

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

ANTHERIANISCHER AMAZONEN-KURIER



10

Jubiläumsausgabe
Erstmals über 100 Seiten

© 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, Photokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren untersagt.

Die Benutzung dieses Magazins und die Umsetzung der darin enthaltenen Informationen erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter großer Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Druckfehler und Falschinformationen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Die Autoren übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Magazins. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen von den Autoren übernommen werden. Für die Inhalte von den in diesem Magazin abgedruckten und verlinkten Internetseiten sind ausschließlich die Betreiber der jeweiligen Internetseiten verantwortlich.

Christian Stadler – Chris & Lenka's Bahnfotos

Brunnengasse 72

1160 Wien

Österreich

Titelbild: Elfe Belle – © Anastasya Zelenova
Cassandra – © 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.

„Dungeon Alchemist“, sowie dessen Logo sind © Briganti BV Belgien

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

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

Unser ganz großes Dankeschön, für die Erlaubnis ihr Foto für die Titelseite unserer Jubiläumsausgabe verwenden zu dürfen, geht an die fabelhafte Cosplayerin **Anastasya Zelenova**. Viele von uns kennen sie als Lara Croft, Chun Li, Black Widow, Prinzessin Leia, Han(na) Solo, Kitana, Wonder Woman, Harley Quinn, Catwoman, Poison Ivy, Ada Wong, Luna, Sabrina, Harry(ette) Potter, Tyrande, Riven – Valiant Sword, Kitsune, Ahri, (Dark) Rey, Neon Rabbit, Brigitte (Overwatch) und als Red Sonja zierte sie sogar das Cover von Ausgabe 3/2019 des gleichnamigen Comics – erschienen bei Dynamite. Und als wäre ihre Karriere als Cosplayerin noch nicht bemerkenswert genug ist sie darüber hinaus noch Model, erfolgreiche PR-Managerin, Ehefrau und fürsorgliche Mutter. Obwohl sie zu den erfolgreichsten und berühmtesten Cosplayerinnen weltweit zählt, ist sie bescheiden und sehr bodenständig geblieben.



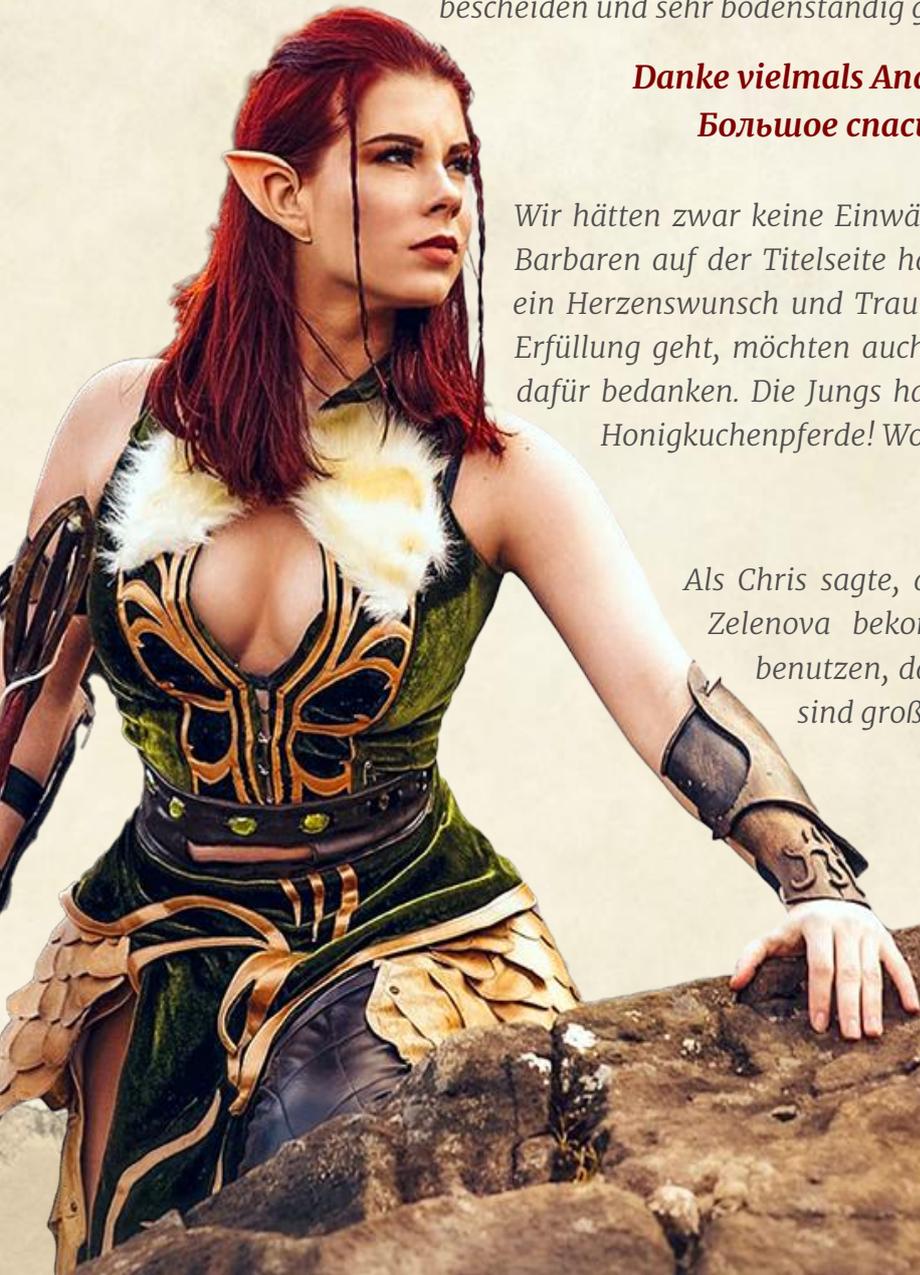
**Danke vielmals Anastasya!
Большое спасибо!**

Wir hätten zwar keine Einwände, wenn wir mal einen muskulösen Barbaren auf der Titelseite hätten, aber da mit diesem Cover wohl ein Herzenswunsch und Traum der Jungs und Männer im Team in Erfüllung geht, möchten auch wir uns ganz herzlich bei Anastasya dafür bedanken. Die Jungs haben ein Lächeln auf dem Gesicht wie Honigkuchenpferde! Woran liegt das wohl?

(Xenia Bergmann & Andrea Hieke)

Als Chris sagte, dass wir die Erlaubnis von Anastasya Zelenova bekommen haben, eines ihrer Fotos zu benutzen, dachten wir zuerst an einen Scherz. Wir sind große Fans ihrer Cosplays.

(Peter Horvath & Walther Lechmann)





- 5 -

◆ VIRTUELLE WELTEN ◆

Wie alles begann – so hätte man diese Rubrik auch nennen können. Werfen wir zusammen einen kurzen Blick auf Computerspiele, welche maßgeblich zur Popularitätssteigerung des Rollenspieles beigetragen haben. Blicken wir gemeinsam auf Klassiker, wie Bard's Tale, Eye of the Beholder oder Arcanum.

◆ DER PRÜFENDE BLICK ◆

„Kauf oder Lauf?“ Das ist manchmal die Frage – und wir wollen euch bei der Beantwortung dieser Frage behilflich sein. In dieser Ausgabe werfen wir einen Blick auf Dungeon & Dragon® Miniaturen, Soundtracks, Bücher, Programme, Würfeltaschen, Sammelkartenhüllen und noch einiges mehr.



- 15 -



- 27 -

◆ HELDENPOST ◆

Wie ihr sehen werdet wurde die Heldenpost optisch überarbeitet und bietet jetzt ein klein wenig mehr Informationen. An dieser Stelle auch gleich ein großes Dankeschön an alle, die uns geschrieben und zum Teil auch konstruktiv kritisiert haben. Die Neugestaltung der Heldenpost ist ein Resultat eurer konstruktiven Kritiken.

◆ TAVERNENTRATSCH ◆

Dieses Mal bietet der Tavernentratsch etwas ganz Besonderes Zufällig werdet ihr Zeuge einer Unterhaltung zwischen Helena und Gr'ougia, welche zum Auftakt eines Romans von Claudia Schwarz wird. Das dieser Roman auch eine erotische Komponente hat empfehlen wir ihn nicht für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren. ◆ **TEIL 1** ◆ **TEIL 2** ◆



- 47 -

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

Zur Feier unserer zehnten Ausgabe werfen wir einen Blick zurück. Einen Blick darauf, wie und wann für einige von uns das Hobby ‚Rollenspiel‘ seinen Ursprung nahm. Für einige von uns begann die Liebe zum Rollenspiel nämlich nicht, wie man vielleicht glauben mag, mit **Dungeons & Dragons™** oder **Das Schwarze Auge®**, sondern in elektronischer Form. Und zwar auf einem Computer, den heute viele nur noch vom „Hörensagen“ oder dem Museum kennen – den Commodore C64, von vielen auch liebevoll als „Brotkasten“ bezeichnet.



Heute hat eine € 29,- Armbanduhr mehr Rechen- und Speicherleistung als der C64, welcher 1983 in Vollausstattung mit Diskettenlaufwerk VC-1541 und Monitor 1702 über öS 20.000,- (entspricht heute einer Kaufkraft von etwa € 3.000,-) kostete. Vielleicht erinnert sich sogar noch jemand an die Meldung auf dem Bildschirm...

```

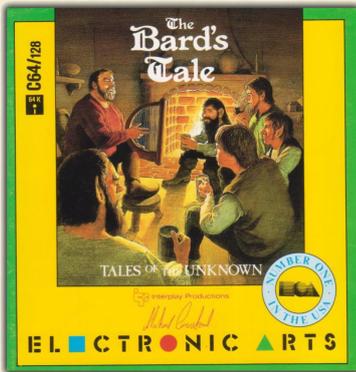
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE

READY.

