sind bereits der Meinung, dass wir dem Dungeon Alchemist eine eigene Publikation geben sollten, weil wir so oft und ausführlich darüber berichten. Was meint ihr dazu? Soll der **Dungeon Alchemist**, ähnlich dem „Würfel Goblin“, aus dem Kurier ausgegliedert werden? Schreibt uns doch einfach eure Meinung dazu.



Doch kommen wir jetzt zu den Neuerungen im Update auf Version 1.2.48... Eine wahnsinnig coole Neuerung ist der Import von Tokens, genauer gesagt von Figuren aus **Hero Forge**, einer Seite, wo ihr euch eure Helden als 3D Modelle erstellen und in verschiedenen Arten – sogar als bemalte Miniatur – bestellen könnt. Und genau in diesem Satz steckt auch schon das teuflische Detail, nämlich das Wort „bestellen“. Nur Figuren, die ihr als 3D Modell gekauft habt (und die kosten immerhin \$7,99 das Stück) lassen sich im **Dungeon Alchemist** importieren. Im Grunde genommen ist also jede Figur ein \$7,99 teures AddOn. Und dazu kommen auch noch die Mitgliedsgebühren für **Hero Forge**, die man auch nicht unterschätzen darf.



Was hat man also davon, wenn man sich eine Figur aus **Hero Forge** importiert, wie wir unsere Schankmagd? Um ein Bild „lebendig“ zu gestalten würde man eine Vielzahl von verschiedenen Figuren benötigen und das würde wohl die meisten Geldkatzen zum Platzen bringen. Damit man aber auch ohne **Hero Forge** das neue Feature testen kann werden 20 kostenlose Figuren, vom Krieger über den Mönch, bis zum Gnoll, mitgeliefert.





Wie man auf dem Screenshot sehen kann fügen sich die Figuren sehr gut in das Gesamtbild ein. So lassen sich auch mit den bereits enthaltenen Figuren sehr stimmige Szenen umsetzen. Und wer unbedingt „seinen“ Helden im Bild haben möchte, der muss eben die \$7,99 den Göttern opfern. Doch die Figuren können noch mehr als das Bild aufhübschen.



Ein einfacher Klick auf das Auge unterhalb der Figur und man kann die Szene aus ihrem Blickwinkel betrachten. Mehr noch – man kann die Figur per Maus und Tastatur durch die Karte steuern und das sogar als Video abspeichern. Dies funktionierte bei uns allerdings erst nach einem Hotfix – bis dahin erzeugte unser **Dungeon Alchemist** nur 0 Byte Files, die sich dann natürlich nicht abspielen ließen.

Videos findet ihr demnächst auf unserer Homepage!

Eine enorme Verbesserung ist auch die Verkürzung der Startzeit des Programmes. Wir haben die Zeiten zwar nicht gestoppt, aber gefühlsmäßig würden wir sagen, dass der **Dungeon Alchemist** jetzt etwa dreimal so schnell startet wie vor dem Update.



Eine einfache Funktion, welche das Programm aber extrem aufwertet und vielseitiger macht, ist die neue „Farbfunktion“. Bei vielen Objekten lässt sich nun die Farbe verändern. Flüssigkeiten in den Flaschen können nun verschiedene Farben haben und Bettdecken strahlen nicht länger in grellem Rot. Schon alleine diese neue Funktion war es wert, die Karte unserer Stammtaverne – der „*Siegreichen Amazone*“ – komplett zu überarbeiten. Strahlend rote Bettdecken passen eben besser in ein Herrenhaus als in eine Taverne.

Ihr werdet überrascht sein bei wie vielen Objekten es nun möglich ist die Farbe zu wechseln. Wir selbst haben noch nicht alle Objekte ausmachen können, waren aber sehr überrascht, dass man die Holzfarbe der Türen oder die Rahmenfarbe der Fenster verändern kann. Ja selbst Äpfel und Orangen lassen sich umfärben...





Eine Funktion, welche die Arbeit ebenfalls sehr erleichtert sind die Favoriten bei den Objekten. Durch einen einfachen Mausklick auf das Herzsymbol über einem Objekt (nur sichtbar wenn man die Maus auf das Objekt bewegt) lässt sich das Objekt den „Favoriten“ hinzufügen und so kann viel schneller darauf zugegriffen werden. So nebenbei sei an dieser Stelle vielleicht auch noch erwähnt, dass eine Unzahl an neuen Objekten hinzugefügt wurde, deren Schwerpunkt natürlich beim neuen Wüstenthema liegt.

Aber es finden sich auch eine Menge Objekte, auf welche die User schon lange gehofft haben, wie etwa eine Kristallkugel, Gold- und Silberbarren und jede Menge Münzen. Und nicht zu vergessen, die Wasserpfeife, mit der sich die **Antherianer** endlich ein wenig Entspannung verschaffen können. Aber das hängt wohl eher davon ab, womit man die Pfeife befüllt.

Aber auch gigantisch große Objekte, wie etwa eine Sphinx oder der Kopf eines Drachen, fanden den Weg in dieses Update. Und natürlich ganz zu schweigen von den orientalischen Bädern, von denen manche etwa halb so groß sind wie unsere Taverne.

Das Wüstenthema hat wirklich eine Menge zu bieten, wie das Haus von **Usamaahn Al'Khufus** (befindet sich im Bau) zeigt. Die Fertigstellung wird noch eine Zeit lang auf sich warten lassen, aber man kann jetzt schon sagen, dass sein Haus der pure Luxus wird.

Schon das doppelflügelige - mit poliertem Messing und Bronze beschlagene - Tor lässt dahinter Luxus und Verschwendung vermuten. Alleine die Kosten für das Tor dürften sich auf etwa 3.000 Taler belaufen. Das ist etwa der Betrag, welchen sich ein durchschnittlich verdienender Bürger **Antherias**, in fünfzehn bis zwanzig Jahren zusammensparen kann.

Doch mehr über **Usamaahn Al'Khufus** Domizil und weitere Neuerungen im **Dungeon Alchemist** könnt ihr in der ersten Ausgabe des *Dungeon Explorer* nachlesen.



Damit ist die Katze wohl aus dem Sack! Es wird in naher Zukunft ein eigenes Magazin von uns geben, dass sich nur mit Software zum Thema Rollenspiel befasst – und sein Namen wird, mit hoher Wahrscheinlichkeit, „Dungeon Explorer“ lauten. Wir haben uns zu diesem Schritt entschlossen um den „Amazonen Kurier“ ein wenig zu entschlacken und mit dem „Dungeon-Explorer“ rascher auf Software-Updates reagieren zu können.



Ein erster Titel- und Cover-Entwurf von **Claudia** und **Christian** sieht schon recht vielversprechend aus. Es dürfte als sicher gelten, dass sich der „Dungeon Explorer“ von Layout und grafischem Design am „Amazonen Kurier“ orientieren wird. Genaue Details konnten wir den Beiden bisher nicht entlocken. Die Arbeit an der ersten Ausgabe des Explorers dürfte aber leider wieder dazu führen, dass andere Projekte in den Hintergrund geraten und sich weiter verzögern.

Einen kleinen Lichtblick gibt es allerdings in Sachen „Charakterbögen“ für W20. Was das betrifft haben **Claudia** und **Christian** wirklich sehenswerte Arbeit geliefert. Es handelt sich dabei zwar noch um eine Vorabversion, **Christian** würde sie wahrscheinlich Alpha-Version nennen, aber dennoch wollen wir sie euch nicht vorenthalten. Erste Bilder des (höchst wahrscheinlich) zweiseitigen Bogens findet ihr, inklusive Erläuterungen, in den Spielleiter Informationen dieser Ausgabe.

Seid gewarnt Abenteurer! Wer billig kauft, der kauft meist teuer – das gilt vor allem in Städten südlich der „Großen Sandsteine“. Wie wir in Erfahrung bringen mussten, werden dort immer häufiger Fälschungen verkauft (Ähnlichkeiten zu unserer Realen Welt sind natürlich rein zufällig). Wer in Lo' Kanta einen Barren Amazonengoldes zu 75% oder weniger des



herkömmlichen Preises angeboten bekommt, der sollte mehr als nur misstrauisch sein. Im günstigsten Fall handelt es sich um Gold mit minderem Reinheitsgrad. Es wurden aber auch schon Fälle bekannt, wo es sich lediglich um vergoldetes Altmetall handelte. Eines haben die billigen Fälschungen aber allesamt gemein. Das Wappen der **Amazonen vom Drachenschwert** ist darauf falsch abgebildet. Man kann sich einen Spruch merken, mit dem es ein Leichtes ist, die Fälschungen zu entlarven. „*Blickt der Drache grimm nach Osten, darf der Barren etwas kosten. Richtet er den Blick nach Westen, lässt du die Finger weg am Besten!*“ Und noch etwas Wesentliches, das einem klar sein sollte – eine **WE** von 5 vorausgesetzt – Amazonen und Wüstenvölker hassen einander. Daher ist es also mehr als unwahrscheinlich, in den südlichen Landen echtes Amazonengold zu finden.



Ist Jardana vom Drachenschwert in anderen Umständen? Gerüchten zufolge soll die Prinzessin der Amazonen in letzter Zeit häufig von Bauchschmerzen und Übelkeit geplagt worden sein. Man munkelt hinter vorgehaltener Hand, dass die in Ausgabe 5 beschriebene Vereinigung mit **Tyren Ramsberg** nicht deren letzte gewesen sein, und **Jardana** bei einer dieser geheimen Zusammenkünfte „*Junovas Segen*“ empfangen haben soll..

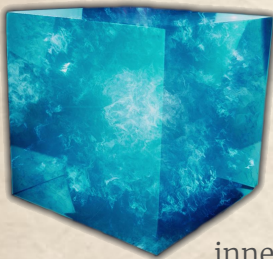
Sollte sich dieses Gerücht als Wahrheit herausstellen, so besteht die Hoffnung, dass die Thronfolge bei den Amazonen für eine weitere Generation gesichert ist. Weder **Jardana** noch **Tyren** waren bezüglich der Gerüchte zu einer Stellungnahme zu bewegen.

Neue Bettdecken in der Siegreichen Amazone! Obwohl die Bettdecken in der Taverne noch in sehr gutem Zustand waren, haben sich **Jarrim** und **Serida** – der Wirt und seine Tochter – entschlossen, diese zu erneuern. So ist, im großen Schlafsaal, nun einfach zu erkennen welches Bett welchem Rang zugedacht ist. Reisende seien an dieser Stelle gewarnt, ein Bett mit blauem oder rotem Laken für sich in Anspruch zu nehmen. Diese Betten sind den Offizierinnen der Amazonen vorbehalten und es wäre mehr als nur töricht, mit den stolzen Kriegerinnen wegen eines Bettes in Streit zu geraten. Bevor man sich dazu verleiten lässt, sollte man den Vorteil einer etwas weicheren und wärmeren Decke mit den Nachteilen für die Gesundheit abwägen.





Es geht zügig voran! Der Um- und Ausbau von *Gr'ougia Ulguhs* Hütte geht rascher voran als erwartet, dennoch sieht es nicht danach aus, dass sie es schaffen wird ihn noch vor Einbruch des Winters abzuschließen. Und wir alle wissen, dass die Winter in den **Amazonenbergen** lang, rau und sehr einsam sein können. Vor allem im Eis- und im Raumond ist *Gr'ougia* immer wieder in der „**Siegreichen Amazone**“ anzutreffen, wo sie Felle und Fleisch zu guten Preisen oder im Tausch für Dienstleistungen feil bietet, schließlich kann eine Halborkin nicht alles an ihrer Hütte selbst bewerkstelligen.



Glühender Würfel im ewigen Eis gefunden!

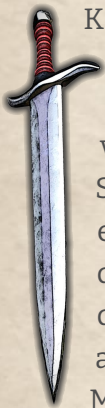
Wie erst kürzlich bekannt wurde, fand die „Nordsternexpedition“, unter der Leitung von *Kristanna Elsandsdottir* (**Claudia Schwarz**), im ewigen Eis – nördlich von **Verdens Ende** – ein magisches Artefakt. Einen Würfel aus Kristall, so exakt gearbeitet wie es wohl niemand in **Antheria** vermag. Im inneren des Kristallwürfels scheint ein Sturm zu toben und er verstrahlt ein kühles, blaues Licht. Berührt man ihn, so fühlt er sich allerdings warm an, fast so als wäre er ein lebendiges Wesen.

Besteht eine Verbindung zum Kristallschädel?

Gelehrte aus dem ganzen Land rätseln ob der Kristallwürfel in einer Verbindung zum Kristallschädel steht, welchen der Schriftgelehrte **Derell Schemserg** seiner Tochter **Xenia** schickte, ehe seine Expedition in die Tiefen der „**Dampfenden Dschungel**“ aufbrach und bis zum heutigen Tage nicht wiedergesehen wurde.



Mysteriöse Kriegerin gesucht!



Kennt jemand eine rothaarige Kriegerin von außergewöhnlicher Schönheit, welche solch ein Amulett trägt? Unabhängigen Berichten zu Folge, soll sie - einen roten Drachen reitend - eine Gruppe Reisender vor einer Orkhorde gerettet haben. Bleibt natürlich zu hinterfragen ob die Schilderungen der Reisenden der Wahrheit entsprechen oder deren Fantasie entsprungen sind. Als vermeintlichen Beweis hinterlegte einer der Reisenden den Dolch der unbekannten Kriegerin, den sie im Herz eines Orks zurückgelassen hatte in der „**Siegreichen Amazone**“. Es handelt sich dabei um einen breiten Langdolch mit asymmetrischer Parierstange. Die Klinge ist aus einem, dem Amazonenstahl ähnlichem, Metall und das Gehilz ist mit roten Lederbändern umwickelt.



Da **Tyren Ramsberg** gerade mit **Helena Sonnenfeld** im Auftrag der Bibliothek unterwegs sind, bleiben euch in dieser Ausgabe seine Lebensweisheiten erspart. Aber freut euch nicht zu früh, denn für die Jubiläumsausgabe ist eine lange Lesung geplant, bei der auch von **Helena** unterstützt wird. Ihr könnt euch also auf jede Menge Weisheiten aus Antheria freuen. Aber keine Angst - spätestens ab dem vierten Bier sind auch **Tyrens** Weisheiten zu ertragen.

Jetzt ist es wieder an der Zeit einen „prüfenden Blick“ auf einige Dinge zu werfen, die wir seit der letzten Ausgabe angehäuft haben. Und da die letzte Ausgabe jetzt schon fast einen halben Sonnenlauf zurückliegt, ist da natürlich so einiges zusammengekommen.

Vielleicht findet ihr ja das eine oder andere brauchbare Stück...



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 durch 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...

Bares für Bares – so könnte man die Anschaffung dieser Münzen nennen...

Aber wozu braucht man diese Münzen? Wieso echtes Geld ausgeben um „Spielgeld“ zu kaufen? Ganz einfach! Die Spielerinnen und Spieler in unser Runde wollen etwas in Händen halten, wenn es ums Zahlen geht, oder wenn es darum geht einen außergewöhnlichen Schatz zu finden.



Die Münzen wirken durch das Drachenmotiv sehr ansprechend und entsprechen in Größe und Gewicht „echten“ Münzen. So mancher Abenteurer wollte sie nicht mehr aus den Händen geben. Der angebliche „Lederbeutel“ wirkt ein wenig kitschig und riecht nach Kunststoff. Während anfangs nur

dieses Set erhältlich war, sind es in der Zwischenzeit viele verschiedene, in verschiedenen Preislagen und Münzbestückungen. Hier empfiehlt es sich auf jeden Fall die Preise zu vergleichen. Für unseren Beutel mit 120 Münzen durften wir etwa € 35,- lohnen.

- gute Optik und Haptik
- erhöht den Spielspaß in der Gruppe

- Beutel sieht kitschig aus



Christian ●●●●●● - Mit einem ansprechenderen Beutel hätte das Münzset zumindest einen halben Token mehr bekommen. Es ist zwar deutlich günstiger Cent Münzen zu verwenden, aber es fühlt sich nun mal nicht so „Fantasy“ an.

Robert ●●●●●● - Endlich Münzen zu einem vernünftigen Preis. Bisher haben wir in unserer Gruppe offizielle DSA LARP Münzen verwendet und die waren fast unbezahlbar. Werde auch versuchen aus einer der „Goldmünzen“ einen Siegelstempel zu basteln.



Ein echter Hingucker ist die hexagonale Würfelbox aus dem Haus „World of Dice“. Die Box ist aus schwarzem Kunstleder gefertigt und wird mittels einem Druckknopf verschlossen. Die Würfel sitzen sehr gut und der Druckverschluss hält sehr fest. Allerdings passt die Box nur für Würfel in der Standardgröße. Für unsere „sharp edge“ Würfel, für die wir sie



angeschafft haben, sind die Ausnehmungen leider zu klein. Diese Panne hätten wir vermeiden können, wenn wir die Beschreibung des Produktes aufmerksamer gelesen hätten. Die Box ist in verschiedenen Farben erhältlich und macht, unserer Meinung nach, einen sehr guten Gesamteindruck. Was zumindest **Peter** ein wenig an der Box stört ist die Eigenwerbung von „World of Dice“ am Deckel.

● gute Optik und Verarbeitung

● Werbung auf dem Deckel

Peter ●●●●●● - Von der Verarbeitung her sehr gut und schick, aber Werbung auf dem Deckel – das geht für mich gar nicht. Ich lehne auch Werbung auf kostenpflichtigen Sackern im Supermarkt ab.

Christian ●●●●●● - Ich kann Peters Aufregung bezüglich des Schriftzuges nicht ganz nachvollziehen, denn die Schrift ist dezent und der Drache sieht cool aus. Und bei „Dragon Shield“ stört ihn der Schriftzug ja auch nicht und streng genommen ist das Branding und nicht Werbung.





Ein wirkliches Muss für jeden Fan, Spieler oder Spielleiter von **Dungeons & Dragons** ist „Monster Manual Expanded“ von Dragonix – zu beziehen über die **Dungeon Masters Guild** zum Preis ab € 27,69 als PDF oder um stolze € 73,85 als Hardcoverversion.

Das Handbuch bietet auf über 320 Seiten an die 300 neue oder erweiterte Monster für die 5. Edition von **Dungeons & Dragons**. Das Buch ist überaus übersichtlich gestaltet und bietet neben sehr guten Beschreibungen ein wirklich beeindruckendes Artwork, wie man es sonst eigentlich nur aus „offiziellen“ Büchern kennt. Schon alleine das Durchblättern des Buches – in unserem Fall die PDF-Datei – ist ein Vergnügen.

Die Seiten sind sehr übersichtlich gestaltet und man findet wirklich alle Informationen und Werte der Monstrositäten auf einen Blick..

Leider sind die Bücher – es gibt mittlerweile drei Ausgaben des „Monster Manual Expanded“ – nur in englischer Sprache verfügbar und man sollte die Sprache schon einigermaßen beherrschen um Freude am Lesen der Texte zu haben bzw. sie auch verstehen zu können. Selbst **Katta**, und sie ist ohne Zweifel ein **D&D** Profi, war von der Vielzahl der neuen und modifizierten Kreaturen überaus positiv überrascht. Vor allem auf dem Sektor Rieseninsekten und Gewürm bietet der erste Band sehr viel Neues.

Aber lasst uns zusammenfassen, bevor wir uns jetzt zu sehr in Details verlieren. So ziemlich jede(r) in unsrem Team spricht eine Empfehlung für dieses Buch aus. Sowohl informativer Inhalt, als auch das Artwork haben uns sofort in den Bann gezogen.

- erstklassiges Artwork
- sehr übersichtlich gestaltet
- überaus umfangreich – enormer Informationsgehalt

SUCCUBUS

DARK WHISPERER
This succubus joined the College of Whispers to learn their arcane secrets in order to enhance their powers of deception, manipulation, and mind control.

SUCCUBUS DARK WHISPERER
Medium Fiend (Shapechanger), Typically Chaotic Evil
Armor Class 15 (natural armor)
Hit Points 52 (15d6 + 15)
Speed 30 ft., fly 60 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (1)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Saving Throws Dex +7, Wis +4, Cha +8
Skills Deception +8, Insight +4, Perception +4, Persuasion +8, Stealth +7
Damage Resistances cold, fire, lightning, poison, bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 14
Languages Abyssal, Common, Infernal, telepathy 60 ft.
Challenge 7 (2,900 XP) **Proficiency Bonus** +3

Telepathic Bond. The fiend ignores the range restriction on its telepathy when communicating with a creature it has charmed. The two don't even need to be on the same plane of existence.

ACTIONS
Claw (Fist Form Only). Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d6 + 4) slashing damage.
Maddening Bolt. Ranged Spell Attack: +8 to hit, range 60 ft., one creature. Hit: 15 (3d6 + 5) psychic damage and the target must succeed on a DC 16 Wisdom saving throw or it must use its reaction to make a melee weapon attack against one creature of the fiend's choice that the fiend can see. Constructs and Undead are immune to this effect.
Charm. One humanoid the fiend can see within 30 feet of it must succeed on a DC 16 Wisdom saving throw or be magically charmed for 1 day. The charmed target obeys the fiend's verbal or telepathic commands. If the target suffers any harm or receives a suicidal command, it can repeat the saving throw, ending the effect on a success. If the target successfully saves against the effect, or if the effect on it ends, the target is immune to this fiend's Charm for the next 24 hours. The fiend can have only one target charmed at a time. If it charms another, the effect on the previous target ends.

Draining Kiss. The fiend kisses a creature charmed by it or a willing creature. The target must make a DC 16 Constitution saving throw against this magic, taking 32 (5d10 + 5) psychic damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. The target's hit point maximum is reduced by an amount equal to the damage taken. This reduction lasts until the target finishes a long rest. The target dies if this effect reduces its hit point maximum to 0.

Etherealness. The fiend magically enters the Ethereal Plane from the Material Plane, or vice versa.

Spellcasting. The fiend casts one of the following spells using Charisma as the spellcasting ability (spell save DC 16):
At will: *darkening lights*, *magic hand*, *minor illusion*
1/day each: *dissonant whispers*, *enthrall*, *major image*
1/day each: *greater invisibility*, *mass suggestion*, *sympathetic static*

Change Shape. The fiend transforms into a Small or Medium humanoid, or back into its true form. Without wings, the fiend loses its flying speed. Other than its size and speed, its game statistics are the same in each form. Any equipment it is wearing or carrying isn't transformed. This transformation ends if the fiend is reduced to 0 hit points or uses an action to end it.

BONUS ACTIONS
Dark Whispers. The fiend targets one creature within 30 feet of it. If the target can hear the fiend, the target must succeed on a DC 16 Charisma saving throw or be frightened for 1 minute. While frightened in this way, a creature must take the Dash action and move away from the fiend by the safest available route on each of its turns, unless there is nowhere to move, in which case it won't take the Dash action. If the creature ends its turn in a location where it doesn't have line of sight to the fiend, the creature can repeat the saving throw. On a success, the effect ends.

262 BESTIARY



- Katta** ●●●●●● - Obwohl ich kaum Englisch spreche, fällt das Buch bei mir in die Kategorie „Das will ich haben!“
- Christian** ●●●●●● - Bei mir fallen Band I und III in die Kategorie „Habe ich schon!“ und ich habe keinen Cent des Kaufpreises als falsch investiert betrachtet. Muss man einfach haben...
- Peter** ●●●●●● - Auch von mir gäbe es sofort fünf Drachen-Tokens, wenn die gedruckten Ausgaben nicht so unverschämt teuer wären. Trotz der hohen Qualität – fast € 90,- für Band III sind einfach zu viel. Aber inhaltlich natürlich auch von mir eine volle Empfehlung.
- Xenia** ●●●●●● - Schön, dass ich mich auch noch zu Wort melden darf! Als echter RPG Nerd kann ich mich der Meinung von Katta nur zu 150% anschließen. Die Bücher brauche ich unbedingt in meiner Sammlung, aber es werden auch bei mir wohl die PDF's...



So manch eine(r) mag sich jetzt an den Kopf greifen und fragen: „Was ist bloß in dich gefahren **Claudia**?! Wer braucht ein € 20,- teures Notizbuch mit einem geprägten Motiv auf dem Umschlag?“ Die Antwort ist denkbar einfach – ich natürlich, sonst hätte ich sie mir nicht zum Fest der Bescherung gewünscht. An dieser Stelle gleich mal ein

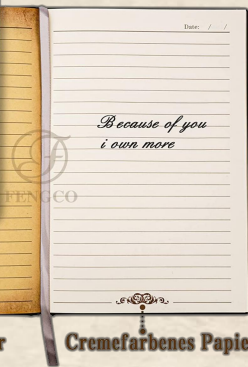
großes Danke an **Peter** und **Xenia**, die mir je ein Exemplar zur Bescherung geschenkt haben und ich muss sagen, dass die „Drachen-Journale“ in Natura noch besser aussehen als auf den Produktbildern. Die Prägung ist viel stärker und die Farben deutlich intensiver als auf den Bildern ersichtlich. Ein klarer Pluspunkt...

Jedem Journal liegt auch ein – mehr oder weniger – stylischer Tintenroller bei. Hier gleich ein kleiner Tipp von mir. Falls jemand meint, dass sein Tintenroller nicht schreibt. Die Spitze ist durch einen kaum sichtbaren Wachs- oder Plastik (kann ich nicht genau sagen) „Deckel“ vor dem Austrocknen geschützt..





Retro-Papier



Cremefarbenes Papier

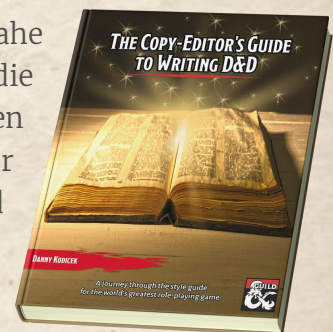
Jedes Journal besteht aus 100 Blatt (200 Seiten) in zwei verschiedenen Farbtönen. Die Verklebung der Seiten wirkt solide und man hat nicht das Gefühl, dass das Journal nach ein paar Mal Blättern gleich auseinanderfallen wird. Vervollständigt wird mein guter Gesamteindruck durch das silberfarbene Lesezeichen. Für mich ein ganz klarer Fall für fünf Drachen-Token (●●●●●) und das nicht weil es ein wunderschönes Geschenk ist.

- optisch überaus ansprechend
- fast zu schön um es zu benutzen

Claudia ●●●●●● - Endlich mal Notizen mit Stil!

Katta ●●●●●● - Woووو! ❤❤❤ (Reaktion auf Instagram)

„The Copy-Editor's Guide to Writing D&D“ ist mit € 0,99 zwar beinahe ein Geschenk, aber auch wirklich nur für diejenigen interessant, die selbst Regelwerke oder Abenteuer für **Dungeons & Dragons** schreiben und auch auf Englisch publizieren wollen. Auf elf Seiten wird sehr ausführlich erklärt welche Schriften wann und wo zu verwenden sind und worauf man bei den Texten achten soll. Zum Beispiel wie Kommas zu setzen sind und welche Schreibweise (nämlich bevorzugt amerikanisches Englisch) man verwenden sollte. Zwar gefallen uns die Erklärungen sehr gut – so etwas sollten wir vielleicht auch mal verbindlich für den Kurier rausbringen – allerdings wird mit keinem Wort erwähnt welche Schriften anstatt der geschützten Schriften der Originalpublikationen zu verwenden wären. Man kann die, im Werk verwendeten, Schriften zwar über die Dateiinformatio n im Acrobat Reader in Erfahrung bringen, ein direkter Hinweis wäre aber sehr hilfreich gewesen.



Die Layout-Tipps sind zwar recht hilfreich, aber da sich ein großer Teile auch auf Grammatik und Ausdrucksweise bezieht, ist das Werk im deutschsprachigen Raum nur bedingt zu gebrauchen. Aber dennoch... Die Layout-Tipps, und der Einblick in die Gestaltung von **D&D** Werken der 5. Edition, sind die € 0,99 allemal wert.



- sehr günstiger Preis
- gute Layout-Tipps

- leider nur auf Englisch verfügbar
- keine Infos zu den Schriftnamen enthalten

Christian ●●●●● - Es ist schwierig, dieses Produkt zu beurteilen, da seine Nützlichkeit sehr stark davon abhängt für welches System man schreibt. Betrachte ich es von D&D aus, dann gäbe es sicher einen Drachen mehr, von DSA aus betrachtet noch einen weniger.