```

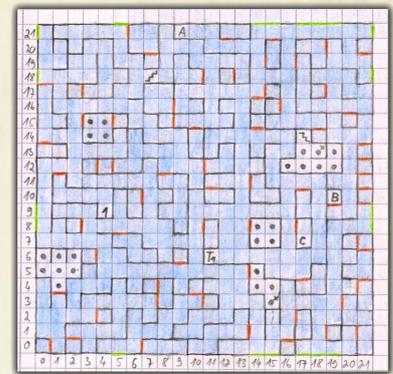
Ja – ihr liest richtig! 64 KByte, eine Auflösung von 320x200 Bildpunkten, bei 16 Farben und dreistimmigem Sound reichte damals völlig aus um uns in eine Welt der Fantasie und Abenteuer zu entführen.





Es war Electronic Arts (EU: Ariolasoft) welche und als erstes ins Reich der virtuellen Fantasie entführt haben und zwar mit dem Spiel **The Bard's Tale**. Mit einer Gruppe (Party), die aus bis zu sechs Helden und Heldinnen bestehen konnte, machte man sich auf den Weg um die Stadt **Skara Brae** vom Bösen zu befreien. Unser Freund **Michael „Mike“ Schwarz** hat damals sicher jeden Tag Stunden in dieser Welt verbracht um seine Gruppe hochzuleveln und um Karten der Stadt, der Kanalisation oder Mangar's Turm zu zeichnen.

Ja - man musste tatsächlich noch zu Stift und Papier greifen um Karten zu zeichnen, welche dann in etwa so aussehen wie das Bild rechts. Automapping war noch ganz, ganz weit weg - in ferner Zukunft. Mann kann also quasi noch von einer Art Semi-Pen and Paper Rollenspiel sprechen. Vielleicht kann sich ja auch noch jemand an die Koordinaten des Raumes erinnern, wo 4x 99 Skelette auf einen warteten, welche man dann meist mit einer MIBL (Mangar's Mind Blade) zu Knochenstaub zermalmt hat - was mächtig Erfahrungspunkte brachte.

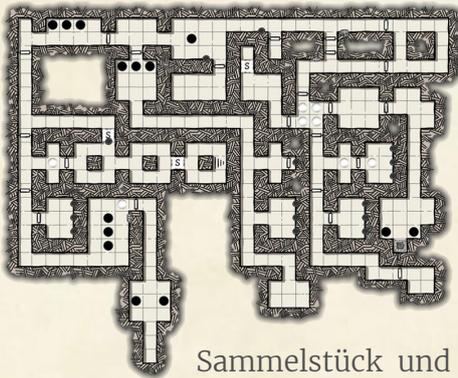


The Bard's Tale wurde so populär, dass bis heute noch drei weitere Teile folgen sollten, von denen die ersten drei für alle damals gängigen Systeme wie C64, AMIGA, PC (DOS), Apple II, Atari ST, Schneider CPC oder ZX Spektrum - später auch noch für Android, NES und PC-88. Nachdem die Rechte am Namen mehrfach den Besitzer wechselten erschien 2018 endlich der lang erwartete vierte Teil Windows, MacOS, Linux, Playstation 4 und Xbox One.



Erst vor kurzem erschien eine Neuauflage der Trilogie auf [Steam](#), deren geringer Preis wirklich dazu verführt die Spiele in zeitgemäßer Graphik erneut zu spielen. Noch zwei Facts, die vielleicht niemand kennt – die Stadt **Skara Brae** ist nach einer schottischen Siedlung aus der Jungsteinzeit benannt und die Serie sollte ursprünglich den Titel **Tales of the Unknown** tragen, welcher letztendlich zum Untertitel von **The Bard's Tale I** werden sollte.

Der nächste virtuelle Ausflug in die Welt der Fantasie erfolgte durch *Eye of the Beholder* ins Universum von **Dungeons & Dragons™**, wo es im ersten Teil *Xanathar* zu besiegen galt. Auch *Eye of the Beholder* erfreute sich überaus großer Beliebtheit. Es erschien zunächst für DOS und AMIGA, in späterer Folge auch für PC-98, SNES und 2002 sogar für GameBoy Advanced, kurz GBA. Wir erforschten *Waterdeep* auf AMIGA und ein Jahr später auf dem PC. Anders als bei **The Bard's Tale** erfolgten Kämpfe hier in „Echtzeit“, was es manchmal ein wenig hektisch werden ließ – vor allem bei stärkeren Gegnern. Aber auch hier hieß es noch immer zu Stift und Papier zu greifen, wenn man eine Karte anfertigen wollte – und das war mehr als nur ratsam. Auch hier unterscheidet sich *Eye of the Beholder*, denn erstmals waren Karten nicht zwangsweise quadratisch, wie die Karte des letzten Levels hier ganz deutlich zeigt, welche mit [Dungeon Scrawl](#) erstellt wurde...



Unseres Wissens war *Eye of the Beholder* der erste First Person Dungeon Crawler, der für eine Handheld Konsole veröffentlicht wurde. Wer es einmal testen möchte, wie es sich angefühlt hat das Spiel auf dem Game Boy Advanced zu spielen, der kann es [hier einmal online versuchen](#). Die original Cartridge ist längst ein begehrtes



Sammelstück und wird nur selten unter \$ 100,- gehandelt. Für eine neue, originalverpackte muss man sogar mit einem Vielfachen dieses Preises rechnen. Auch die *Eye of the Beholder* Trilogie ist mittlerweile günstig für PC auf [Steam](#) erhältlich und verspricht sehr langen Spielspaß in der Welt von **Dungeons & Dragons™**.



Das erste First Person Rollenspiel, welches unserer Erinnerung nach über ein Automapping verfügte, war *Lands of Lore*, aus dem Hause Westwood Studios. Obwohl es im grundlegenden Aufbau sehr stark an *Eye of the Beholder* erinnerte, war es technisch doch um einiges fortschrittlicher. Nicht nur das Automapping war eine wesentliche Neuerung - auch die Graphiken waren abwechslungsreicher und detaillierter als bei vergleichbaren Spielen seiner Zeit. Darüber hinaus war die Spielwelt auch um einiges abwechslungsreicher, wie der Screenshot einer Karte zeigt. Eine kleine „Schwäche“ hatte die Auto-



mapping Funktion allerdings. Ging man etwa an einer Geheimtüre vorbei ohne diese zu bemerken oder zu benutzen, wurde sie dennoch in der Karte eingezeichnet, was das Spiel doch erheblich vereinfachte. Erschwert wurde es anfangs ein wenig dadurch, dass man sich alleine auf den Weg machen musste und seine Party im laufenden Spiel aufbaute.

Erschienen ist *Lands of Lore* DOS, PC-98 und FM Towns, wobei die beiden letzteren Systeme fast ausschließlich nur auf dem japanischen Markt verfügbar waren.



Und falls jemand jetzt Lust bekommen haben sollte *Lands of Lore* zu spielen - hier die gute Nachricht: *Lands of Lore* ist mittlerweile **Abandonware** und kann **hier kostenlos heruntergeladen** werden. Wie weit das Anbieten von **Abandonware** jetzt legal ist oder nicht, das ist eine andere Diskussion, auf die wir uns hier nicht einlassen werden. Generell gilt natürlich, dass alle Downloads aus dem Internet auf eigene Gefahr erfolgen.



Auch *Lands of Lore* brachte es auf zwei Fortsetzungen, welche aber nicht mehr an den Erfolg des ersten Teiles anschließen konnten.



Ein wenig an uns vorübergegangen – nur kurz angespielt – war das Spiel *Dungeon Master*, welches 1987 für AMIGA, PC (DOS), Apple IIGs, Atari ST, SNES, Sharp X68000, PC-9801 und FM Town erschienen war. Obwohl wir nur wenig Notiz von diesem Programm genommen hatten, beeinflusste es zukünftige First Person RPG's wie kaum ein anderes. Es war das erste Spiel, wo man zum Beispiel nicht vergessen durfte etwas zu essen, sonst erlitt man Schadenspunkte; und war die

Gruppe schwer beladen, so konnte sie sich nicht so schnell bewegen. Daran ist sicher der eine oder andere Fluchtversuch unserer Gruppe kläglich gescheitert.



Doch was war an *Dungeon Master* so bahnbrechend? Es war eine „Kleinigkeit“, die uns beim Spielen gar nicht so aufgefallen war. NPC's (Nicht-Spieler-Charaktäre) wurden nicht immer an den gleichen Stellen per Zufall generiert, sondern wurden bereits zu Spielbeginn definiert und konnten dank einer sehr einfachen K.I. frei im Dungeon umherwandern und mit ihm interagieren. So konnten sie zum Beispiel Türen öffnen oder – wenn sie unvorsichtig waren – auch Fallen auslösen. Darüber hinaus besaßen sie auch die Fähigkeit schlafende Abenteurer unbemerkt zu bestehlen. *Dungeon Master* war noch ein zweiter Teil vergönnt, der bei Erscheinen aber – vor allem graphisch – schon ein wenig verstaubt wirkte.

Zur Zeit erleben die RPG's in Egoperspektive eine Art Renaissance...

So kann man im Internet Spiele finden, welche sich stark an **The Bards Tale** orientieren, wie etwa **Devil Whiskey** (~ € 20,-) oder **Gates of Integrity** (bezahle so viel du willst). Wer sich lieber im Stil von *Dungeon Master* oder *Eye of the Beholder* ins Reich der Fantasie begibt kann auf diverse Abandonware oder auf die – unserer Meinung nach großartigen – Spiele der **Legend of Grimrock** Reihe, welche altes Gameplay in neuem Gewand bietet – und dazu noch einen genialen Editor zum Erstellen eigener Dungeons und Mods.



Aber reisen wir wieder ein paar (viele) Jahre zurück... ...ins Jahr 1996. Plötzlich war die Welt der Fantasie isometrisch. Zwar gab es schon vor *Diablo* Spiele in isometrischer Ansicht, aber wohl kaum ein anderes hat den RPG Markt so sehr beeinflusst wie dieses. Als im Jahr 2000 *Diablo II* erschien brach es alle damaligen Verkaufsrekorde für Computerspiele. Ich muss es wissen, denn ich habe damals in einem der führenden Softwareshops Österreichs gearbeitet.



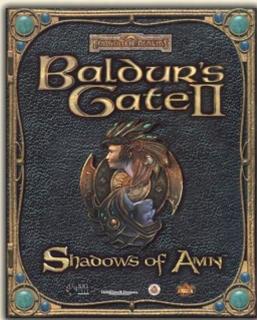
Alleine in der D-A-CH (Deutschland, Österreich, Schweiz) Region brachte es *Diablo II* in kürzester Zeit zur Doppel-Platin Auszeichnung für 400.000 verkaufte Exemplare. Von *Diablo* und *Diablo II* wurden zusammen etwa 18,5 Millionen Exemplare verkauft, was dem Spiel auch einen Eintrag in *Guinness Buch der Rekorde* bescherte. Es sollte bis 2012 dauern, ehe der dritte Teil erscheinen sollte, der es binnen eines Jahres auf 12 Millionen verkaufte Windows Versionen brachte. *Diablo IV* wurde 2019 angekündigt...



Unser persönlicher Favorit im Bereich isometrisches RPG war jedoch *Arcanum* aus dem Jahr 2001, welches aber nicht annähernd den Erfolg von *Diablo* erreichte. Zwar war das Spiel bei Erscheinen technisch bereits veraltet und strotzte nur so vor Fehlern, aber es beinhaltete einfach geniale Ideen, die in Rollenspielerkreisen heute noch als Gags dienen. So kann man zum Beispiel, als Arbeitssklaven gehaltene Halborks zu Streiks anstiften und ihnen helfen eine Gewerkschaft zu gründen. Im Spiel gibt es auch ein Bordell, das neben einer zierlichen Elfe und einer Ork-Domina noch einen ganz besonderen Service anbietet - Määääähhhh! Trotz einer Vielzahl an Programmfehlern, welche nach und nach durch Community-Patches behoben wurden, und dem nur mäßig erfolgreichen Verkauf (knapp 235.000 Exemplare) zählt es unter RPG Fans zu den Highlights des Genres. Ganz besonders hervorzuheben ist der Soundtrack von *Arcanum*, welcher 2012 vom **Forbes Magazine** retrospektiv als einer der zwölf besten Spiele-Soundtracks gelistet wurde.

Arcanum verfügte auch über einen Editor, der jedoch enorm fehlerhaft und dadurch nahezu unbrauchbar war...





Kaum ein anderes Spiel hielt sich so lange auf dem Markt wie das 1998 erschienene *Baldur's Gate*, welches sich zu einem unerwarteten Erfolg entwickelte. Während man im deutschsprachigen Raum mit etwa 50.000 verkauften Exemplaren rechnete, waren es Anfang 1999 bereits mehr als 90.000 - und bis Mai 2005 schaffte es das Spiel auf mehr als zwei Millionen Stück weltweit. Mit *Baldur's Gate II* (2001) gelang es **Bioware** nahtlos an den Erfolg des ersten Teiles anzuschließen. Auch der zweite Teil schaffte es bis 2005 auf knapp zwei Millionen verkaufte Hauptprogramme und etwa 500.000 verkaufte Erweiterungen.



Während die meisten Spiele nach einer relativ kurzen Zeit vom Markt verschwinden, wird *Baldur's Gate* noch immer unterstützt. In den Jahren 2012 und 2013 erschienen Enhanced Editions, welche Grafikauflösung und Spielbarkeit an neue Systeme anpassen. Im Jahr 2016 erschien mit *Baldur's Gate - Siege of Dragonspear* eine Erweiterung welche die Handlungslücke zwischen den beiden Spielen schloss.



Natürlich warten die Meisten von uns schon sehnsüchtig auf die Veröffentlichung von *Baldur's Gate III*, dessen Trailer uns schon das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Doch gehen wir in der Zeit ein klein wenig zurück, genauer gesagt ins Jahr 1992. Das Jahr in dem unser Traum in Erfüllung zu gehen schien - ein Traum, der zum Albtraum werden sollte.

Im Jahr 1992 erschien *Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge* für PC und andere Systeme. Wir waren damals stolze Besitzer eines AMIGA, den wir erst mächtig aufrüsten mussten um **DSA** darauf spielen zu können. Das Spiel benötigte nämlich - für damalige Verhältnisse - unglaubliche 1,5 MB RAM Speicher. Also musste eine Speichererweiterung ins Haus - und nach dem Motto, nicht Kleckern - sondern Klotzen, haben wir uns gleich für eine 2 MB Erweiterung entschieden, die sich mit öS 2.790,- zu Buche schlug. Heute wären das etwa € 280,-. Für die, ebenfalls empfohlene 20 MB Festplatte war dann kein Geld mehr übrig, denn auch das Spiel zählte mit einem Preis von öS 990,- nicht gerade zu den billigsten dieser Tage. Doch wir mussten das Spiel einfach haben, schon alleine wegen der Titelmusik von Rudolf Stember.





Die „3D“ Graphik war für damalige Zeiten - und vor allem für den AMIGA schlichtweg atembekümmend. Was uns allerdings auch den Atem, und vor allem die Geduld, raubte - das waren die acht 3½“ Disketten, auf denen das Spiel ausgeliefert wurde. Schon die Anzahl der Disketten ließ Böses erahnen und unsere Ahnung sollte sich leider auch bewahrheiten. Kam es nämlich zum Kampf, so

wurde man regelrecht zum „Discjockey“. So ziemlich bei jeder Aktion und jedem Sound war ein Diskettenwechsel nötig. So kam man im Laufe eines Kampfes sehr schnell mal auf 30 bis 50 Diskettenwechsel. Kurz gesagt - ohne Harddisk war Schicksalsklinge absolut unspielbar und verschwand bei uns im Archiv, noch ehe wir es je richtig gespielt hatten.



Das änderte sich erst einige Zeit später - mit der Veröffentlichung der PC-Version auf CD-ROM. Hier hörten wir auch zum ersten Mal den grandiosen Soundtrack in „orchestraler“ Fassung. Noch heute dient die CD-ROM als Hintergrundmusik für unsere Spieleabende. Mit den Teilen *Sternenschweif* und *Schatten über Riva* wurde die Nordlandtrilogie vervollständigt und obwohl Graphik und Sound verbessert wurden, konnten Teil 2 und 3 nicht mehr an den Erfolg des ersten

Teiles anschließen. Im Juli 2013 brachte UIG Entertainment eine Neuauflage des ersten Teiles in 3D Graphik auf den Markt, welcher von Zeitschriften und Kritikern - zurecht - überaus negativ bewertet wurde. Das Spiel strotzte nur so vor Fehlern und war erst nach einigen Updates einigermaßen spielbar. Bei PC Games gab es ganze 6% für den Spielspaß und GameStar vergab immerhin noch 49% Gesamtwertung. Selbst von - oder gerade von - Fans wird die Neuauflage von 2013 als „**katastrophal**“ bezeichnet.

Auch Teil 2 - *Sternenschweif* - wurde neu aufgelegt, unter anderem auch für Playstation 4 und XBOX One. Obwohl es sich auch hier um keine technischen Meilensteine handelte, waren jedoch die Fehler des ersten Teiles weitestgehend ausgeremert.

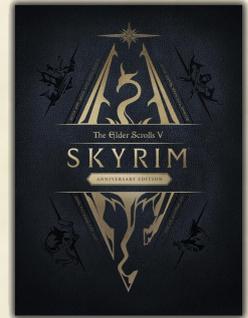
Neben der Nordlandtrilogie erschienen noch eine Vielzahl weiterer Titel unter der Lizenz von **Das Schwarze Auge®**. wie etwa *Drakensang* (welches 2008 erschien) und das 2010 erschienene *Drakensang - Am Fluss der Zeit*. Ein wenig im Verborgenen blieben die Abenteuerspiele *Satnavs Ketten* oder *Memoria*, welche von Kritikern sehr gemischt aufgenommen wurden...





Das dürfte zum Teil aber auch daran liegen, dass es sich dabei um keine Rollenspiele, sondern vielmehr um klassische „Click'n'Point“ Adventure handelt. Neben PC, Mac, Playstation 4 und XBOX One sind die DSA Abenteuerspiele unter anderem auch für die Nintendo Switch erhältlich.