„Monster Loot“ oder „Der kleine Leichenfledderer“, wie **Chris** diese EBooks gerne nennt... Auch diese Reihe, von der es mittlerweile eine Vielzahl an Ausgaben gibt, richtet sich in erster Linie an **D&D** Spieler. Worum geht es in den Büchern? Der Titel verrät es bereits. Es geht um „Looten“ (Fleddern) von Leichen aller Art. Übersichtlich zeigen die Werke, was man zu erwarten hat, wenn man zum Beispiel den Kadaver eines Beholders nach Schätzen oder Verwertbarem durchsucht.

In diesen Schriften wird erstmals auch darauf eingegangen wie lange es in etwa dauert einen Kadaver nach Schätzen oder anderweitig Verwertbarem zu durchsuchen. Und natürlich auch darauf, wie lange der Todeszeitpunkt zurückliegt. Ein Hase, der seit einer Woche vor sich hin verrottet wird wohl kaum so viele genießbare Fleischrationen abgeben, wie einer den man gerade erst selbst erlegt hat.

Und, was gerne von Spielleitern vergessen wird, es weist auch darauf hin, dass für manche Überreste auch Behältnisse erforderlich sind. Was hilft es, wenn man Knochenmehl oder Drachenblut findet, aber man hat keine Behältnisse um es zu verstauen.

- sehr günstiger Preis
- sehr detaillierte Beschreibungen

- leider nur auf Englisch verfügbar

Christian ●●●●● - Zwar richtet sich diese Serie in erster Linie an D&D Spieler, aber es ist natürlich auch für andere Systeme als eine Art Leitfaden oder Inspiration zu sehen. Dann verstehen Spielleiter vielleicht, dass Ratten keine 5W20 Goldmünzen herumschleppen.





s mag jetzt vielleicht ein wenig seltsam anmuten, aber ein großer Teil unserer Heldenpost für diese Ausgabe ist aus, mehr oder weniger, internen Quellen. Wie einige von euch ja vielleicht wissen, schreiben **Claudia** und **Christian** schon seit einiger Zeit an einer Art Basis-Regelwerk, welches sie im Buch „Auf ins Abenteuer“ in ein kleines Soloabenteuer verpacken. Da es hier krankheits- und arbeitsbedingt zu Verzögerungen kommt, haben sie beiden den ersten Abschnitt an ausgewählte Freunde verschickt und um Rückmeldungen gebeten. Was sollen wir dazu sagen? Menschen die uns nahe stehen sind häufig die härtesten Kritiker und Kritikerinnen. Zwar überwiegt die positive Kritik, aber wir wurden auch schonungslos auf Fehler aufmerksam gemacht.



Peter: Ich kann mich erinnern, dass wir uns mal bei Popcorn und Cola darauf geeinigt haben, dass eine Ost/West Durchquerung Antherias, per Kutsche, Planwagen oder ähnlichem, etwa 30 Tage dauert. Nimmt man die durchschnittliche Streckenleistung eines solchen Gefährts (etwa 30 bis 40 Kilometer pro Tag), dann kommen wir auf eine Ausdehnung von, Pi mal Daumen, etwa 1000 Kilometer.



Ein guter Wanderer, mit guter Verpflegung und schwerem Gepäck, schafft pro Tag etwa so an die 25 bis 30 Kilometer. Und ich glaube, ich spreche für viele von uns, wenn ich behaupte, dass ein neuer Spieler weder ein guter Wanderer, noch gut verpflegt ist.



Wirft man jetzt einen Blick auf den Kartenausschnitt, so kann man zwei mögliche Hauptrouten erkennen. Die Strecke schafft wohl nur eine Sturmreiterin der Amazonas in der vorgegebenen Zeit.

Antwort (Claudia): Das stimmt nur zum Teil. Zugegeben, die angegebene Reisezeit von **Brückenwehr** nach **Andarwacht** war ein wenig knapp bemessen. Das habe ich auch schon ausgebessert und erhöht. Aber warum soll es nicht möglich sein **Torwacht** vor Einbruch des Laubrisses zu erreichen? Schließlich haben wir mit keinem Wort den Zeitpunkt der Abreise erwähnt. Wir sind also durchaus davon überzeugt, dass es möglich ist, das Ziel rechtzeitig zu erreichen. Vorausgesetzt natürlich, man lässt sich in der Hauptstadt nicht zu lange aufhalten oder wird Opfer von Straßenräubern, Orks – oder ähnlichem.

Xenia: Ich weiß, dass es sich nur um eine optionale Regel handelt und der Spielleiter immer das letzte Wort hat. Aber bei der Formel, dass man das Fünffache seiner Körperkraft – ohne Einschränkungen der anderen Fähigkeiten – mit sich herumtragen kann ist schon ein wenig großzügig bemessen. Da wird selbst Superman ein wenig blass vor Neid. So kann etwa eine zierliche Elfe, die gerade mal eine Körperkraft (KK) von 4 hat, so ohne weiteres den ganzen Tag an die 20 Kilogramm mit sich herumschleppen?



Denk mal daran wie du dich immer fühlst, wenn du schwere Getränkeflaschen nach Hause schleppen musst – und das jetzt den ganzen Tag lang?

Antwort (Christian): Also es macht schon einen gewaltigen Unterschied ob ich die 20 Kilogramm in Händen oder am Körper trage. Die alternative Regel bezieht sich ja auf Gegenstände die ich mit mir trage und nicht bloß auf das was ich in Händen halte. Da finde ich **Claudias** Vorschlag mit **5xKK** nicht so abwegig. Aber wie bei **W20** üblich gilt (fast) nichts als in Stein gemeißelt und daher ist diese Zahl eher als Richtwert zu sehen.

Andreea: Ich finde die optionale Regel mit dem Gewicht wirklich interessant, auch wenn es deutlich mehr Arbeit bedeutet. Um diese optionale Regel aber auch umsetzen zu können, wäre es sehr hilfreich, wenn ihr bei den Ausrüstungsgegenständen auch das Gewicht angeben würdet – zumindest in etwa Richtwerte.



Antwort (Christian): Danke für den Hinweis, wir werden uns bemühen die Gewichtsangaben bis zur nächsten „Sneak Peek“ einzuarbeiten. Wie sich eine Überladung dann aber im Spiel auswirkt, etwa welche Proben erschwert werden oder ob ein Charakter dadurch langsamer wird, wollen wir den jeweiligen Spielleitern überlassen. Ideen dazu werden wir aber gerne hier veröffentlichen.

Viele Zuschriften erreichten uns zum Thema „**Dungeons & Dragons OGL 1.1**“. Tja! Wir sind da jetzt leider nicht die richtigen Ansprechpartner, aber so weit wir das selbst auch verfolgen möchte „Wizards of the Coast“ (seit 1999 im Besitz von „Hasbro“) mehr Einfluss auf Produkte von sogenanntem „Third Party“ Herstellern nehmen. Gleichzeitig strebt man die Außerkraftsetzung der „OGL 1.0a“ an. Hier ein paar Auszüge und Links zu Diskussionen und Videos im Netz...

In einer Erklärung hieß es, dass man die Änderungen am langfristigen Portfolio vorgenommen habe, um sich mehr auf Spiele zu konzentrieren, die strategisch auf die Entwicklung der wichtigsten Marken ausgerichtet sind und die gleichzeitig vielversprechend genug sind, um neue Zielgruppen zu erschließen und die Spieler zu begeistern.

Wizards woll(t)en freie D&D-Lizenz anpassen!

Das war jedoch offenbar nicht die einzige Maßnahme der "Magier", um die Weichen für eine erfolgreiche Zukunft zu legen. Laut der [Webseite Gizmodo](#) wurde bereits im Dezember 2022 der Entwurf für die neue Version 1.1 der "Open Gaming License" (OGL) geleakt, mit der die Verantwortlichen in Zukunft die Nutzung der freien "Dungeon & Dragon"-Lizenz spürbar einschränken wollen.

Ein wichtiges Ziel der Änderungen sollte es dabei sein, dass jeder, der mit der Lizenz Geld verdient, seine Werke in Zukunft bei Wizards of the Coast anmelden muss. Unter der originalen OGL 1.0 aus dem Jahr 2000 dürften dann keine Inhalte mehr veröffentlicht werden. Im Bericht heißt es:

"Die OGL wurde nicht ausgegeben, um große Wettbewerber zu finanzieren und sie war nicht dazu da, Leuten digitalen Content wie Apps, Videos oder irgendetwas anderes als gedruckte oder druckbare Materialien für das Spiel zur Verfügung zu stellen. Wir aktualisieren die OGL teilweise, um dies deutlich zu machen."

Ob die Pläne für die OGL 1.1 etwas mit den eingangs erwähnten Projekt-Einstellungen zu tun hatte, ist derzeit unklar. Zu den aktuellen Projekten für das D&D-Universum gehören unter anderem Baldur's Gate 3, das von den Larian Studios entwickelt wird und in diesem Jahr erscheinen soll, sowie der Film Dungeons and Dragons: Ehre unter Dieben, mit Chris Pine, Michelle Rodriguez und Hugh Grant in den Hauptrollen.



Shitstorm zwingt Magier zur Klarstellung

Einige Tage nach dem Leak berichtete die [Webseite Polygon](#) dann, dass die Pläne von Wizards of the Coast für einigen Unmut sorgten. So viel Unmut, dass sich die Verantwortlichen zu einem offiziellen Statement gezwungen sahen, um die Wogen zu glätten.

Konkret heißt es in dem Brief an die Fans, dass man von den Nutzern der OGL nun doch keine Lizenzgebühren verlangen wird und dass Inhalte, die zuvor für die 5. Ausgabe des Tabletop-Rollenspiels erstellt wurden, "davon unberührt bleiben". Außerdem betonen die Wizards, dass Ausdrucksformen wie Bildungs- und Wohltätigkeitskampagnen, Livestreams, Cosplay und virtuelle Tabletop-Plattformen von einem OGL-Update nicht betroffen sein werden.

(Quelle: [buffed.de](#))



Spielepublisher wenden sich von Dungeons and Dragons ab!

Zwar hat Wizards of the Coast die Open Gaming License noch nicht verändert. Publisher diskutieren aber bereits über eigene offene Lizenzen.

Nachdem Wizards of the Coasts (WotC) wohl an einer neuen Version der eigenen offenen OGL-Lizenz arbeitet, wenden sich Unternehmen davon ab. Eines davon ist [Paizo](#), das die auf dem D&D-Universum basierenden Rollenspiele [Pathfinder](#) und Starfinder entwickelt. "Wir haben auf weitere Informationen gewartet und gehofft, dass Wizards erkennt, dass die OGL seit mehr als 20 Jahren eine für beide Seiten vorteilhafte Lizenz ist, die nicht widerrufen werden sollte – und kann", schreibt das Unternehmen in einer Ankündigung. Obwohl die Änderungen seitens WotC noch nicht offiziell bestätigt wurden, will Paizo eine neue Lizenz einführen, die den alten Grundprinzipien treu bleibt: eine offene Lizenz, die allen Partnern freien Zugriff auf darin festgelegte Inhalte und Regeln gibt. Die Open RPG Creative License soll das Pathfinder-Universum und andere Regelsets vereinen und nicht widerrufbar sein.

"Dungeons and Dragons ist eine Kultur"

"Wir glauben, wie schon immer, dass Offenheit Spiele besser macht, die Rentabilität für alle Beteiligten verbessert und die Gemeinschaft der Spieler bereichert, die an diesem wunderbaren Hobby teilnehmen", schreibt das Unternehmen. Dabei werden diverse Spielepublisher eingeladen, sich ebenfalls an dem Projekt zu beteiligen. Paizo will die dafür notwendige rechtliche Grundlage schaffen und für deren Kosten aufkommen. Erste Partner sind etwa Kobold Press, Chaosium, Green Ronin und Legendary Games. Neben Paizo wollen sich auch andere Publisher von der Dungeons-and-Dragons-Lizenz und Wizards of the Coast Tochter des Spielwarenkonzerns Hasbro) abwenden. "Dungeons & Dragons ist nicht wirklich eine Marke – es ist eine Kultur, die millionenfach besser ist als eine Marke", schreibt [Publisher Penny Arcade](#) in einer Stellungnahme. Unternehmen wie dieses wollen künftig ihre eigenen freien Lizenzen erstellen, um von eventuellen Lizenzgebühren unabhängig zu sein.

(Quelle: [golem.de](#))



Dungeons & Dragons: Hasbro erzürnt die Fans und muss zurückrudern!

Hasbro wollte wohl den Umsatz steigern, die Folge war ein Aufstand der Community. Wegen einer geplanten Änderung an Lizenzrechten rund um Dungeons & Dragons kam es zu einem wahren Sturm der Entrüstung. Jetzt rudert der Konzern kleinlaut zurück – vorerst.

Ein Leak sorgt für Zorn und Gegenwehr bei der Community Dungeons & Dragons konnte im vergangenen Jahrzehnt ein echtes Comeback feiern. Das Tabletop-Rollenspiel hat diesen erneuten Zuwachs an Beliebtheit auch einer enthusiastischen Community zu verdanken. Viele dieser Fan-Inhalte vertrauen auf eine zwei Jahrzehnte alte Lizenz, die es ihnen erlaubt, Charaktere, Regeln und Spielsysteme in ihren eigenen Kreationen frei zu verwenden – und damit auch Geld zu verdienen. Vor kurzem wurde bekannt, dass Rechteinhaber Wizards of the Coast (WotC), Teil des Hasbro-Konzerns, hier drastische Anpassungen plant.



Nach Monaten voller Gerüchte war durch ein Leak ein Entwurf für Anpassung der sogenannten Open Game License durch WotC an die Öffentlichkeit geraten. Die "OGL 1.1" sollte dabei vor allem im Bereich der Verwendung von Spiel-System und Produkten die bisher bestehende Balance zwischen der Community und den Rechteinhabern völlig neu ordnen. Neben anderen Anpassungen hätte das bedeutet: Will man die Spielsysteme als größerer Drittanbieter weiter nutzen, wären Lizenzgebühren bis zu 25 Prozent fällig. Unabhängig davon müssten alle Erzeugnisse, die Geld umsetzen, gemeldet werden. **Dnddeutsch** hatte hier jüngst eine hervorragende Analyse der Details geliefert.

Die Reaktionen der Community hätten für Hasbro wohl kaum drastischer ausfallen können. Boykottaufrufe führten laut Berichten von **Fox Business** zu rund 40.000 gekündigten Abonnements und einem Umsatzverlust von 400.000 US-Dollar innerhalb weniger Tage. Viel schädlicher ist für den Konzern aber wohl die große Empörung, die sich in Online-Petitionen, offenen Briefen und tausende Einzelbeträgen geäußert hatte. Der Druck der letzten Tage war offenbar ausreichend, dass der Konzern erst einmal die Reißleine zieht.

(Quelle: winfuture.de)

Hier noch die erwähnten Video-Links...

WIZARD TOWER GAMES – NEW OGL and what does it bode for gamers and publishers 🇺🇸

WÜRFEL-MONSTER-META – D&D Community Content in Gefahr! 🇩🇪

ULISSES SPIELE – Offizielle Ankündigung: Ulisses und die ORC 🇩🇪

DnD SHORTS – Wizards' Desperate Response To The D&D Community Backlash 🇺🇸

GINNY DI – Fine, let's talk about the OGL situation 🇺🇸

SHERLOCK HULMES – The OGL & Wizards – My Thoughts (I'm very sad and tired) 🇬🇧

LEGAL EAGLE – Dungeons & Dragons Rolls a 1 on New License (OGL 1.1) 🇺🇸

STORYRANT – OGL 1.1 Update! WotC Reponds, ORC License, & Open Cthulhu? 🇺🇸

SUPERGEEKMIKE – What Can We Do About WotC's Horrible New OGL? 🇺🇸



LYNX'S TALES – Hasbro anuncia la OGL 1.1 ... Se acabó lo bueno... 🇪🇸

I NAUFRAGHI – È la fine di Dungeons & Dragons? 🇮🇹

THE RULES LAWYER – Lawyer analyzes OGL 1.2, 1500+ creators work on open ORC license 🇺🇸

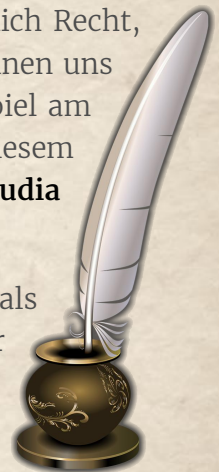
TREATMONK'S TEMPLE – Leaks, OGL 1.2, Surveys and you unsubbing: D&D 5e 🇺🇸

Die Wogen gehen ganz schön hoch – vielleicht schon ein wenig zu hoch. Wir befürchten, dass in dieser Diskussion bereits so viel Porzellan zerschlagen wurde, dass das Image von **Dungeon & Dragons** auf lange Zeit beschädigt sein wird. Schade und traurig, denn das war ganz sicher nicht im Sinne der Erfinder **Gary Gygax** und **Dave Arneson**, welche 2008 bzw. 2009 verstorben sind.

Walther (DSAFreak94): Glaubt ihr nicht auch, dass es langsam, aber doch, Zeit wird die bisherigen Fortschritte mit den Fans zu teilen? Ich bin zwar erst seit kurzem Teil des Teams, aber ich finde wir sollten die Fans mehr in die Entwicklung mit einbeziehen.

Antwort (Xenia, Peter, Christian): Naja... Auf der einen Seite hast du natürlich Recht, aber auf der anderen ist das ein sehr zweischneidiges Schwert. Natürlich können uns Fans dabei helfen die Welt zu gestalten, aber wenn zu viele Leute zum Beispiel am Regelwerk herumschrauben, dann wird es sehr schnell unübersichtlich. Aus diesem Grund haben wir die Erstellung des Grundregelwerkes jetzt vollständig an **Claudia** abgegeben.

Und aus diesem Grund wird es eine neue Rubrik im Kurier geben Diese wird als eine Art Plattform dienen, wo wir euch über Dinge informieren, die quasi „für die Ewigkeit“ oder „in Stein gemeißelt“ sind. So haben wir zum Beispiel schon seit langem Gewichts- und Längeneinheiten entworfen, diese aber in einer Schublade verstauben lassen.



Und bevor die Diskussion beginnt... Wir haben selbst lange überlegt, ob die OLG Geschichte nicht besser in den Tavernentratsch passt – und vielleicht wird es auch dort landen. In dieser Ausgabe haben wir uns für die „Heldenpost“ entschieden, da uns Leserinnen und Leser darauf aufmerksam gemacht haben.



FÜR DIE EWIGKEIT



Um die Wahrheit zu sagen – der Titel der Rubrik gefällt uns selbst überhaupt nicht und wir sind selbst auf der Suche nach einem neuen – aber im Moment ist uns nichts Besseres eingefallen. Vielleicht fällt euch ja ein besserer Titel ein? Falls ja, so lasst uns bitte daran teilhaben. Allerdings eine kleine Einschränkung – der Titel darf kein „ß“ enthalten. „In Stein gemeißelt“ ist somit also leider hinfällig...

Worum geht es also in dieser neuen Rubrik? Von so mancher Stelle erhielten wir – Teils berechnete – Vorwürfe der Geheimnistuerei und mangelnder Transparenz. Kurzum! In unseren Schubladen liegt bereits so einiges an – unserer Meinung nach – fertigem Material, das auch für Leserinnen und Leser dieses Magazins durchaus interessant sein oder für eine aktive Unterstützung sogar nötig sein könnte. Einiges davon mag vielleicht schon in seiner Entwicklung in vorangegangenen Ausgaben besprochen worden sein, Dinge, die in dieser Rubrik vorgestellt werden, gelten allerdings als „abgeschlossene“ Entwicklung. Natürlich kann es auch hier noch zu Korrekturen kommen, große Änderungen sind also nicht mehr zu erwarten. Bevor wir uns hier jedoch in Details verlieren, lasst uns doch lieber beginnen...

I. Das Währungssystem...

Die offizielle Währung in Antheria sind der **(Silber)Taler** und der **Heller**, welcher aus Kupfer gefertigt wird. Zwar gibt es auch noch Münzen wie den **Amazonenrappen**, den **Zwergenbatzen** (entsprechen je 10 Taler) oder den **Golddukat** (100 Taler). Preise werden jedoch – um ein ausuferndes Umrechnen zu vermeiden – immer in **(Silber)Taler** und **Heller** angegeben.

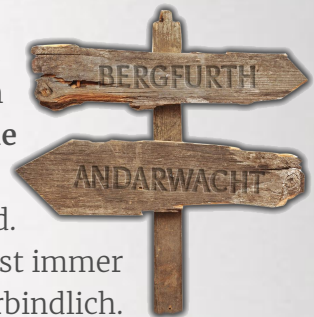


Natürlich bleibt es euch völlig überlassen eigene Münzen zu entwerfen, aber vergesst dabei bitte nicht, dass diese kein offizielles Zahlungsmittel sein können und einfach in **Taler** konvertierbar sein sollen. Es hat spieltechnisch wenig Sinn die „**Al' Khazaamer Rupie**“ mit einem Wechselkurs von 1:7,25, die noch dazu nur in dieser Stadt Gültigkeit hat, einzuführen. Aus diesem Grund haben wir **Taler** und **Heller** zu den offiziellen Zahlungsmitteln erklärt.

1 (Silber)Taler = 100 Kreuzer

II. Längen- bzw. Entfernungsangaben...

Anders als in unserer Welt sind Längen- und Entfernungsangaben in Antheria zum Teil eine Art grobe Schätzung - vor allem wenn es um größere Entfernungen geht. Zwar kennt man in **Antheria** die **Meile** (entspricht etwa einem irdischen Kilometer), aber kaum jemand kann sagen wie viele Meilen es von **Bergfurth** nach **Andarwacht** sind. Entfernungen die man nicht an einem Tag zurücklegen kann werden fast immer in „**Tagesmärschen**“ oder „**Tagesritten**“ angegeben und sind nicht verbindlich.



Aber natürlich gibt es auch ein verbindliches Maßsystem, welches auf den ersten Blick wie eine Mischung aus metrischem und anglikanischem System anmutet. Bevor man jetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlägt, sollte man sich ins Gedächtnis rufen, dass meist Dinge aus der Natur als Grundlage, für die antherianischen Maßeinheiten, dienten.

Antherianisch	Irdisch (mm)	Irdisch (cm)	Irdisch (m/km)	Genauigkeit
1 Haar	0,1	0,01	0,0001	überaus hoch
1 Span	1	0,1	0,001	überaus hoch
1 Halbfinger	10	1	0,01	sehr hoch
1 Finger	20	2	0,02	sehr hoch
1 Hand	100	10	0,1	hoch
1 Fuß	300	30	0,3	hoch
1 Schritt	1.000	100	1	normal
1 Trollschrift	10.000	1.000	10	gering
1 Meile	1.000.000	100.000	1.000 / 1	sehr gering
1 Tagesmarsch	30.000.000	3.000.000	30.000 / 30	keine
1 Tagesritt	40.000.000	4.000.000	40.000 / 40	keine
1 Sturmritt	50.000.000	5.000.000	50.000 / 50	keine



Doch was bedeutet nun die „Genauigkeit“ bei den einzelnen Maßen? Nun – wie schon erwähnt sind die Angaben in Antheria nicht ganz so zuverlässig wie in unserer Welt und mit zunehmender Entfernung werden die Angaben ungenauer. Gilt eine Angabe als „überaus hoch“, so weicht sie in der Regel um maximal 1% vom tatsächlichen Wert ab. Bei „sehr hoch“ erhöht sich die Toleranz auf etwa 3% und bei „hoch“ etwa 5%. Bei „normal“ sind es bis zu 10%, bei „gering“ bis zu 15% und bei „sehr gering“ bis zu 20%. Die Angabe „keine“ bedarf wohl keiner näheren Erklärung,,

III. Gewichte...

Auch antherianische Gewichtsangaben unterscheiden sich sehr wesentlich von unseren irdischen, da sie meist auf natürlichen Quellen fußen. Ein Kilogramm ist für den Antherianer etwas Ungreifbares – mit einem „**Stein**“ weiß allerdings selbst ein Bauer, der weder Schreiben noch Lesen kann, etwas anzufangen. Um auch hier komplizierte Rechenaufgaben zu vermeiden, empfehlen wir – wenn möglich – das Gewicht in „**Stein**“ anzugeben. Lediglich bei besonders wertvollen Gegenständen, wie etwa Edelsteine, Gewürze oder Zutaten für magisches Wirken empfehlen wir ein genaueres Maß...



Antherianisch	Irdisch (g/mg)	Irdisch (dag)	Irdisch (kg)	Genauigkeit
1 Daun	0,001 / 1	0,0001	0,000001	überaus hoch
1 Feder	0,005 / 5	0,0005	0,000005	überaus hoch
1 Hauch	0,01 / 10	0,001	0,00001	überaus hoch
1 Gran	0,05 / 50	0,005	0,00005	überaus hoch
1 Krümel	1 / 1000	0,1	0,001	hoch
1 Kiesel	10	1	0,01	hoch
1 Stein	1.000	100	1	normal
1 Sack	25.000	2.500	25	gering
1 Quader	1.000.000	100.000	1.000	sehr gering
1 Berg	> 10.000.000	> 1.000.000	> 10.000	keine

Auch hier nimmt natürlich mit der Masse die Genauigkeit ab. Während kleinste Einheiten eine überaus hohe Genauigkeit (Abweichung <1%) aufweisen sind Angaben wie „**Quader**“ oder „**Berg**“ eher Schätzungen denn Messungen. Wobei „**Berg**“ keine eigentliche Gewichtseinheit, sondern einfach umgangssprachlich für „unglaublich viel“, ist.



IV. Hohlmaße...

Wohl kaum einem anderen Maßsystem wird von den trinkfreudigen Antherianern mehr Aufmerksamkeit geschenkt als den Hohlmaßen. Schließlich möchte man, wenn man einen Krug Bier bestellt, auch wirklich einen „Krug“ bekommen. Doch an dieser Stelle sei der fröhliche Trinker gewarnt. Schankkrüge werden meist nur zu etwa drei Viertel befüllt – dies variiert jedoch von Taverne zu Taverne. Zuverlässig sind Füllmengen meist nur bei verschlossenen Behältnissen – und auch hier muss man mitunter mit Abweichungen rechnen. Wie stark diese sind hängt, wie fast immer in Antheria, von der Vertrauenswürdigkeit des Anbieters ab.



Antherianisch	Irdisch (ml)	Irdisch (cl)	Irdisch (l)	Genauigkeit
1 Tropfen	0,05	0,005	0,0005	überaus hoch
1 Spritzer	1	0,1	0,001	überaus hoch
1 Schluck	20	2	0,02	sehr hoch
1 Phiole	50	5	0,05	sehr hoch
1 Mund voll	125	12,5	0,125 ($\frac{1}{8}$)	sehr hoch
1 Becher	250	25	0,250 ($\frac{1}{4}$)	hoch
1 Humpen	500	50	0,5 ($\frac{1}{2}$)	hoch
1 Amphore	750	75	0,75 ($\frac{3}{4}$)	normal
1 Krug	1.000	100	1	normal
1 Eimer	10.000	1.000	10	normal
1 Fass	100.000	10.000	100	gering
1 Trog	250.000	25.000	250	gering
1 Bottich	1.000.000	100.000	1000	sehr gering
1 Ozean	∞	∞	∞	keine



Die Abbildungen der Schankkrüge zeigen ganz deutlich, dass ein Krug Bier nicht immer die gleiche Füllmenge hat. Hier muss man ganz klar zwischen der Hohlmaßangabe und dem Gefäß unterscheiden. Selbiges gilt auch, wenn man in einer Taverne eine Amphore Wein bestellt. In Antheria sind Amphoren mit Füllmengen von 0,5 bis 2 Liter gebräuchlich. Transportamphoren können aber auch schon mal ein Fassungsvermögen von bis zu 50 Litern aufweisen.



V. Zeitmessung...

Die Zeitmessung spielt für den gewöhnlichen Antherianer so gut wie keine Rolle. Man verabredet sich nicht für 14:25, sondern für die Zeit nach der die Sonne ihren Höchststand hatte. Lediglich Astronomen, Alchemisten und andere Gelehrte



befassen sich genauer mit der Zeitmessung. Und nur die reichsten Bewohner Antherias können sich einen Zeitmesser, geschweige denn einen Taschenuhrzeitmesser, leisten. Aber dennoch kennt man auch in **Antheria** Einheiten für die Zeit, auch wenn diese sich maßgeblich von den irdischen unterscheiden.