Open World – totale Freiheit... Als Begründer des Open World Gameplay gilt das Spiel *Shenmue* von **Yu Suzuki** aus dem Jahr 1999 – und es war nur eine Frage der Zeit, bis dieses Spielkonzept auch bei Rollenspielen Einzug halten würde. Der bekannteste Vertreter der Open World im RPG ist sicherlich *Elder Scrolls 5 – Skyrim*. Obwohl das Spiel bereits 2011 erschienen ist, zählt es auch heute noch zu den besten seiner Art. Das Spiel bietet eine immens große und abwechslungsreiche Welt, eine irre fesselnde Story, Graphiken der Spitzenklasse und einen legendären **Soundtrack**.



Zum Erfolg des Spieles dürfte bei *Skyrim* auch die Vielzahl an Mods beitragen, welche das Spiel graphisch immer weiter nach vorne treiben, so das man ihm seine Jahre nicht mehr ansieht. Und wem das nicht reicht...



...kann sich in *Skyrim* auch sein eigenes Haus bauen oder kaufen. Aber Mods motzen nicht nur die Graphik bei *Skyrim* auf. Neue Quests, neue Figuren – sogar ganze Städte und Landstriche werden durch Mods hinzugefügt. Manche der Mods, wie etwa „**The Forgotten City**“ sind besser als so manch kommerzielles Spiel. Genannter Mod wurde mit einer Vielzahl an Preisen ausgezeichnet – unter anderem mit dem „Australian Writers Guild Award 2016“, eine Auszeichnung die primär an Fernseh- und Radiosendungen verliehen wird. Doch so genial *Skyrim* auch ist – ein Open World Game hat noch mehr Fans...





The Witcher III - Wild Hunt - basiert auf der erfolgreichen Buchreihe von **Andrzej Sapkowski**. Die Bücher dienen als Vorlage für Computerspiele, Filme, Comics und eine TV-Serie. Doch hier wollen wir uns auf die Computerumsetzung beschränken - und die ist schlichtweg genial. Die Welt von *Witcher* ist riesig und optisch wunderschön gestaltet. Ohne weiteres kann man sich in dieser Welt verlieren und Stunden damit zubringen, sie einfach nur zu durchreisen und zu bewundern. Die Welt des *Witcher* ist nicht nur wunderschön, sondern auch lebendig, wie dieser Screenshot sehr gut zeigt.



Wer sich über das Jugendverbot des Spieles wundert, dem sei gesagt, dass *Geralt von Riva* kein Kostverächter ist und während des Spieles bieten sich ihm genügend Möglichkeiten, dies auch unter Beweis zu stellen. Sei es in einem Elfenbordell, beim leidenschaftlichen Liebespiel mit *Triss* in einem Leuchtturm oder bei einem wilden Ritt mit *Yennefer* auf dem Rücken eines Einhorns. Apropos Reittier... Geradezu legendär ist der Programmfehler, der sein Pferd - *Plötze* - an den unmöglichsten Stellen, wie etwa auf dem Dach einer Taverne, auftauchen lassen. Mann kann das Spiel durchaus als würdige Ergänzung zu den Romanen betrachten, auch wenn der Autor das nicht ganz so sieht...



Damit ihr euch nicht vor Ärger in den Hintern beißt, wie es dieser Giant Mimic gerne tun würde, weil ihr euch über einen gravierenden Fehlkauf ärgert, haben wir die Rubrik „Der prüfende Blick“ ins Leben gerufen. Hier berichten wir über selbst gemachte Einkaufserfahrungen, zu Dingen, die direkt oder indirekt mit unserem Rollenspiel-Hobby zu tun haben. Vielleicht können wir euch auf diese Art helfen, den einen oder anderen Taler zu sparen oder sinnvoller zu investieren.

Mal sehen, was wir diesmal so für euch haben...



Beginnen wir doch gleich einmal mit dem *Giant Mimic* selbst... Oder besser gesagt mit den Miniaturen der Serie „D&D Marvelous Minis“ aus dem Haus **Wizkids Games**. Hierbei handelt es sich um unbemalte Miniaturen aus - wie der Name schon vermuten lässt - der Welt von **Dungeons & Dragons™**. Die Miniaturen sind bereits grundiert und man kann sofort mit dem Bemalen loslegen. Nur bei sehr Wenigen sind auch kleine Klebearbeiten von Nöten. Überraschend war für uns, wie detailliert die Miniaturen gestaltet sind - hätten wir bei dem verhältnismäßig niedrigem Preis nicht erwartet. Schon ab etwa € 5,- kann man mit den „D&D Marvelous Minis“ seinem Hobby Frönen und seiner Kreativität beim Bemalen freien Lauf lassen...

Wer mit Pinsel und Farbe vielleicht ein wenig auf Kriegsfuß steht, der kann auch zu den „D&D Icons of the Realm“ greifen. Diese Miniaturen sind bereits fix und fertig bemalt. Wem eine einfach gehaltene Bemalung ausreicht oder wer einfach keine Zeit dazu hat Miniaturen zu bemalen, der ist mit diesen Miniaturen bestens bedient - aber natürlich muss man hier schon ein klein wenig tiefer in die Tasche greifen. Günstigere „Basis-Sets“ mit 5 oder 6 Figuren sind ab etwa € 25,- zu haben. Wer jedoch „*Tiamat*“ oder einen „*Astral Dreadnought*“ in seiner Sammlung haben möchte, der muss schon einen wohlbetuchten Reisenden überfallen und bis aufs letzte Hemd ausrauben, denn *Gargantuan Tiamat* schlägt sich mit sage und schreibe € 399,- zu Buche...

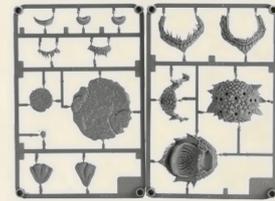




...hat dafür aber eine Flügelspannweite von über 70 cm. Im direkten Vergleich zu *Tiamat* wirkt der, etwa € 229,- verschlingende, *Astral Dreadnought* fast schon wie ein kleines Kuscheltier. Allerdings müssen wir an dieser Stelle anmerken, dass wir uns bei Preisen von € 200,- und mehr doch eine etwas bessere Bemalung erwartet hätten. Ein Beweis dafür, dass die Figuren von Hand bemalt sind ist wohl, dass wir bei

Durchsicht des Angebotes beim Händler unseres Vertrauens auch Qualitätsunterschiede bei den einzelnen Sets erkennen konnten. Es lohnt sich also die Miniaturen „vor Ort“ zu kaufen und verschiedene Pakete zu vergleichen. Und man kann ja natürlich auch selbst noch zum Pinsel greifen und die eine oder andere Feinheit nachbessern.

Wer noch mehr Kontrolle über das Aussehen seiner Miniaturen haben möchte, der kann zu den „Frameworks“ greifen. Hierbei handelt es sich um unbemalte Bausätze, welche sich zum Teil auch untereinander kombinieren lassen um mehr Abwechslung zu erzeugen. Diese Abwechslung hat allerdings ihren Preis. So muss man etwa für einen *Beholder* knapp € 40,- aus der Geldkatze kramen. Und wir sprechen hier nicht von einer XXL-Variante, sondern von ganz normaler Größe. Natürlich - man kann seine Miniatur individueller gestalten, aber den Preis finden wir doch etwas zu hoch angesetzt.

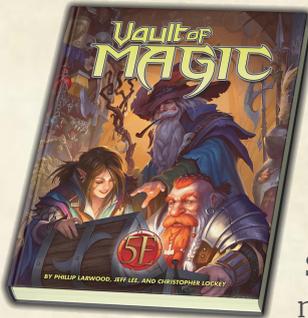


● wirklich sehr detailliert

- Framework-Serie zu teuer
- schwankende Qualität bei „Icons o.t.Realm“
- zu viele Pre-Order Angebote im Online-Shop

Christian		Ich bin wirklich vom Detailgrad der Figuren überrascht, aber leider auch vom Preis - vor allem bei den Framework Miniaturen ist der meiner Meinung nach zu hoch.
Katta		Ich spiele seit vielen Jahren aktiv D&D - auch mit der Unterstützung durch Miniaturen. Die Marvelous Minis finde ich echt genial - die anderen sind zu teuer.
Peter		Es tut mir leid, aber ich kann den Miniaturen nichts abgewinnen. Die Frameworks sind viel zu teuer und die Bemalung bei den Icons of the Realms ist gelinde gesagt eine Glückssache.





Über Produkte von **Kobold Press** zu schreiben, klingt fast schon wie eine bezahlte Werbeeinschaltung – ist es aber nicht! Wir sind nicht bestechlich, wenn es um unser Urteil geht – also versucht es erst gar nicht. Wir werfen also mal einen Blick in den **Vault of Magic**. Unser Team in Wien nimmt das PDF unter die Lupe, während **Katta** in Chile zum Hardcover gegriffen hat. Als aktive **Dungeons & Dragons™** Spielerin ist das Buch, welches es nur in englischer Sprache gibt, für sie natürlich viel praktischer als die PDF-Datei.

Wie bei fast allen Publikationen aus dem Hause **Kobold Press**, kann man zwischen Hardcover-Variante, einer Limited Edition in Lederoptik, einer PDF-Datei oder verschiedenen Kombinationen wählen, welche günstiger sind als der Einzelkauf. Von der Verarbeitungsqualität her lassen die Bücher keine Wünsche offen. Die Bindung ist sehr gut und robust, das Druckbild lupenrein und die Gestaltung des Inhalts ist, wie gewohnt, absolut Top. Doch worum geht es in dem Buch?



Der Titel lässt es erahnen – es geht um Magie...

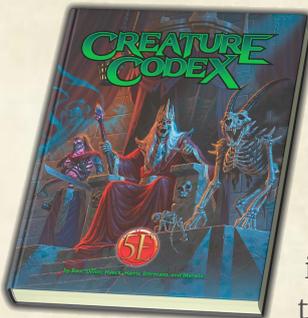
Auf 240 Seiten findet man, reichlich illustriert, über 900 magische Gegenstände aus allen Bereichen des Abenteuerlebens. Seien es Rüstungen, Waffen, Schilde, Ringe, Stäbe, Tränke, Ohrringe, Amulette – und noch vieles mehr – hier wird man fündig. Jetzt ist der Moment, wo wir **Katta** beneiden, dass sie im Buch blättern kann, während wir durch die PDF scrollen. Nicht falsch verstehen – die PDF ist eine 1:1 Version des Buches, aber das Umblättern von Seiten hat beim Lesen und beim RPG einen ganz besonderen Reiz für uns.

- sehr viel nützlicher Inhalt
- qualitativ überaus hochwertig
- erstklassiges Artwork
- Download-Link verfällt nicht

- nur auf Englisch erhältlich
- nur in wenigen Shops erhältlich
- sehr hohe Portokosten

Peter		Das Werk sollte ich keiner Sammlung eines Spielleiters fehlen. Einfach eine Seite aufschlagen und schon hat man etwas gefunden um den Spieleabend interessanter zu gestalten.
Katta		Das Buch ist einfach nur magisch! Es macht Freude darin zu blättern und bietet weit mehr als nur ein paar hundert magische Gegenstände. Ein MUSS für jeden Dungeon Master!*





Bleiben wir noch ein wenig beim **Kobold Press** Verlag. **Xenia** war so nett, uns ihren **Creature Codex** für ein Wochenende zu leihen um ein wenig darin blättern zu können. Was wir schon auf Anhieb sagen können - ein Wochenende ist zu wenig dafür, denn das Buch bietet beinahe 400 neue Kreaturen auf 424 Seiten. Und die können sich wirklich sehen lassen. Oder hattet ihr schon mal mit Säureameisen (**Acid Ants**) zu tun? Ganz scheußliche Biester...



Glaubt uns, denen wollt ihr ganz sicher nicht begegnen, denn diese Viecher fressen einfach alles - und am Liebsten fressen sie Fleisch. Eine andere Kreatur, die uns irgendwie ans Herz gewachsen ist, ist der **Inkling** - keine Ahnung wie wir den Namen auf Deutsch übersetzen sollten. Tintenfleck wäre vielleicht eine passende Bezeichnung für diese Kreatur, die ihren unstillbaren Durst nach Wissen meist in Büchern und Schriftrollen stillt.



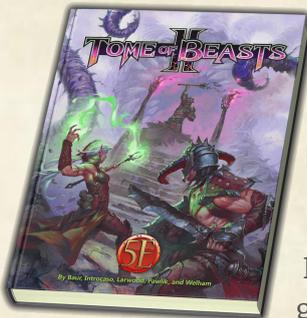
Auch wenn es dabei um eine Kreatur der Schwierigkeitsklasse 1/4 handelt, die gerade einmal 50 Erfahrungspunkte bringt, sollte man den **Inkling** nicht unterschätzen. Er hat zum Beispiel eine hohe Resistenz gegen Zaubersprüche und ist sogar in der Lage, Zauber, die gegen ihn gewirkt werden, auf eine Kreatur (oder Spieler) seiner Wahl umzulenken. Daran sollte man vielleicht denken, bevor man sich mit ihm anlegt...

Wie schon gesagt: Diese und hunderte weitere Kreaturen findet ihr im **Creature Codex** und manche davon sind so obskur, dass wir einfach nur noch lachen mussten...

- fast 400 neue Kreaturen
- qualitativ hochwertige Verarbeitung beim Buch
- sehr gutes Artwork & Layout
- Download-Link verfällt nicht
- nur auf Englisch erhältlich
- nur in sehr wenigen Geschäften erhältlich
- leider extrem hohe Versandkosten

Xenia	★★★★★	Egal ob Buch oder PDF - der „Creature Codex“ sollte in keiner Spielleitersammlung fehlen. Sieht man von den Versandkosten ab ist dieses Werk eine ganz klare Empfehlung von mir.
Christian	★★★★★	„Tome of Beasts“ gefällt mir zwar ein klein wenig besser als der „Creature Codex“, aber dennoch kann ich das Werk empfehlen. Den 5.Drachen verhindern leider die Versandkosten...

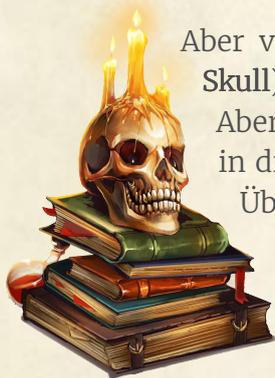




Ihr seid auf der Suche nach neuen Kreaturen um eure **D&D** Abende ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten? Dann seid ihr im **Tome of Beasts II** goldrichtig. Wie alle getesteten Bücher in dieser Ausgabe, stammt auch dieses aus dem Hause **Kobold Press**. Auf über 420 Seiten stellt das Team wieder einmal seine Kreativität und Genialität unter Beweis. Oder hattet ihr es in euren Abenteuern schon einmal mit Bernsteinschlick (**Amber Ooze**) zu tun? Ihr könnt uns glauben – das ist eine verdammt klebrige Angelegenheit.



Obwohl es sich in erster Linie von Kleintieren des Waldes ernährt, kann es auch einem Abenteurer gefährlich werden, falls dieser sich all zu unvorsichtig durch die Wälder bewegt. Ich glaube der **Amber Ooze** ist unser aller Lieblingsmonster aus **Tome of the Beasts II**. Die Wahl fiel uns aber wirklich nicht leicht, denn das Werk umfasst mehr als 400 neue Kreaturen für **Dungeons & Dragons™**.



Aber vielleicht wollt ihr euch ja lieber mit einem boshaften Schädel (**Wicked Skull**) unterhalten? Beginnt der einmal zu plaudern, dann kennt er kein Ende. Aber kann man seinen Worten vertrauen? Vielleicht versucht er auch nur, euch in die Irre zu führen und in eine hinterhältige Falle zu locken? Und zu allem Übel kann sich der **Wicked Skull** auch noch in ein Objekt seiner Größe verwandeln und so mitunter unentdeckt bleiben.

Wie gesagt, mit **Tome of Beasts II** stellt **Kobold Press** einen völlig neuen Rekord an Kreativität auf.

- über 400 neue Kreaturen
- qualitativ hochwertige Verarbeitung beim Buch
- jeder Verzeichniseintrag ist verlinkt
- Download-Link verfällt nicht
- nur auf Englisch erhältlich
- leider extrem hohe Versandkosten
- Artwork Qualität leicht schwankend

Katta	☺☺☺☺☺	Das Buch ist der absolute Wahnsinn. Bei dieser Vielzahl an neuen Kreaturen sollte jeder Spielleiter etwas finden um seine Abenteuer abwechslungsreich zu gestalten.*
Christian	☺☺☺☺☺	„Tome of Beasts II“ ist wirklich ein Werk, welches in keiner Sammlung eines D&D Spielers - oder Spielleiters - fehlen sollte. Aber leider sind die Versandkosten übermäßig hoch.





Wenn ihr eure Abenteurer in Horror und Alpträume schicken wollt, dann ist **Tome of Beasts III** genau das Richtige. Auf mehr als 400 Seiten konfrontiert **Kobold Press** den Spieler mit seinen schlimmsten Träumen. Selbst niedliche Seehunde mutieren hier zu Kreaturen, die direkt aus der Hölle zu kommen scheinen, wie etwa der **Birgemon Seal**. Von diesem Seehund möchten wir nicht einmal träumen, geschweige denn gegen ihn kämpfen.



Und dabei handelt es sich noch um eine niedliche Kreatur aus dem **Tome of Beasts III**. Da lauern noch viel alpträumhaftere Kreaturen, wie zum Beispiel der **Animated Offal** auf euch. Uns erinnert dieser Fleisch gewordene Alpträum irgendwie an den Film „Das Ding“ von **John Carpenter**, der zumindest zweien von uns im Jahr 1982 eiskalte Schauer über den Rücken jagte. Die meisten von unserem Team waren zum Release des Filmes noch nicht einmal geboren.



Wie schon in **Tome of Beasts I + II** lauern auch im dritten Teil der Erfolgsreihe so um die 400 neue, abscheuliche Kreaturen darauf auf eure Abenteurer losgelassen zu werden und es ist wirklich für jeden Schwierigkeitsgrad etwas dabei. Vom niedlichen Erdhörnchen - wie hat sich das in dieses Buch verirrt - für Level 1 Abenteurer, bis zum **Godslayer**, ein Gegner der Stufe 30 der euch satte 155.000 Erfahrungspunkte einbringt, falls es euch gelingen sollte ihn zu besiegen. Allerdings ist es sehr viel wahrscheinlicher, dass eure Helden als Dünger enden.