Antherianisch	Irdisch (Sek.)	Irdisch (Min.)	Irdisch (Std.)	Irdisch (Jahr/Tag)
Lidschlag	0,01	0,000166667	0,0000027778	0,00000000031709
Pfeilstrich	0,1	0,00166667	0,000027778	0,000000003171
Augenblick	1	0,0166667	0,00027778	0,00000003171
Minute**	60	1	0,0166667	0,000001902591324
Weile	3600	60	1	0,000114155
Sonnenlauf*	43200	720	12	0,00136986 / 0,5
Mondwache*	43200	720	12	0,00136986 / 0,5
Woche**	604.800	10.080	168	0,0191781 / 7
Mondwechsel	2.628.000	43.800	720	0,0821918 / 30
Sternenlauf	31.540.000	525.600	8.760	1 / 365
Dekade	315.400.000	5.256.000	87.600	10 / 3.650
Zeitalter	3.154.000.000	52.560.000	876.000	100 / 36.500

*Sonnenlauf und Mondwache sind variable Zeitangaben, da sie sich nach Tages- und Nachtdauer richten. Und diese variieren bekanntlich.

**Das Prinzip von Minute und Woche ist in Antheria eigentlich unbekannt.

Generell sind die Zeitangaben als Anregungen zu verstehen – und nicht verbindlich. Wenn ihr euch wohler oder sicherer fühlt, so könnt ihr während des Spieles natürlich auch gerne euer irdisches System verwenden.

Sehr wohl bekannt ist in Antheria allerdings der Zeitrahmen des „**Mondwechsels**“ – welcher 30 irdischen Tagen entspricht. Der antherianische **Sternenlauf** (Jahr) setzt sich aus zwölf **Mondwechseln** und der „langen Nacht“ zusammen, welche fünf **Sonnenläufe** (Tage) andauert. Für die „lange Nacht“ gelten in weiten Teilen Antherias sehr strenge Regeln. So ist



es Mann und Frau verboten während dieser Tage der Succubana zu opfern und auch tierische Produkte, welche in dieser Zeit gewonnen oder erzeugt wurden (Eier, Milch,...) sollten nicht verzehrt werden. Und natürlich würde sich jeder Bauer hüten, seine Ernte in der „langen Nacht“ einzufahren.

Antherianisch	Irdisch	Gottheit	Anmerkung
Eismond	Jänner	Frigor	Gott der Kälte und des Eises
Raumond	Februar		
Saatmond	März	Arvenisena	Göttin der Kunst und der Schönheit
Laichmond	April		
Wonnemond	Mai	Succubana	Göttin der sexuellen Ekstase
Lange Nacht		Lilith / Furiya*	5 Tage andauernde Dunkelheit
Drachenmond	Juni	Junova	Göttin der Geburt und der Erneuerung
Heumond	Juli	Agror	Gott des Ackerbaus und der Viehzucht
Erntemond	August	Cassandra	Göttin des Krieges und des Kampfes
Kräutermond	September	Fennex	Gott des Handels und der Reisenden
Weinmond	Oktober		
Laubriss	November		
Wendemond	Dezember		

**Bei Lilith und Furiya handelt es sich um keine Göttinnen, sondern um deren dämonische Gegenspielerinnen, welche für Hass, Schmerz und Perversion, bzw. Gemetzel und Blutrausch stehen.*

Wie ihr sehen könnt ist hier noch einiges an Freiraum. Wenn ihr also Ideen für weitere Gottheiten habt, so teilt sie uns doch bitte mit. Vorschläge, die es in die Liste schaffe, werden mit einem zwanzigseitigen Würfel (**W20**) belohnt.

VI. Kulturschaffende Völker...

Auf ausdrücklichen Wunsch einiger Leserinnen und Leser, sowie unserer neuen Teammitglieder, fassen wir hier noch einmal die kulturschaffenden Völker **Antherias** zusammen, denn seit der „Erstvorstellung“ in Ausgabe 2 hat sich hier wirklich eine Menge getan. Durch eure Mitarbeit wurden die Völker deutlich vielschichtiger und auch das eine und andere neue Volk wurde auf Expeditionen und Nachforschungen in Archiven entdeckt. Ihr seid überzeugt, dass ihr schon alle Völker kennt? Vielleicht werdet ihr überrascht sein!?



Menschen

Sie machen wahrscheinlich die größte Volksgruppe Antherias aus und sind, vom hohen Norden, bis zu den feuchtheißen Dschungeln im Süden, in ganz Antheria anzutreffen. Deshalb werden sie von anderen Völkern, welche nicht nach Erweiterung ihres Lebensraumes streben, nicht selten als eine Krankheit betrachtet. Dabei geht es den Menschen primär gar nicht um die Erweiterung ihres Lebensraumes, sondern um die Befriedigung ihres unstillbaren Forschungsdranges, welcher in ihrer Natur zu liegen scheint.



Beinahe alle Menschen leben in Dörfern, Städten oder anderen Siedlungsformen, sofern sie nicht verstoßen wurden oder schlicht und einfach die Einsamkeit vorziehen. Fälschlicherweise werden auch **Amazonen** immer wieder als Volk bezeichnet. Diese Bezeichnung hat sich in den letzten Zeitaltern allerdings umgangssprachlich so verfestigt, dass sie selbst von Gelehrten akzeptiert wird. Richtigerweise müsste man **Amazonen** als „militärischen und kulturellen Orden, dem nur Frauen angehören“ bezeichnen.

Die Menschen teilen sich in eine schier unüberschaubare Zahl von Volksstämmen – von den **Nordmännern** / **Walküren** des eisigen Nordens bis zu den **Krk'zaan** im tiefen Süden – auf. Während die Menschen des unwirtlichen Nordens die „Mittelländer“ wegen ihres, ihrer Meinung nach verweichlichten, Lebensstils größtenteils verachten, betrachten manche „Mittelländer“ die dunkelhäutigen Völker des Südens als „Tiere, die man bestenfalls als Sklaven halten kann“. Dafür betrachten die **Krk'zaan** einen gut abgehangenen und gewürzten „Mittelländer“ als Delikatesse.



Ganz anders wiederum die **Naganui**, welche einige der kleinen Inseln im Süden bewohnen. Sie sind sehr weltoffen, freundlich und jeder Volksgruppe gegenüber freundlich gesinnt. Es kommt häufig vor, dass die Frauen der **Naganui** Besucher einladen ihrem Vulkangott **Nagawunuhunuana** zu opfern, was einem Opfer an **Succubana** gleichkommt. Man sollte die Freizügigkeit und Freundlichkeit der **Naganui** allerdings nie auf die Probe stellen, denn sowohl Männer als auch Frauen sind furchtlos und wissen sich mit ihren zahnbesetzten Holz Waffen zur Wehr zu setzen.



Sie leben in erster Linie von dem was Wasser und Insel ihnen zu geben bereit sind, und vom Handel mit anderen Volksstämmen. Zu ihren Haupthandelsgütern zählen Milchnüsse, Perlen und kleine



Blöcke aus Seetang, Ölen und Fetten, deren Verwendung zu besonders sauberer und weicher Haut führt. Der genaue Herstellungsprozess ist ein Geheimnis und es gilt als große Ehre, wenn man so einen, etwa handgroßen, Block geschenkt bekommt.



Geld ist den *Naganui* fremd – sie betreiben Tauschhandel. So hängt es in erster Linie von eurem Verhandlungsgeschick ab ob ihr ein gutes Geschäft macht.



Nicht annähernd so friedliebend und freizügig sind die „أطفال الصحراء الكبرى“ (*'Atfal alsahra' Alkubraa*), die „Kinder der Großen Wüste“. Männliche Kinder werden ab ihrem fünften Lebensjahr zu furchtlosen Kriegern erzogen, die früher nur ein Ziel kannten – den Glauben an ihren einen Gott, der keinen Namen trägt über ganz **Antheria** zu verbreiten. Mehrere Zeitalter lang haben sie dies versucht, wurden aber immer am **Wüstenwall** (J'odar al Sra), in verlustreichen Schlachten, aufgehalten.

Seit etwa fünf Dekaden herrscht ein brüchiger Friede zwischen den „Kindern der Großen Wüste“ und den „Mittelländern“ und man konzentriert sich mehr auf den Handel mit kostbaren Gewürzen und Stoffen als auf die Verbreitung des Glaubens. Durch diesen Handel haben es einige von ihnen zu unsagbaren Reichtümern geschafft, welche selbst Barone aus dem „Mittelland“ wie Bettler erscheinen lassen.



Dieser Reichtum hat schon so manchen Abenteurer zu unüberlegten Handlungen verleitet. Seid gewarnt – die Justiz der Wüstenkinder urteilt schnell und hart. So ist man als Gewürzdieb schnell mal eine oder beide Hände los – oder einen anderen Körperteil, wenn man zum Beispiel mit der Frau eines anderen erwischt wird.



Einst waren die Wüstenvölker den anderen Menschen Antherias in vielen Bereichen, wie Kultur, Anatomie oder Mechanik weit voraus. Diese Entwicklung kam während der scheinbar endlos andauernden Kriege komplett zum Erliegen und da man sich noch immer weigert Wissen von anderen Volksgruppen zu akzeptieren,



wurden sie letztendlich in vielen Bereichen vom Thron gestoßen. Lediglich ihr Geschick im Handeln ist unerreicht und selbst Zwerge lassen sich mitunter ihren Bart von den Wüstenkindern abschwatzen. Es ist nicht bekannt woher die Gewürze stammen, mit denen vor allem in **Al'Khazaam** gehandelt wird. Es darf daher angenommen werden, dass den „Kindern der Großen Wüste“ Gegenden **Antherias** bekannt sind von denen andere Völker noch nichts wissen. Und es ist zu befürchten, sollten sie das Monopol des Gewürzhandels verlieren, das es erneut zu kriegesischen Auseinandersetzungen kommen wird.

Wie ihr sehen könnt, kann man schon alleine mit den menschlichen Volksgruppen ganze Bücher füllen – und vielleicht werden wir das eines Tages auch tun. Aber jetzt lasst und zum nächsten kulturschaffenden Volk kommen, zu den...

Elfen

Es gibt so gut wie keine Zweifel daran, dass es sich bei Elfen um das älteste und weiseste der kulturschaffenden Völker **Antherias** handelt. Es ist nicht wirklich bekannt wie alt Elfen werden können, aber von der jugendlich wirkenden Prinzessin der Frostelfen, **Myr'nala**, wird bereits in einer Chronik berichtet welche vor etwa drei Zeitaltern verfasst wurde. Elfen dürften also, neben Drachen und Succuben, die höchste Lebenserwartung aller Wesen auf **Antherias** Oberfläche aufweisen – sofern sich nicht ein Ork eine Flöte aus Elfenbein schnitzen möchte.

Wie Menschen, sind auch Elfen in ganz Antheria anzutreffen – allerdings meiden sie den Kontakt zu anderen Völkern so weit es möglich ist. Obwohl fast alle Elfen in Städten leben – die sich aber wesentlich von denen der Menschen unterscheiden – sind sie sehr naturverbundene Wesen und jeder Frevel gegen die Natur ist für sie ein Frevel am Leben selbst und wird entsprechend ihrer Gesetze streng geahndet.



Die zahlenmäßig stärkste Volksgruppe der Elfen sind die **Forstelfen**, welche – wie auch die **Hochelfen** – hauptsächlich im **Jadewald** ansässig sind. Sie sind besonders naturnah und verfügen über stark ausgeprägte magische Fähigkeiten...





Viele davon leben, zusammen mit den *Hochelfen*, in der Hauptstadt der Elfen – in **Yaldar'mae**. Eine Stadt deren Schönheit alle anderen Städte **Antherias** überstrahlt. Andere wiederum leben in kleineren Städten oder Baumdörfern nahe des **Orkwalls**. Sie übernehmen, neben den *Amazonen*, die gefährliche Aufgabe, den Wall zu bewachen und das Land vor einfallenden Orks zu beschützen. Ihr größtes Heiligtum ist **Sumaya**, der „Baum des Lebens“. welcher etwa zweihundert Meilen östlich der Hauptstadt liegt. Jeder Elf würde diesen einen Baum mit seinem Leben beschützen. Nicht einmal den *Amazonen*, zu denen die Elfen gute Beziehungen pflegen, ist es gestattet diese Stätte zu betreten.

Bisher wurden die Baumelfen in unseren Chroniken als Forstelfen geführt. Da es hier aber leicht zu Verwechslungen mit den Frostelfen kommen kann, und ein Forst eine wirtschaftlich genutzte Fläche darstellt – worauf uns **Andrea hinwies – haben wir uns zu dieser Namensänderung entschieden.*

Hochelfen sind, ausser besondere Umstände zwingen sie dazu die Stadt zu verlassen, ausschließlich in **Yaldar'mae** anzutreffen. Wir sind uns selbst nicht ganz sicher, ob es korrekt ist sie als eigene Volksgruppe zu bezeichnen, da nicht alle von ihnen als *Hochelfen* geboren wurden, sondern einige diese Bezeichnung durch eine rituelle Weihe erhalten haben.

Obwohl kaum je ein menschliches Wesen eine *Hochelfe* zu Gesicht bekommen hat, werden sie meist als „über alles Irdische hinaus schön“ beschrieben. Unter ihnen befinden sich die besten Architekten, Magier, Heiler, ja sogar Waffenschmiede, **Antherias**. Ihnen obliegt auch die Gesetzgebung für (fast) alle Elfen.