- über 400 neue, alpträumhafte Kreaturen
- qualitativ hochwertige Verarbeitung beim Buch
- Verzeichniseinträge sind verlinkt
- Download-Link verfällt nicht
- nur auf Englisch erhältlich
- leider extrem hohe Versandkosten

Katta		Das Buch ist der absolute Horror, aber im positiven Sinn. Bei dieser Vielzahl an Alpträumkreaturen sollte jeder Spielleiter etwas finden um seine Abenteurer zu einem „Horrorerlebnis“ werden zu lassen.*
Christian		„Tome of Beasts III“ hat mich wirklich aus den Socken gehauen.. Die Qualität ist wirklich ein Hammer, aber ich würde das Werk nicht für Kinder und Jugendliche unter 14 Jahren empfehlen.





Eigentlich wollten wir in dieser Rubrik keine Computer- und/oder Konsolenspiele unter die Lupe nehmen, aber die Geschehnisse in unserer Redaktion während der letzten zwei Wochen ließen uns eigentlich gar keine andere Wahl mehr. Wieso? Das Spiel **Skyrim (Anniversary Edition)** hat unsere Redaktion für fast zwei Wochen lahm gelegt - und zwar völlig. **Christian, Andrea** und **Katta** waren in dieser Zeit kaum noch vernünftig ansprechbar. Also haben wir „Hinterbliebenen“ uns gefragt ob ein Spiel wirklich so einen Bann ausüben kann.

Die Antwort ist einfach - es kann! Und das auch noch nach mehr als 10 Jahren...

Mit der **Anniversary Edition** hat **Bethesda** dem Spiel ein grandioses graphisches Update verpasst und die Modding-Szene tut ihr übriges, um das Spiel immer mehr zu erweitern und zu verbessern. Sei es nun durch Verbesserung der Texturen, der Objekte, mehr Vegetation, realistischeres Wasser und Stürme - so gut wie alles wird in Skyrim von den Moddern überarbeitet. Und im Gegensatz zu den meisten anderen Herstellern unterstützt **Bethesda** das Modding auch. Mit ein Grund, warum **Skyrim** noch immer zu den bestverkauften Spielen seiner Art zählt - und das seit 2011.

Aber nicht nur Graphik und Gameplay werden durch Mods verbessert...

Es gibt für Skyrim auch Mods, welche dem Spiel neue Gebiete mit neuen Abenteuern (Quests), neuen Gegnern und Lebewesen und sogar neuer Musik hinzufügen. Man installiert also einfach eine Mod und schon hat man quasi ein in der Story erweitertes Spiel. Und wir reden hier nicht bloß von ein paar Minuten mehr Spielzeit - sondern von Stunden. Die Mod **Wurmstooth** von **JonxOr** schickt euch zum Beispiel auf eine Insel im hohen Norden, die von einem Drachen heimgesucht wird, der gar Schändliches im Schilde führt. Die Aufgabe besteht nun darin, den Drachen zu jagen und zu erlegen, bevor dieser seinen Plan in die Tat umsetzen kann. Dabei müsst ihr erleben, wie der Drache ein Dorf in Schutt und Asche legt, was graphisch und von der Stimmung her wirklich grandios umgesetzt



wurde. Viele Gebäude stehen in Flammen oder sind zusammengestürzt. Verwundete, die um Hilfe bitten oder gerade von euren Begleitern versorgt werden liegen zu euren Füßen - aber auch verkohlte Leichen. Die große Verzweiflung der Bewohner ist wirklich fast spürbar. Die Jagd nach dem Drachen führt euch kreuz und quer über die Insel. Es gilt jede Menge Rätsel zu lösen, Gegenstände zu finden und Orte zu entdecken,

bis ihr euch in der unterirdischen Welt von *Dimfrost* dem Drachen stellen müsst. Alleine *Dimfrost* ist so gewaltig groß, dass man sich hier sehr leicht verlaufen kann. Daher unser Tipp - bleibt auf den Wegen. Es gibt auch so wahnsinnig viel zu entdecken und jede Menge sehr schwerer Gegner. Level 10 ist Voraussetzung um nach *Wyrmostooth* zu gelangen.



Eine Mod, die kein *Skyrim* Spieler missen sollte, ist die knapp 5 GB große Mod *Bruma* aus dem Projekt *Beyond Skyrim*. Diese Mod ist wirklich gewaltig! Unzählige neue Kreaturen, Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Dungeons, Höhlen sowie Siedlungen und Städte warten dort auf euch. Und natürlich auch jede Menge neue Aufgaben. Neben dem grandiosen Design wartet *Bruma* auch mit tausenden Zeilen gesprochenem Text (Englisch) und einem orchestralen Soundtrack auf, der sage und schreibe dreieinhalb Stunden umfasst und sogar erworben werden kann. Wer das Projekt unterstützen möchte, der sollte die Anschaffung des Soundtracks in Betracht ziehen. So könnt ihr das Projekt *Beyond Skyrim* ein klein wenig unterstützen, denn man darf nicht vergessen - es ist ein kostenloses Fan-Projekt!



Schon mal ein Kamel oder einen Elefanten in Skyrim bestiegen? Als Reittier natürlich! Was habt ihr denn gedacht? Wir auch nicht – aber das ändert sich in der Mod *World of Rudra*. Zwar ist die auf [Bethesda.net](https://bethesda.net) angebotene Version ein wenig „buggy“, aber man bekommt einen sehr schönen Überblick wozu die Engine von *Skyrim* in der Lage ist. Per Schiff geht es nach *Rudra* und wenn man das Schiff verlässt, findet man sich in einer völlig neuen – orientalischen – Welt wieder. Sandstürme und orientalische Musik wehen einem hier um die Ohren, was das orientalische Setting perfekt hervorhebt. Wer vom Schnee in *Skyrim* die Nase voll hat, der sollte sich diese Mod vielleicht zumindest einmal ansehen.



Aber wie schon gesagt – die Mod hat auch noch so ihre Schwachstellen. So kann man zum Beispiel die Gebäude nicht betreten. Beim Aufsteigen auf Kamel und Elefant wird die Animation vom Besteigen der Pferde verwendet und man wird dann in den höher liegenden Sattel „teleportiert“. Kamele können nur schnell reiten, was die Steuerung ein wenig gewöhnungsbedürftig macht.

Und da es auch (noch?) keine Sprachausgabe gibt, muss man unbedingt die Untertitel aktivieren, sonst hat man keinen Schimmer worum es geht.

- dank Mods und Updates eine riesige Spielwelt
- grandiose Atmosphäre
- abwechslungsreiche Graphik
- 100 Spielstunden und noch nicht langweilig
- viele Mods nur auf Englisch erhältlich
- Mods können Installation zerstören
- manche Quests wegen Bugs nicht lösbar (Rudra)
- Dungeondesign ein wenig eintönig

Katta	🌀🌀🌀🌀🌀	Skyrim ist schlicht und einfach episch. Ich spiele es seit Ende 2011, beginnend mit der PS3 Version und jetzt auf der PS5. Ich kann das Spiel nur jedem Fantasy-Fan empfehlen.*
Andrea	🌀🌀🌀🌀🌀	Ich habe Skyrim bereits auf XBOX 360 mehrmals durchgespielt und es hat mir so gut gefallen, dass ich mir jetzt auch noch die Special Edition für XBOX X S gekauft habe. Muss man gespielt haben!
Christian	🌀🌀🌀🌀🌀	Ich bin erst mit der Anniversary Edition in die Welt von Skyrim eingetaucht und habe fast keine Minute Spielzeit davon bereut. Habe die letzten zwei Wochen sicher schon an die 200 Screenshots im Spiel gemacht und viele davon ausgedruckt.





Eine sichere Transportbox für Würfel musste ins Haus, da wir in letzter Zeit öfter mal mit unseren „Schätzen“ unterwegs sind. Auf [Amazon](#) fiel uns nach kurzer Suche die Box von **Siquk**, dank vieler positiver Bewertungen, ins Auge. Der Preis schien uns auch in Ordnung, also drückte unser feister *Würfelgoblin*, in einem unbeachteten Moment, schnell mal auf den Bestellknopf.

Was uns zuerst mal wirklich überraschte ist die Größe der Box, denn sie ist deutlich größer als das Produktbild erahnen lässt. Grob geschätzt etwa 28x20 cm und – auch wieder geschätzt – 10 cm hoch. Im Inneren findet man zwei Schalen, von denen jede 15 Würfelsets aufnehmen kann. Die Ausnehmungen für die Sets sind allerdings sehr klein ausgefallen. Mit Mühe und Not bekommt man Würfel in der Standardgröße hinein. Für die meist etwas größeren Metallwürfel sind die definitiv zu klein.

Darüber hinaus bietet die Würfelbox vier Fächer für Sammelkarten und ein Netz, welches geschlossen werden kann. Ehrlich gesagt – damit haben wir gar nicht gerechnet, denn unser Goblin hatte es so eilig, die Würfelbox zu bestellen, dass niemand dazu kam, die Produktbeschreibung genau durchzulesen.

Auch das Material ist deutlich robuster als der erste Blick vermuten lässt. Was allerdings ein wenig negativ auffällt, ist der, auch in den Rezensionen erwähnte, Geruch. Er ist allerdings bei weitem nicht so schlimm wie ein Käufer behauptet. Er meinte, dass man den Geruch schon durch die Verpackung wahrnehmen kann.



- bietet Platz für 30 Würfelsets
- robuste Verarbeitung
- Platz für Sammelkarten und Notizen
- kann als Würfelbrett genutzt werden

- zu klein für Metallwürfel
- chemischer Geruch, der nur langsam vergeht

<p>Christian</p>		<p>Generell bin ich mit der Würfelbox sehr zufrieden, aber sie hat auch ein paar Schwachstellen, die nicht unerwähnt bleiben sollen. Die Fächer sind zu klein für Metallwürfel und die Box riecht sehr chemisch. Ich musste mir aus Styropor eine Einlegeplatte schnitzen, da die Würfel beim Transport sonst in der Box herumgekullert sind und man am Ende eine fröhlichen Würfel-Mix in der Box hatte.</p>
------------------	--	---





Ihr sucht die passende Musik für ein Abenteuer auf hoher See – dann seid ihr mit dem Album „Songs to Drown Sailors To“ von **Ginny Di** bestens beraten. Die meisten von uns kennen **Ginny** wohl von ihrem [YouTube Kanal](#), wo sie sich hauptsächlich mit **Dungeons & Dragons™** befasst, aber auch ihr Talent als Sängerin unter Beweis stellt. Reinhören lohnt sich auf jeden Fall und wer **Ginny Di** ein wenig unterstützen möchte, der kann das durch den Kauf ihrer Songs tun. Das wäre zumindest eine kleine Anerkennung dafür, dass viele von uns regelmäßig ihren [YouTube Kanal](#) konsumieren.

- ideale Songs für Seefahrerabenteuer
 - cooles Video zu „Wavesoaked Maidens“
- leider nur sechs Songs
 - nur als Download oder Stream verfügbar

Xenia		Man kann über Ginny denken wie man möchte - manche mögen sie nicht wegen ihrem „zu amerikanischem Englisch“ - aber das Album ist gelungen. Allerdings sollte man gut Englisch sprechen um die Texte verstehen zu können, denn nur so machen die Lieder auch Sinn.
-------	--	---



Wer **Beyond Skyrim** unterstützen möchte und orchestrale Musik mag, könnte zum Soundtrack von **Bruma** greifen. Der Soundtrack bietet über dreieinhalb Stunden Musik aus der Welt von **Skyrim**. Im Gegensatz zu so manchem Spiele Soundtrack wurde dieser hier wirklich von einem professionellen Orchester eingespielt – und das kann man auch hören. Wer **Bruma** spielt, der könnte sich durch den Kauf des Soundtracks bei den Moddern, für ihre großartige Arbeit, bedanken.

- über dreieinhalb Stunden Musik
 - von professionellem Orchester eingespielt
- nur als Download oder Stream verfügbar

Claudia		Wer gerne orchestrale Soundtracks hört, der sollte hier wirklich zugreifen. Man bekommt nicht nur mehr als drei Stunden Musik geboten, sondern unterstützt mit dem Kauf auch das Projekt „Beyond Skyrim“, welches zu den ehrgeizigsten und größten Non-Profit Projekten der PC-Geschichte gehört.
---------	--	---



Ihr seid auf der Suche nach einem ganz persönlichen Geschenk für einen Rollenspiel-Fan? Dann sind vielleicht die Custom Sleeves von **Dragon Shield** genau das Richtige. Denn viel Persönlicher geht es wirklich kaum noch, als mit einem persönlichen Bild oder Logo auf den Schutzhüllen eurer Sammelkarten. Genau das könnt ihr für € 24,99 (Stand: 1.Mai 2023) - zuzüglich Versandkosten - haben.



Ihr müsst dabei allerdings beachten, dass es bei dem Auftrag um kein urheberrechtlich geschütztes Material handelt. Ihr könnt euch jetzt also leider keine Hüllen mit **DSA®** oder **D&D™** Logo drucken lassen. Aber unsere Freundin **Katta** ist doch auch ein sehr ansprechendes Motiv, nicht wahr? Die Hüllen sind in gewohnter **Dragon Shield** Qualität und die Bedruckung ist sehr farbkraftig. Da es sich bei den Hüllen natürlich um Sonderanfertigungen handelt, müsst ihr mitunter mit etwas längeren Lieferzeiten rechnen.

- ideales Geschenk für Kartensammler
- gewohnt hohe Dragon Shield Qualität
- lange Lieferzeit
- Versandkosten relativ hoch

Katta		<p>Ich kann gar nicht anders als die volle Punktzahl zu vergeben, denn Chris hat mir genau die abgebildeten Hüllen zum letzten Geburtstag geschenkt. Ich kann dazu nur sagen: Kawaii!*</p>
--------------	--	--

*Texte von Katta wurden mit Google Translate vom Spanischen ins Deutsche übersetzt.



Hoffentlich war auch diesmal etwas für euch dabei, wo ihr euch denkt, dass ihr es vielleicht haben wollt oder doch besser die Finger davon lasst. Wir sind es schon ein wenig müßig es erwähnen zu müssen, aber wir werden in keinsten Form von den Herstellern für unsere Bewertung bezahlt oder anderweitig bestochen. Und um auch - wie ihr in der Heldenpost sehen werdet - ein sehr weit verbreitetes Missverständnis aus der Welt zu schaffen. Bei den Beschreibungen der Bücher handelt es sich um keine Rezensionen, sondern lediglich um persönliche Eindrücke und Meinungen. Selbiges gilt auch für die Beschreibungen der Musik, in welcher Form sie auch immer geliefert werden möge. Es handelt sich dabei um eine persönliche Meinung und nicht um eine Analyse einer Akademie für hohe Bardenkünste.

Akzeptiert es bitte und erspart uns Kommentare wie in manchen der letzten Nachrichten...





rolle! Wohin man auch sieht – Trolle! Die Welt scheint voll damit zu sein. Und das wirklich Schlimme an ihnen – sie können ihre Meinung nicht für sich behalten und kotzen sie kübelweise heraus. Ehrlich gesagt sind wir es leid, uns zu Beleidigungen auch noch rechtfertigen zu müssen. Wir werden es daher in Zukunft auch nicht mehr tun. Wer also meint, dass er seine Kritik auf einen Satz wie „Euer Magazin ist voll Scheiße!“ oder „Ihr seid doch alles Vollidioten!“ reduzieren muss, der oder die darf sich in Zukunft nicht wundern, wenn wir uns eine Antwort oder gar eine Erwähnung in der Heldenpost ersparen werden.



Die Heldenpost bleibt in Zukunft all jenen vorbehalten, die uns ihre Meinung auf vernünftige Art und Weise mitteilen. Natürlich haben wir ein offenes Ohr für Kritik, wenn diese berechtigt oder vom Verfasser begründet ist. Doch kommen wir jetzt zu den Anregungen und Beschwerden, welche uns seit der letzten Ausgabe erreicht haben.

Herzog von Andarwacht

Hallo alle zusammen! Ich lese euer Magazin sehr gerne. Schade, dass es nicht in kürzeren Abständen erscheint, aber ich verstehe natürlich, dass es eine Menge Arbeit macht und dass es neben Vollzeit-Jobs nicht leicht ist so ein Magazin zu machen. Ich finde vor allem, dass **Claudia** und **Christian** sich gegenseitig sehr gut ergänzen – man spürt, dass ihnen das Schreiben am Magazin Spaß macht. Ich bin schon sehr gespannt auf die ersten Leseproben des Romans an dem sie – angeblich – zusammen schreiben.

Dennoch muss ich auch ein wenig Kritik anbringen – und zwar zur Rubrik „Der prüfende Blick“. Seid mir bitte nicht böse, aber auch wenn ihr für die „Tests“ nicht bezahlt werdet, klingt die gesamte Rubrik wie eine große Werbeeinschaltung. Und über die Buchrezensionen möchte ich mich jetzt nicht näher äußern (🙄), sonst setzt ihr mich am Ende noch auf eine Blacklist und verbannt mich aus **Antheria**.

👉 Peter

Zuerst einmal ein Danke für deine lobenden Worte, die ich natürlich an **Claudia** und **Chris** weitergeleitet habe. Es ist wirklich eine Menge Arbeit ein Magazin wie den **Amazonen Kurier** zu erstellen und die Beiden tragen zur Zeit sicher die Hauptlast an der Arbeit. Daher haben sie sich ganz besonders über deine Post gefreut. Die Kritik, dass „der prüfende Blick“ wie eine bezahlte Werbung wirkt kann ich zum Teil verstehen. Es kommt zum Glück selten vor, dass wir totalen Schrott bestellen, daher finden sich auch kaum negative Berichte in der Rubrik.



Mit deiner, nicht gerade sehr schmeichelhaften, Bemerkung zu den Buchrezensionen sind wir genau an dem Punkt, den wir anfangs dieser Heldenpost erwähnt haben. Es handelt sich dabei um keine Rezensionen, sondern lediglich um eine kurzgefasste Meinung. So gerne wir auch Rezensionen schreiben würden - dazu fehlt uns schlicht und einfach die Zeit. Apropos! Darf ich fragen woher du das Gerücht hast, dass C&C gemeinsam an einem Roman arbeiten?

DSAFreak94 (🏆 TOP10 Heldenpostschreiber)

Ausgabe 9 war euer bisheriges Meisterstück! Vor allem die Rubrik „Für die Ewigkeit“ hat mir wahnsinnig gut gefallen. Es wurde langsam auch Zeit, dass ihr eure Ideen und Fortschritte mit euren Fans teilt und sie so mehr zur Mitarbeit animiert. Schade nur, das es so lange gedauert hat, bis ihr euch endlich dazu durchgerungen habt. Hoffentlich wird es davon in absehbarer Zeit auch eine druckerfreundliche Variante geben. Ich denke **Legends of Antheria** könnte schon viel weiter gediegen sein, wenn ihr die Fans mehr einbinden würdet. Oder habt ihr Angst, dass es dann nicht mehr „euer Projekt“ sein würde?