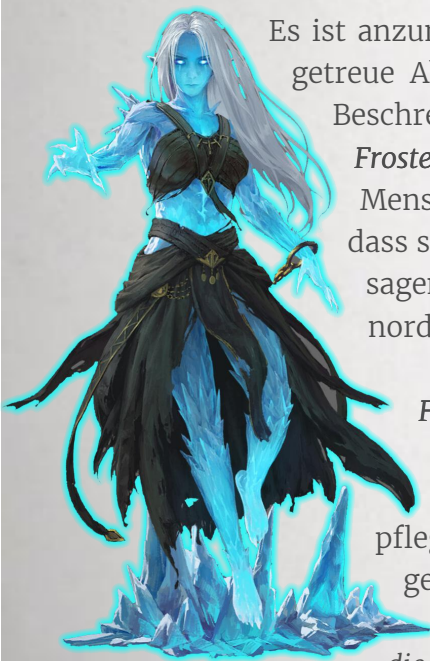
Ob die Bezeichnung *Hochelfen* von ihrer Körpergröße (die meisten von ihnen messen an die zwei Schritt), ihrem Stand in der Hierarchie oder ihrem Gebaren, welches von Menschen als hochnäsig und herablassend bezeichnet wird, abgeleitet ist kann heute nicht mehr mit Sicherheit gesagt werden. Überlieferungen zur Folge sollen die *Hochelfen* den *Amazonen* vor drei Zeitaltern das Geheimnis zur Herstellung des Drachenstahls verraten haben,



welcher ihre Schwerter leichter, schärfer und widerstandsfähiger macht als herkömmliche Waffen. Mit Sicherheit behauptet werden kann allerdings nur, dass das Schwert von Amazonenkönigin *Arvenya* aus einer Schmiede der *Hochelfen* stammt und über ungeahnte magische Eigenschaften verfügt.

Auch *Hochelfen* verehren *Sumaya* als höchstes Heiligtum – als Mutter allen Lebens.

Die meisten *Frostelfen* kennen die grünen Blätter der Jadewaldes nur noch aus den Überlieferungen und Geschichten der Stammesältesten. Obwohl auch sie *Sumaya* als höchstes Heiligtum verehren, hat kaum eine von ihnen den „Baum des Lebens“ je erblickt. Auch über ihr Aussehen halten sich hartnäckig Gerüchte in der Menschenwelt. Manch Reisende, welche ihnen angeblich begegnet sind, beschreiben sie als Wesen deren Körper aus blauen Kristallen bestehen sollen, die von innen heraus leuchten.



Es ist anzunehmen, dass diese Reisenden wohl am Frostfieber litten, denn wie die getreue Abbildung von Prinzessin *Myr'nala* auf Seite 65 zeigt, entspricht diese Beschreibung keinesfalls der Realität. Doch was hat die Volksgruppe der *Frostelfen* aus den Wäldern in den unwirtlichen Norden verschlagen? Kein Mensch vermag das mit Sicherheit zu sagen, man geht allerdings davon aus, dass sich eine Gruppe von Elfen vor vielen Zeitaltern auf die Suche nach einem sagenumwobenen, magischen Eiskristall machte, welcher wenige Meilen nordwestlich von *Løkkensund* zu finden ist.

Frostelfen leben hauptsächlich von der Jagd und dem Handel mit Fellen und Tierhäuten, welche sie meist in *Løkkensund* gegen andere Güter eintauschen. Im Gegensatz zu den anderen Volksstämmen der Elfen pflegen sie – der unwirtlichen Umgebung und der Nähe der Siedlungen geschuldet – nähere Kontakte zu ihren menschlichen Nachbarn. Obwohl sich einige von ihnen sogar auf Beziehungen mit Menschen einlassen – *die meisten Halbelfen sind frostelfischer Abstammung* – betrachten sie die Menschen als primitive, unzivilisierte Lebewesen, was auf die ungehobelten Nordvölker wahrscheinlich auch zutreffen mag.

Neben *Sumaya* verehren die Frostelfen auch den magischen Eiskristall, für welchen es in ihrer Sprache keinen Namen gibt, welcher von Menschen aber *Töfraískristall* genannt wird.





Eine weitere, sehr düstere, Volksgruppe der Elfen, stellen die *Nachtelfen* dar. Ihr auffälligstes Erkennungsmerkmal ist ihre blassgraue bis beinahe schwarze Hautfärbung, welche darauf zurückzuführen sein dürfte, dass sie seit vielen Generationen das Licht der Sonne meiden und ihren Geschäften fast immer im Schutz des fahlen Mondlichtes nachgehen. Um diesen Schutz optimal zu nutzen sind *Nachtelfen* stets dunkel – meist schwarz – gekleidet.

Warum sie sich vor vielen Zeitaltern von ihren Brüdern und Schwestern losgesagt und ein Leben in der Dunkelheit gewählt haben, ist selbst in den Chroniken der Elfen nicht niedergeschrieben. Sicher ist nur, dass die *Dunkelelfen* jegliche Gesetzgebung durch die *Hochelfen* ablehnen und keine Fremden in ihrem Gebiet, dem **Düsterwald**, dulden. Da kaum jemand lebend aus dem **Düsterwald** zurückkehrt, ist so gut wie nichts darüber bekannt in welchen Siedlungsformen *Dunkelelfen* leben.

Neben *Sumaya* verehren *Nachtelfen* auch den *Blutkristall*, welcher inmitten des **Düsterwaldes** verborgen liegt. Kein Mensch, der den Kristall je erblickte schaffte es lebend zu seinesgleichen zurück. Auch andere Elfenvölker werden in der Nähe des Kristalles nicht geduldet. Glaubt man den Gesängen einiger Barden, so bringen die *Nachtelfen* ihre Gefangenen dem Kristall, in einem grausamen Ritual, als Blutopfer dar.

Eine von allen Elfenvölkern verabscheute Splittergruppe der *Nachtelfen* sind die *Blutelfen*. Bei ihnen handelt es sich um *Nachtelfen* welche ihre Fähigkeit, sich nahezu unbemerkt in der Dunkelheit zu bewegen, in den Dienst dunkler, menschlicher Machenschaften stellen und sich als Assassinen verdingen. Man trifft sie fast immer nur Nachts in dunklen Gassen der großen Städte, wo sie im Verborgenen ihre Dienste anbieten. Hat eine *Blutelfe* einen Auftrag angenommen, wird sie nicht ruhen bis dieser erfüllt oder sie selbst tot ist.

Doch hier sei auch zur Vorsicht gemahnt! Versucht man eine *Blutelfe* zu betrügen oder sonst wie hinters Licht zu führen, wird man schnell zu ihrem nächsten Ziel. Und es ist auch eine ganz dumme Idee, eine *Nachtelfe* in einer dunklen Seitengasse nach dem „Preis für eine Nacht“ zu fragen. Der einzige uns bekannte Mann, der diese Frage nicht mit seinem Leben bezahlt hat, hat nur noch einen Hoden. Den anderen trägt die *Blutelfe* als gegerbten Lederbeutel an ihrem Gürtel. Man sollte also besser in kaltes Wasser springen um sich abzukühlen.



Zwerge

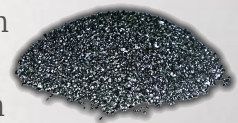
Schenkt man einem Schmählid Glauben, dass in den Hafentavernen gesungen wird, dann haben alle Zwerge drei Dinge gemein. ♪♪ *Sie saufen wie Kamele! Sie sind stur wie Orkponys! Ihre Schädel sind so dick, dass jedes Wissen von ihnen abprallt! So sind sie, die Zwerge, Juchhei!* ♪♪



Auf den einen oder anderen Zwerg mag das, wie sicher auch auf Menschen, zutreffen. Und natürlich sind Zwerge einem guten Bier der eigenen Braukunst niemals abgeneigt. Und ja... Sie sind so stur, dass, wenn sie eine falsche Meinung gefasst haben, die Wahrheit sie in den Arsch beißen kann – und sie werden sie ignorieren. Wer Zwerge deswegen für dumm hält, der begeht einen mächtig großen Fehler. Es waren Zwerge, die das Geld wie wir es kennen, in **Antheria** verbreitet haben. Es waren Zwergenschmiede, welche die Geheimnisse von Metallverbindungen erkannt haben. Ohne diese Verbindungen wären viele Waffen und Werkzeuge technisch nicht möglich gewesen. Es waren Mechanizi der Zwerge, welche die ersten Belagerungswaffen erschufen. Ihre neueste Erfindung, der „Stahlspiralwurm“ schafft es, sich, durch reine Muskelkraft angetrieben, durch Stein und Erd zu fressen und erleichtert den Bergbau.



Und es sind Zwergenalchemisten, die ein geheimes Pulver herstellen welches, wie ein schwerer Vorschlaghammer, festen Stein mit einem Donnerschlag zu Staub verwandelt. Die Entwicklung einer Maschine, welche Steinkugeln mit Hilfe dieses Pulvers hunderte Schritt weit schleudern kann, wurde wieder eingestellt, nachdem einige Zwerge bei Versuchen ihr Leben gelassen haben. Auch die Herstellung des schwarzen Pulvers soll überaus gefährlich sein – schon der kleinste Fehler kann dem Alchemisten eine Hand, einen Arm oder sogar den Kopf kosten – und ist nur den erfahrensten Alchemisten gestattet. Versuche von vielen mittelländischen Alchemisten dieses Geheimnis zu entschlüsseln schlugen bisher fehl. Bisher ist man lediglich der Annahme, dass Holzkohle und Sulfurum im Pulver enthalten zu sein scheinen. Es scheinen aber noch eine oder mehrere Ingredienzien zu fehlen um das „Donnerschlagpulver“ herzustellen.



Ihr seht – es ist also gänzlich falsch, Zwerge für dumm zu halten... Zwerge sind aber nicht bloß für ihre Mechanizi und Alchemisten geschätzt. Höchsten Stellenwert in **Antheria** genießt die Braukunst der Zwerge. Wer es sich leisten kann, der genießt zu seinem Mahl einen Krug

kühles Zwergenbräu und selbst in den höchsten Häusern wird nach einem ausgiebigen Mahl ein Schluck Zwergenbrannt gereicht um für Ausgewogenheit im Magen zu sorgen. Ihr seht – wir verdanken den Zwergen mehr als es auf den ersten Blick den Anschein hat.



Jedoch anders als bei Menschen oder Elfen, lassen sich Zwerge nur sehr schwer in Volksgruppen einteilen. Es handelt sich bei ihnen viel eher um Sippen oder eine Art von Berufsgruppen, die da wären...

Erzzwerge... Sie machen wohl den größten Teil der Zwerge aus. Unaufhörlich treiben sie ihre Stollen in die Berge Antherias um Erze zu fördern. Und gefördert wird alles, vom kostbaren Golderz, bis zum rostroten Eisenerz. Meist werden diese Erze in den „**Hort des Feuers**“ gebracht, wo in unzähligen Schmelzöfen das Reinmetall aus den Erzen gewonnen wird. Da es neben diesen Schmelzöfen unerträglich heiß ist wird dort auch sehr viel Bier benötigt. So ist es also nicht verwunderlich, dass man unter den **Erzzwergen** auch die besten Bierbrauer findet. Ein großer Teil der Metalle wird direkt in den Zwergenschmieden verarbeitet, aber sie dienen auch als Handelsgut mit den Menschen.

Da die abgebaute Kohle bei weitem nicht zum Befeuern der hungrigen Schmelzöfen reicht, und es auch sehr viel profitabler ist sie zu verkaufen als sie zu verbrennen, holzen die **Erzzwerge** Sonnenlauf für Sonnenlauf ein Stück des **Grenzwaldes** ab, was immer wieder zu Spannungen mit den Elfen führt, denen Bäume heilig sind. Und da durch die Erfindung des „Stahlschneidewurms“ die Stollen jetzt noch schneller in die Berge getrieben werden, steigt auch der Bedarf an Stützbalken rasant schnell an.

Obsidianzwerge... Sie zählen, wohl auch notgedrungen, zu den wehrhaftesten der Zwergensippen. Ihre Stolleneingänge liegen sehr nahe an der unfruchtbaren Steppe, welche die Orks als ihre Heimat für sich beanspruchen. Für Orks ist der schwarz glänzende Stein – in den Mittellanden auch als Vulkanglas bekannt – der heilige Stein ihrer Göttin.



Zwerge bauen ihn ab, um daraus Ziergegenstände, Schmuck und Münzen herzustellen. Dies ist immer wieder Grund für blutige Auseinandersetzungen am Fuße der „**Vulkanglaszacken**“.

Schmuckstücke aus Obsidian erzielen – obwohl es ein ganzes Gebirge daraus gibt – in den Mittellanden hohe Preise. Besonders gefragt ist natürlich der grüne



Obsidian, der nur sehr selten zu finden ist und schon fast Goldpreise erzielt. Oder den **Obsidianzwerge** findet man überragende Bildhauer und Meister der Edelsteinschleifkunst.

Edelsteine sind auch das, womit **Juwelenzwerge** ihren Unterhalt verdienen. So kommt das Sprichwort „In jedem der Juwelenberge stecken zehn **Juwelenzwerge**!“ nicht von ganz ungefähr. Nur das es deutlich mehr als zehn Zwerge pro Berg sind. Auf der Suche nach kostbaren Edelsteinen und Kristallen haben die Zwerge die Juwelenberge mehr durchlöchert als Motten meinen Morgenmantel. So mancher Berg droht, aufgrund der vielen Stollen die in ihn getrieben wurden, in sich zusammenzustürzen. Das hält die **Juwelenzwerge** aber nicht davon ab im inneren der Berge prunkvolle Hallen und Wohnstätten anzulegen. Die Juwelenberge waren einst so reich an Edelsteinen, dass man sie mancherorts sogar an der Oberfläche finden konnte. Noch heute erwecken manche



Illustrationen und Karten diesen Eindruck, allerdings gehören diese Zeiten längst der Vergangenheit an. Die, den Bergen abgerungenen Edelsteine werden durch die zwergischen Edelsteinschleifer häufig direkt zu edlen Schmuckstücken verarbeitet, mitunter aber auch in ihrer Rohform an die Mittelländer und „Die Kinder der Großen Wüste“ verkauft, wo sie auf verschiedenste Arten und Weisen verarbeitet werden oder anderweitig Verwendung finden.

Aber völlig egal welcher Sippe die Zwerge angehören, sie haben alle Eines gemeinsam! ♪♪ *Sie saufen wie Kamele! Sie sind stur wie Orkponys! Ihre...* ♪♪ Nein! Nicht das! So geschäftstüchtig die Zwerge auch sein mögen, sie hassen es, ihre geliebten Berge verlassen zu müssen. Aus diesem Grunde sind nicht sehr viele von ihnen im Mittelland anzutreffen, bei Elfen und Orks natürlich schon gar nicht. Wenn sie in Menschenstädten anzutreffen sind, dann meist nur in der Grenzregion – oder auf Abenteuern!

Orks

Es herrscht zwischen **Antherias** Gelehrten noch immer große Uneinigkeit, ob Orks nun zu den kulturschaffenden Völkern gehören oder nicht. Wobei sich die Gelehrten noch nicht einmal



einig sind, wie man „kulturschaffend“ definieren soll. Sie leben in Sippen, bauen Häuser und erschaffen, in unseren Augen primitive, Kunstwerke. Also ja... Orks zählen zu den kulturschaffenden Völkern **Antherias**. Aber es ist wahrlich schwierig für Nicht-Orks, deren Kultur und Lebensweise zu verstehen oder gar zu akzeptieren. Denn bei den Orks gilt ganz klar das Gesetz des Stärkeren. Wer Schwäche zeigt, wird meist von der Sippe als Belastung gesehen und verstoßen – oder getötet.



Doch um die Orks **Antherias** zumindest ein klein wenig zu verstehen, müssen wir unsere Gedanken einmal frei machen, von den Bildern, die „Der Herr der Ringe“ oder „**Das Schwarze Auge**®“ dort vielleicht hinterlassen haben. Sieht man von den Hauern in ihrem Unterkiefer und der anderen Hautfarbe einmal ab, sind sie den Menschen gar nicht so unähnlich., sowohl im Guten als auch im Schlechten. Aber versteht uns jetzt bitte nicht falsch – wir wollen die Orks hier auf keinen Fall verniedlichen. Sie sind furchtlose Kriegerinnen und Krieger, die an Körperkraft (KK) jedem Menschen oder Elfen weit überlegen sind. Und selbst „zierliche“ Halborks – auf welche wir jetzt aber nicht eingehen werden – wie unsere *Gr’ougia* haben noch immer genug Kraft um einem Menschen jeden Knochen im Körper zu brechen.

Dessen sollte man sich immer bewusst sein, ehe man einen über zwei Schritt großen Berg an Muskelmasse zum Kampf herausfordert. Sie werden diese nur all zu gerne annehmen...



Obwohl es eine Vielzahl von Stämmen, Sippen und Clans gibt, teilen sich die Orks im Wesentlichen nur in zwei Volksstämme auf. Der am weitesten verbreitete und bekannteste Volksstamm sind die grünhäutigen **Steppenorks**. Sie leben in weit verstreuten Siedlungen und Dörfern nördlich des **Smaragdwaldes**, an den Füßen der **Vulkanglaszacken**. Da ihnen das karge Land keine Möglichkeit bietet Ackerbau zu betreiben, leben sie fast ausschließlich von der Jagd und ein wenig Viehzucht. Da sie von anderen Völkern **Antherias** verachtet und sogar als Tiere bezeichnet werden, betreiben **Steppenorks** keinen Handel – zumindest nicht offiziell. Immer wieder sieht man Koggen, im Schutz der Nacht, an der Westküste, nördlich der **Valkyre**, anlegen um ihre Ladung zu löschen und Felle zu bunkern – obwohl dies eigentlich verboten ist.

Für Silberwolffelle werden im Mittelland aber derart hohe Preise bezahlt, dass so mancher Kapitän die eine oder andere Schmuggelfahrt und die gefährlichen Verhandlungen mit den **Steppenorks** in Kauf nimmt. Wer mit Orks generell Handel betreibt sollte auch nie die Gefahr



unterschätzen, die von ihren primitiv wirkenden Waffen ausgehen. Die meisten Hieb Waffen der Orks sind klobig, schwer und nicht sehr scharf – aber in den Händen eines Orks sind sie absolut tödliche Waffen. Wahrscheinlich vermag dieses Schwert nicht ein Kettenhemd oder Plattenpanzer zu durchdringen, aber die schiere Wucht des Angriffs vermag Knochen zu brechen oder den Schädel einzuschlagen. Was man noch weniger unterschätzen sollte sind die Bogenschützen der **Steppenorks**. Schon von Kindesbeinen an lernen Orks den Umgang mit Pfeil und Bogen. Die Beherrschung des Orkbogens ist ausschlaggebend für den Jagderfolg und das Überleben der Sippe.

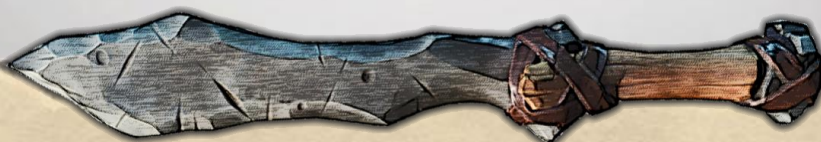
Steppenorks können ihre Pfeile auf Entfernungen bis zu einer halben Meile sicher ins Ziel bringen. Und wir sprechen hier nicht von den leichten, schlanken Pfeilen der Elfen oder der Mittelländer. Ein typischer Orkpfeil ist etwas über einen Schritt lang, hat einen Schaftdurchmesser von etwa einem Finger und die Spitze ist nicht selten eine Hand lang. Wer Ausgabe 5 des „**Amazonen Kuriers**“ gelesen hat, der weiß wie verheerend diese Pfeile sind.

Ihre Ansichten von Kunst und zum Beispiel Schmuck unterscheiden sich wesentlich von anderen Völkern **Antherias**. Schmuck, wenn man es so nennen kann, dient bei den Orks in erster Linie dazu, ihren Rang in der Sippe zu zeigen. So tragen Orks zum Beispiel Knochen oder Zähne besiegtter Gegner als Halsketten.



Der zweite Volksstamm der Orks sind die **Bergorks**, welche zwischen den **Vulkanglaszacken** und den **Frostriesen** leben. **Bergorks** unterscheiden sich in erster Linie durch ihre Hautfarbe von den **Steppenorks**. Die vielen Zeitalter, die sie im Schatten der Berge verbracht haben, ließ ihre Haut ergrauen. Sie pflegen kaum Kontakte zu ihren grünhäutigen Verwandten oder anderen Völkern, was – vielleicht zum Glück für **Antheria** – auch der Grund dafür sein könnte, dass sie waffentechnisch nicht so „fortschrittlich“ sind wie **Steppenorks**, was sie jedoch nicht weniger gefährlich macht.

Was **Bergorks** an Technik fehlt, machen sie durch übermenschliche Kraft wett...

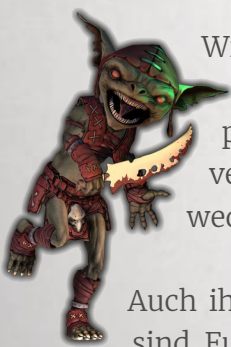


Und um ein für alle Mal mit diesem Irrglauben aufzuräumen, hier ein Auszug aus *Tyren Ramsbergs* Tagebuch...

Grimmig nagte die Frostkälte an unseren Gliedmaßen und mir war, als würden sie mir vom Körper fallen. Nach Einbruch der Nacht vermochte nicht einmal ein Lagerfeuer das laute Klappern meiner Zähne verhindern. Erst als meine Halbork-Führerin mich aufforderte, meine klammen Kleider abzulegen und zu ihr unter die Felle zu kriechen hörte ich auf vor Kälte zu zittern. ... Und als sie mich an sich drückte, um mich zu wärmen, da konnte ich ganz deutlich spüren, das nicht ein einziges Härchen ihren muskulösen Körper verunstaltete.

Goblins

Für die einen sind sie eine Landplage, für die anderen ein kulturschaffendes Volk – aber wohl in den Augen aller sind sie Räuber- und Diebesgesindel. Glitzernde und glänzende Gegenstände scheinen sie geradezu anzuziehen – und sie lassen nichts unversucht um diese in ihren Besitz zu bekommen. Dabei schrecken die, kaum mehr als einen Schritt kleinen, **Goblins** auch nicht davor zurück einem schlafenden Reisenden die Kehle durchzu-schneiden. Generell sind **Goblins** sehr feige Kreaturen und fühlen sich nur im Rudel stark. Wohl aus diesem Grund werden sie von Zwergen auch Abschätzig als „Arschwisch“ bezeichnet. Trifft man in **Antheria** auf einen einzelnen Goblin wurde dieser meist entweder von seiner Sippe verstoßen oder er versucht einen in eine Falle zu locken.



Wie bei den Orks, sind sich die Gelehrten uneins darüber, ob **Goblins** zu den kulturschaffenden Völkern zu zählen sind. Es sind einzig und alleine ihre primitiven Malereien an Höhlenwänden und das sie über eine eigene Sprache verfügen, was einen dazu bewegen kann, sie dazu zu zählen. Sie betreiben weder Ackerbau noch Viehzucht – sie sind Jäger und Sammler.

Auch ihre Waffen und Rüstungen stammen nicht aus eigener Produktion, sondern sind Fund- und Beutestücke. So war es nach den großen Schlachten des letzten Krieges häufig zu beobachten, dass ganze Horden von **Goblins** über die Schlachtfelder zogen um die Leichen zu fleddern. Die gefährlichste Waffe der **Goblins** sind meist nicht ihre alten, rostigen und schartigen Schwerter, sondern ihre scharfen Zähne. Der Biss eines **Goblins** birgt meist ein hohes Risiko für eine Wundinfektion.





Es ist schwierig, bei **Goblins** von Volksgruppen zu sprechen, Gelehrte neigen eher dazu, sie als „Unterarten“ zu bezeichnen. Eine dieser Arten wird von den Mittelländern als „**Nachtschleicher**“ bezeichnet. Im Gegensatz zum gewöhnlichen Goblin, haben **Nachtschleicher** eine graue Haut und besitzen die Fähigkeit in absoluter Dunkelheit sehen zu können. Dies hat allerdings den Nachteil, dass ihre Augen dabei rot glühen und sie so leicht auszumachen sind.

Eine Goblinart, der man wohl nicht so gerne begegnet, sind die beinahe menschengroßen **Hobgoblins**, welche irrtümlichweise manchmal sogar für Orks gehalten werden. Zum Glück für Reisende und Bauern, sind sie nur in kleinen Gruppen anzutreffen und trotz ihrer Größe und ihrem furchteinflößendem Aussehen sind sie nicht viel mutiger als ihre kleinen Artgenossen. Jedoch sollte man nicht den Fehler begehen ihre Kraft und Wildheit zu unterschätzen. Ein ausgewachsener **Hobgoblin** kann es durchaus mit einem Menschen aufnehmen und ihm mit Klauen und Zähnen beachtliche Wunden zufügen, die sich nur all zu leicht entzünden können.

Wie auch ihre kleineren Verwandten sind auch **Hobgoblins** in erster Linie Jäger und Sammler



Alle **Goblins** haben, auch wenn man es bei ihrem Anblick nicht zu glauben vermag, einen sehr stark ausgeprägten Familiensinn. Das Wohl ihrer Familie oder der Sippe bedeutet ihnen viel mehr als das eigene. Trotz ihrer Feigheit würde sich ein gefangener **Goblin** eher selbst die Zunge abbeißen, als die Lage seiner Höhlensiedlung zu verraten.

Darüber hinaus gelten sie als ausgezeichnete Spurensucher, weshalb man sie mitunter auch zusammen mit Räuberbanden antrifft, welche sich die Fähigkeiten der **Nachtschleicher** oder **Goblins** billig oder erpresserisch zu Nutze machen. Ach ja! Eines unterscheidet die **Goblins** noch maßgeblich von den meisten anderen Völkern **Antherias**. In der Sippe geben die Frauen den Ton an. Fast immer hat eine Sippe eine Schamanin und eine Älteste – zwei Ränge, die fast ausschließlich von Frauen besetzt sind. Sie zeigen, verglichen mit den Männern – **wenn man sie so nennen kann** – auch eine deutlich höhere Lernfähigkeit.



Succuben & Incubi

...und ihre männliche Gestalt, der *Incubus*, werden von vielen **Antherianern** hoch geachtet und beinahe wie Götter verehrt, andere wiederum sehen in ihnen Dämonen, Ausgeburten der „langen Nacht“. Sie selbst sehen sich, wie *Tyren Ramsberg* in seinen Tagebüchern zu berichten weiß, weder als das Eine, noch als das Andere. Doch woher kommen diese Irrglauben in der Bevölkerung – ja woher kommen die *Succuben* selbst?

Die Frage nach ihrer Herkunft ist leicht zu beantworten, denn man weiß es nicht. Nicht einmal *Nadeare Solial*, Hohepriesterin der *Succubana* – und selbst *Succubus* – kennt die Antwort auf diese Frage. Schenkt man sehr alten Überlieferungen Glauben, dann waren sie einst Menschen, deren Eitelkeit so weit ging, ihre Schönheit mit derer der Götter gleichzustellen. Zur Strafe wurden sie von den Göttern in die Geschöpfe verwandelt, die sie jetzt sind. Dazu verdammt sehr lange zu Leben und ihren Hunger durch den Beischlaf, durch ein Opfer an ihre Gottin, zu stillen.



Es mag schon stimmen, dass ein *Succubus* einem Menschen auf verschiedene Art und Weise Energie entziehen kann, um sich dadurch zu stärken, aber ein Beischlaf ist dazu nicht nötig. Wenn ein *Succubus* Hunger verspürt, dann greift sie, wie Menschen auch, zu Speiß und Trank. ...selbiges gilt natürlich auch für den *Incubus*, aber um die Schreibweise nicht unnötig zu verkomplizieren, beschränken wir uns hier auf die weibliche Form.

Doch wie kommt es zu diesem Energietransfer? Eine simple Berührung durch einen *Succubus*, vom Menschen fast immer völlig unbemerkt, reicht aus, um den *Succubus* die geheimen Lüste und Ängste dieses Menschen zu offenbaren und eine Verbindung auf mentaler Ebene herzustellen. Durch diese Verbindung sind die in der Lage bei Menschen Träume hervorzurufen. Da ein *Succubus* von Natur aus nicht böse ist, sind dies meist sehr schöne und häufig auch erotische Träume. Nicht selten erscheint der *Succubus* selbst im Traum, allerdings erscheint er dabei immer in der Gestalt die wir am meisten begehren. Und es ist auch nicht richtig, dass der *Succubus* in den Träumen immer die dominante Rolle spielt – er richtet sich hier ganz nach den Begierden des jeweiligen Menschen.



Aber – und daher kommen wohl auch die vielen dämonischen Abbildungen – ein *Succubus* kann diese Träume auch bewirken um Menschen zu bestrafen und ihnen den gesunden Schlaf zu rauben. In solchen Träumen erscheint der *Succubus* als das, was der oder die Träumende am meisten fürchtet. Und da die Furcht vor geflügelten Dämonen bei den Menschen häufig tief verwurzelt ist, haben sie meist genau dieses Traumbild von *Succuben*, wovon viele Abbildungen in Büchern, Schriftrollen oder Malereien zeugen.

Kommt es während solch eines Traumes zur tatsächlichen körperlichen Vereinigung – wobei der *Succubus* den Menschen besteigt – so kann er ihm oder ihr die Energie, welche er benötigt um seine magischen Fähigkeiten, aufzuladen deutlich schneller entziehen als über die rein mentale Verbindung. Bis heute ist nicht bekannt, warum Menschen nicht aufwachen, während sie von einem *Succubus* bestiegen werden. Menschen sind nach so einer Nacht meist sehr erschöpft, woher wohl auch die Frage „Hat dich letzte Nacht ein *Succubus* geritten?“ herrühren dürfte wenn ein Mensch besonders müde wirkt. Ein *Succubus* ist aber auch in der Lage Energie zu geben – und zwar durch den „Kuss des Succubus*“.

**Vorsicht! Hier besteht Verwechslungsgefahr. Während der „Kuss des Succubus“ Energie auf den Geküssten überträgt, handelt es sich beim „Kuss der Succubana“ um den Höhepunkt der körperlichen Vereinigung.*

Die magischen Fähigkeiten der *Succuben* gehen aber natürlich weit über diesen Kuss hinaus. Ihre wohl erstaunlichste Fähig, die Gestaltwandlung, beschreibt *Tyren* in seinem Tagebuch wie folgt:

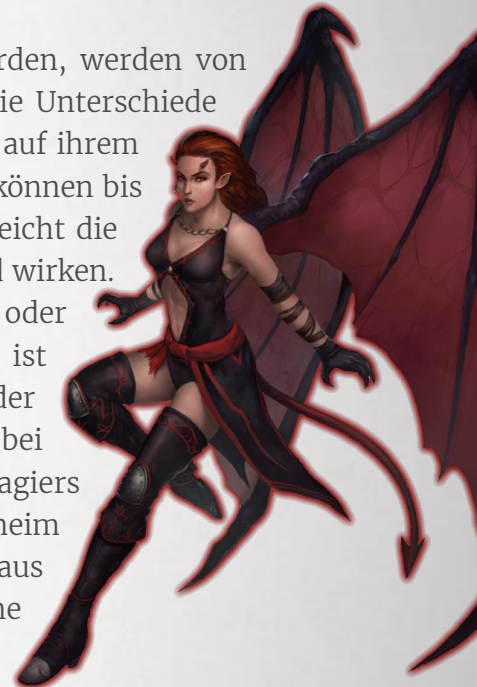
Hätte ich es nicht mit meinen eigenen Augen gesehen, ich würde es nicht glauben. Während die Hohepriesterin ihre Kleidung abstreifte färbte sich ihr dunkles Haar golden wie die Ähren auf den Feldern und ihre zuvor dunklen Augen erstrahlten in einem Blau wie der Kristallsee. Ihr üppiger Busen wurde kleiner und ihre Hüfte noch schlanker als sie es ohnehin schon war. Wie von Geisterhand verflocht sich ihr goldenes Haar zu einem Zopf, der ihr frech über die Schulter hing. Hätte nicht die einen Finger lange, zarte Narbe an ihrem linken Schienbein gefehlt, so hätte ich jeden Eid geleistet, dass Helena Sonnenfeld hier vor mir steht. Doch es war die Hohepriesterin Nadeare Solial, welche mich mit diesem Anblick belohnte. Möge Helena mir meine Schwäche verzeihen...



Succuben sind völlig in die menschliche Gesellschaft integriert und sie leben zwischen den Menschen in Städten und Dörfern. Aufgrund ihrer Fähigkeiten haben sich viele von ihnen in den Dienst der Liebesgöttin *Succubana* gestellt und bekleiden in deren Tempel einige der höchsten Ämter. Wie etwa die mehrfach erwähnte *Nadeare Solial*. Seit mehr als einem Zeitalter ist sie Hohepriesterin der *Succubana* und Vorsteherin ihres Tempels zu **Andarwacht**. Wie alt *Succuben* werden können – oder gerade sind – ist schwer einzuschätzen, da sie durch ihre Gabe der Gestaltwandlung jedes beliebige Aussehen annehmen können.

Drakonas

Oder auch „*Drachenharpynien*“, wie sie von vielen auch genannt werden, werden von einfältigen Menschen gerne mit *Succuben* verwechselt. Dabei sind die Unterschiede doch mehr als offensichtlich. *Drakonas* tragen große Lederschwingen auf ihrem Rücken, haben einen Schwanz der zu einer Speerspitze verläuft und können bis zu drei Schritt groß werden. Was sie an *Succuben* erinnert, sind vielleicht die kleinen Hörner auf ihrer Stirn und das sie auf Männer sehr anziehend wirken. Und anders als ein *Succubus* verfügen sie über keine magischen oder gestaltwandlerischen Fähigkeiten. Auch der Vergleich mit *Harpynien* ist grundlegend falsch. Obwohl eigentlich nichts über die Herkunft der *Drakonas* bekannt ist, kann es als gesichert angesehen, dass es sich bei ihnen nicht, wie bei den Harpynien, um das Werk eines Schwarzmagiers handelt. Ihnen sind nicht der übliche Wahnsinn und die Mordlust anheim wie den *Harpynien*. Ganz im Gegenteil! Die meisten *Drakonas* sind überaus intelligent und in der Lage mehrere Sprachen zu sprechen. Ihre eigene Sprache ist jener der Mittelländer sehr ähnlich, verwendet jedoch zur schriftlichen Darstellung völlig andere Zeichen, wie in *Helena Sonnenfelds* Aufzeichnungen ersichtlich.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
𐌰	𐌱	𐌲	𐌳	𐌴	𐌵	𐌶	𐌷	𐌸	𐌹	𐌺	𐌻	𐌼

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃	𐍄	𐍅	𐍆	𐍇	𐍈	𐍉



Drakonas leben in „Häusern“ aus Holz, Schilf und Palmwedel, welche sie, ähnlich wie Schwalbennester, an den Abhängen der **Amzonenberge** errichten. Aus diesem Grund sprechen die Gelehrten auch gerne von Drakonanestern und Horsten.



Das Volk der *Drakona* hat jedoch ein „Problem“ – es besteht ausschließlich aus weiblichen Individuen. Zur Fortpflanzung sind sie auf einen Menschen angewiesen. Früher haben sie sich zu diesem Zwecke einfach Männer von den Feldern oder den Handelswegen geholt, welche sie, nach erfolgreicher Kopulation, häufig einem ihrer Drachengötter zum Opfer gebracht haben. Doch dies gehört der Vergangenheit an.

Heute unterhalten sie gute Beziehungen zu den *Amazonen*, mit denen sie auch Handel betreiben, und zu den Bürgern von **Bergfurth**. In **Bergfurth** wird den *Drakonas*, sowohl bei Voll- als auch bei Neumond ein Mann oder Jüngling als „Opfer“ dargeboten. Was früher den fast sicheren Tod bedeutete gilt heute als große Ehre – von einer *Drakona* auserwählt und in „ihr Nest mitgenommen“ zu werden. Ein kleiner Ratschlag an alle Männer, welche von einer *Drakona* auserwählt wurden. Lasst es einfach geschehen und wehrt euch nicht. Erstens hättet ihr ohnehin kaum Aussicht der Umklammerung ihres Schwanzes zu entkommen und zweitens denkt daran wie viel Schaden ein Sturz aus hundert Schritt Höhe haben würde...

Keine Angst! Die *Drakona* wird euch nicht fressen, jedenfalls nicht im kulinarischen Sinne. Da die Fingernägel einer *Drakona* fast schon ein wenig Krallen gleichen, kann es in der Hitze der Vereinigung schon zur einen oder anderen Verletzung kommen, deren Narben von **Bergfurther** Jünglingen meist voller Stolz präsentiert werden. Heute werden die Kopulationspartner auch nicht mehr den Göttern geopfert, sondern nach ein paar Tagen nach **Bergfurth** zurückgebracht. Meist sind die Männer nach dieser Zeit aber so erschöpft, dass sie erst einmal ein paar Tage – und vor allem Nächte – Ruhe benötigen um wieder zu Kräften zu kommen. Häufig können sie sich nach der Erholung an nichts erinnern...



Oger & Trolle

Obwohl sie nicht zu den kulturschaffenden Völkern Antherias zählen, seien sie an dieser Stelle erwähnt. Die bis zu zehn Schritt großen Oger und Trolle leben in erster Linie in den „**Großen Sandsteinen**“, auch als „**Wüstenwall**“ bekannt. Eigentlich handelt es sich bei ihnen um gänzlich missverstandene Kreaturen. Es mag schon richtig sein, dass Menschen, Elfen, Zwerge und sogar Orks auf ihrem Speiseplan stehen, aber sie sind deswegen nicht als, von Grund auf böse, anzusehen. Dennoch sollte man es unbedingt vermeiden, ihnen über den Weg zu laufen. Sonst könnte man schnell zu einem kleinen Leckerbissen auf ihren Speiseplänen werden.



Feen (Pixies)

Wie Schmetterlinge, sind *Feen* – oder *Pixies*, wie sie auch genannt werden – auf allen Wiesen und in allen Wäldern **Antherias** zu finden. Man muss nur genau hinsehen! Die magischen Wesen werden kaum größer als eine Hand, viele von ihnen sind sogar deutlich kleiner. Und ihre meist grüne Kleidung verleiht ihnen eine zusätzliche Tarnung, was auch dringend nötig ist, denn es sieht manchmal so aus, als wäre halb **Antheria** auf der Jagd nach ihnen. Kinder möchten sie als Spielzeuge, Hexen verwenden Feenflügel für Flugelixiere, Magier ihren Staub für verschiedene Zauber und Heiler ihren Urin für verschiedene Heilsalben. Dabei vergisst man nur all zu gerne, dass *Feen* unter anderem für die Bestäubung vieler – in erster Linie magischer – Pflanzen verantwortlich sind. Daran sollte man vielleicht denken, bevor man das nächste Mal gedankenlos eine fängt und sie in ein Glas sperrt oder ihr gar die Flügel ausreißt. Wie Helena Sonnenfeld in langen Studien festgestellt hat, verfügen auch Feen über eine eigene Schrift.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ



N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ℵ	ο	ς	θ	ρ	ε	τ	υ	ς	ω	α	φ	χ

Ihre Sprache, welche wie ein leises Fiepen klingt, ist für Menschen jedoch völlig unverständlich. Zu mindest ist uns kein Mensch bekannt, der in der Lage ist sprachlich mit ihnen kommunizieren zu können. Obwohl *Feen* niemandem etwas zu Leide tun würden, können sie ganz schön lästig sein – vor allem wenn sie als Schwarm auftreten.

Gerade noch rechtzeitig zum Ende dieser Ausgabe, erreichten uns zwei brandaktuelle Nachrichten per Eilboten. Eine Nachricht, welche wohl 99,9% aller **Dungeons & Dragons®** Fans um den ganzen Erdball jubeln lässt, ist, dass **Wizards of the Coast** von der geplanten Änderung der OGL absehen möchte. Vor allem von der rückwirkenden Annullierung der bisher gültigen Version 1.0a. Offensichtlich ist der Druck von Mitbewerbern und Fangemeinde selbst für den Multimillionen Dollar Konzern zu groß geworden. Ob man sich bei **WotC** auch in Zukunft daran halten wird, das wird selbige zeigen. Im Augenblick herrscht jedenfalls einmal große Erleichterung in der Szene...



Es ist da – und es ist viel besser geworden als wir erwartet haben. Gestern (31. Jänner 2023) erschien das Update V1.3.26 – Winter Wonderland für den **Dungeon Alchemist**. Und dieses Update hat es wieder einmal in sich. Neben dem angekündigten Winter Thema gibt es wieder eine Vielzahl neuer Objekte und Funktionen. Unser absoluten Favoriten sind die Lava, welche speziell in dunkler Umgebung so richtig zur Geltung kommt und die „Abstract Objects“, welche wir schlicht und einfach „Green Screens“ nennen. Es handelt sich dabei um grüne Wände, Säulen und Flächen, welche mit eigenen Texturen versehen werden können. Dadurch ist es jetzt zum Beispiel möglich Blutflecken oder Fußspuren auf ebener Fläche oder Nachrichten an Wänden zu „hinterlassen“. Mehr darüber erfährt ihr in der ersten Ausgabe des „*Dungeon Explorer*“, an der wir bereits mit Hochdruck arbeiten.





bschließend für diese Ausgabe möchten wir uns wieder bei einigen Personen bedanken, die an dieser Ausgabe mitgearbeitet haben

oder uns sonst auf eine positive Art überrascht haben. So

geht unser erstes großes Dankeschön an jene **unbekannte Person**, welche uns drei Packungen zwanzigseitige Würfel zum Geschenk gemacht hat. Da es aber so etwas wie ein Datenschutzgesetz gibt, darf uns der ausführende Händler leider auch nicht sagen, wem wir das Geschenk zu verdanken haben. Es wäre nett, wenn sich unser Gönner oder Gönnerin bei uns melden würde, damit wir uns persönlich für das Geschenk bedanken können.



Ebenfalls in Zusammenhang mit Würfeln geht ein großes Dankeschön an **Cornelia Unger, Ingeborg Stadler-Winkler** und **Robert Konar**. Sie haben unserem Würfel-Goblin mit ihren Geschenken den Weihnachtstag verschönert.



Ein ganz großes Danke geht natürlich auch an **Andrea Hieke** und ihre Familie, die unseren Würfel-Goblin bei seinem neuen Hobby unterstützen.

Ein großes Dankeschön an alle Mitarbeiter von **Conrad Vösendorf**, welche bis zum letzten Atemzug an Seite des Würfel-Goblins durchgehalten, und seine miese Laune ertragen haben. Danke und alles Gute für eure weiteren beruflichen Wege.

So! Jetzt ist es langsam an der Zeit sich für diese Ausgabe des „*Amazonen Kuriers*“ zu verabschieden. Natürlich hofft unser gesamtes Team, dass wir uns alle gesund zu unserer Jubiläumsausgabe wiedersehen.

Euer **W20**-Team!

Xenia, Peter, Andrea, Katta, Robert, Claudia, Walther und **Christian**.