Ich finde es auch wirklich klasse, dass ihr euch von diversen Kritiken nicht beeinflussen lasst. Wer mit der „Erotik“ in Ausgabe 5 nicht klargekommen ist, der sollte nicht laut aufschreien, sondern sich erst einmal Gedanken über seine eigene Sexualität machen. Allerdings finde ich es langsam auch ein wenig müßig, dass ihr die Diskussion darüber immer wieder neu auf das Tablett bringt. Nehmt es wie es ist, denn ihr könnt es nicht allen Recht machen. Ärgert euch nicht mehr darüber und macht einfach weiter wie bisher. **Claudia** ist übrigens eine wirkliche Bereicherung für euer Team und ich fiebere schon dem Tag entgegen, an dem ich ihren Roman lesen kann. Vielleicht könnt ihr ja mal eine Leseprobe hier im Kurier veröffentlichen.

↳ Claudia

Wieso „weiß“ die ganze Welt, dass ich einen Roman schreibe - bloß ich nicht! Ich will dich da jetzt nicht enttäuschen, aber weder **Christian** noch ich haben im Moment genug Freizeit um einen Roman zu schreiben. Und was mich betrifft, auch sicher nicht das nötige Talent. Danke für die positive Kritik an „Für die Ewigkeit“. Es macht mich froh, dass es dir inhaltlich gefällt, durfte ich doch, neben **Andrea** und **Christian** daran mitarbeiten.

↳ Christian

Danke für die Anregung zu einer „druckerfreundlichen“ Version - das werden wir so schnell als möglich in Angriff nehmen. Was **Claudia** betrifft, so kann ich dir nur beipflichten. Sie hat wirklich frischen Wind ins Team gebracht und uns beflügelt einige Projekte endlich in Angriff zu nehmen, bzw. abzuschließen. Schon wieder dieses Gerücht eines Romans. Keine Ahnung



wo dieses seinen Ursprung nahm. Es stimmt schon, **Claudia** und ich arbeiten an „Auf ins Abenteuer“, aber das ist kein Roman, sondern so eine Art Einsteigerabenteuer, in dem wir das Grundregelwerk erklären. Vielleicht haben wir uns diesbezüglich missverständlich geäußert.

Das wir mit den Informationen eher zurückhaltend sind, hat nichts damit zu tun, das wir Angst haben etwas aus den Händen zu geben. Schließlich erfinden wir das Rollenspiel ja nicht neu. Wir wollten nicht einfach ein paar Brotkrumen hinwerfen und sagen; „Macht doch etwas daraus!“ Mit „Für die Ewigkeit“ haben wir jetzt zumindest einmal eine ganze Scheibe Brot abgeliefert. Das Thema „Erotik im Amazonenkurier“ ist wirklich ein sehr leidiges auf das wir eigentlich nicht mehr eingehen möchten. Denen, die ein Problem damit haben, kann ich nur deine Mail empfehlen.

Anonymus III.

Eigentlich ist Ausgabe 9 des Kuriers wirklich ganz gut gelungen, aber ihr wärt nicht ihr, wenn ihr nicht doch noch 🤖 gebaut hättet. Und dabei meine ich jetzt nicht, dass das Layout auf manchen Seiten ein wenig seltsam aussieht, sondern ich beziehe mich auf den „Tavernen-tratsch“ – auf Seite 41.

Ich zitiere: 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 (wahrscheinlich) zweiseitigen Bogens findet ihr, inklusive Erläuterungen, in den Spielleiter Informationen dieser Ausgabe.

Vielleicht habe ich eine „andere“ Version des **Amazonen Kuriers** gelesen, aber bei mir gab es keine **Spielleiter Informationen** und natürlich auch keine Charakterbögen. Weiß bei euch die linke Hand nicht was die rechte schreibt oder wo liegt das Problem?

☞ Christian

Ich würde gerne sagen, dass deine Kritik nicht angebracht ist, aber das wäre eine Lüge. Aber zu unserer Verteidigung muss ich anmerken, dass deine berechtigten Vorwürfe auf ein technisches Problem zurückzuführen sind. Das Programm, mit dem wir den Kurier schreiben hatte Probleme das PDF zu erstellen. Ab Seite 59 erhielten wir immer die Nachricht, dass zu wenig Speicher frei ist um die Datei zu erstellen. Die Datei wurde zwar exportiert, aber einmal fehlte der Hintergrund, dann die Bilder – das Resultat war immer unterschiedlich. Schließlich



fassten wir schweren Herzens den Entschluss die Ausgabe frühzeitig zu beenden um überhaupt eine Chance zu haben eine PDF-Datei daraus zu erstellen. Leider hat niemand von uns mehr an die Ankündigung im **Tavernentratsch** gedacht und so verblieb diese in der Ausgabe, wofür ich mich im Rahmen des Teams entschuldigen möchte.

Das Teils ein wenig zerfledderte Layout ist auf den Umstieg von Windows 10 auf 11 zurückzuführen. Unser Hauptrechner - mein privater PC - war schon ein wenig in die Jahre gekommen und ich habe mich für die Anschaffung eines neuen Gerätes entschieden. Es wird zwar meine Stromrechnung ein wenig in die Höhe treiben, erleichtert mir aber das Arbeiten am Magazin ungemein. Obwohl wir unsere Schriften gesichert hatten, wurden bei der Neuinstallation nicht alle übernommen. Und als wäre das noch nicht genug, haben wir den Text abschließend, durch die automatische Rechtschreibprüfung, auf Fehler prüfen und ändern lassen ohne das Layout danach noch einmal zu überprüfen. Wenn aus einem „ß“ plötzlich ein „ss“ wird, kann sich das schon einmal sehr negativ auf das Layout auswirken.

Eine überarbeitete Version des Charakterbogens wird natürlich nachgeliefert und für das teils unsaubere Layout bitte ich, auch im Namen des Teams, um Verzeihung. Zum den fehlenden Charakterbögen gab es noch weitere Zuschriften auf die ich leider nicht einzeln eingehen kann. Ich bitte dafür um Entschuldigung und hoffe, dass euch die Beantwortung der Post von **Anonymus III.** als Antwort ausreicht.

Cyria die Orkjägerin

Glückwunsch zur 9.Ausgabe des **Amazonen Kuriers**. Für ein Freizeitprojekt ohne jegliche finanzielle und materielle Unterstützung ist das Magazin wirklich sehr gut gelungen. Das Lesen hat wirklich Spaß gemacht. Allerdings finde ich das Layout ein klein wenig zu verspielt. Ich bin eher eine Vertreterin der Meinung „Weniger ist mehr!“. Oder findet ihr etwa nicht, dass ihr durch den „abgerissenen Papierrand“ sehr viel Platz vergeudet?

Auch die farblich immer wieder wechselnden Textfelder finde ich ein wenig störend. Vielleicht nicht wirklich störend, aber sie bringen eine spürbare „Unruhe“ ins Design. Und vielleicht solltet ihr mal versuchen die unterschiedlichen Schriftstile ein wenig in den Griff zu bekommen. Da hat man manchmal das Gefühl, dass diese sehr willkürlich gewählt werden.

☞ Christian

Sei gegrüßt **Orkjägerin!** Wie du sehen kannst hat sich die Sache mit den bunten Textfeldern bereits in Wohlgefallen aufgelöst. **Xenia** hatte den Vorschlag schon vor einiger Zeit gemacht



und deine Eilmeldung hat uns dann letztendlich darin bestärkt. Generell werden wir uns bemühen das Magazin ein klein wenig schlichter zu halten; zumindest was die farbliche Gestaltung betrifft. Wir haben auch eine Zeit lang überlegt einen weißen Seitenhintergrund zu verwenden, was bei professionellen Rollenspielern allerdings wenig Anklang fand. Was die Schriftstile betrifft sind wir uns wirklich manchmal selbst ein wenig untreu. Zwar hat jede(r) im Team einen Schummelzettel was wie zu schreiben wäre, aber manchmal vergessen wir darauf oder haben den Zettel gerade nicht zur Hand.

Hier noch einmal eine kleine Auflistung... Am einfachsten zu erklären ist wohl wann **Dunkelrot/Fett** verwendet wird - nämlich einzig und alleine bei den Namen von Rollenspielsystemen, wie etwa **Dungeons & Dragons™**, **Das Schwarze Auge®** oder **W20 - Legends of Antheria**. Die Variante **Dunkelgrün/Fett** wird verwendet, wenn Zahlen - wie etwa Preise - oder Würfelbezeichnungen (**W20**, **W10** usw.) hervorgehoben werden sollen. **Schwarz/Fett** wird von uns verwendet um Namen oder Benutzernamen real existierender Personen hervorzuheben, wie etwa **Claudia**, **Xenia** oder **Orkjägerin**. Die **Standardfarbe/Fett** wird verwendet um allgemeine Namen, wie etwa Ortsangaben, Produktbezeichnungen oder auch Rubrikenamen im Magazin hervorzuheben. Und letztendlich noch **Blau/Fett** zur farblichen Kennzeichnung von Verknüpfungen.

Standardfarbe/Kursiv wird verwendet um einfach Textstellen im Blocksatz ein wenig hervorzuheben oder abzugrenzen. Und last but not least... **Standardfarbe/Kursiv+Fett** findet bei uns Verwendung um die Namen von fiktiven Charakteren wie etwa **Helena Sonnenfeld** besonders hervorzuheben und leichter lesbar zu machen. Eigentlich alles nur halb so wild, aber leider vergessen wir selbst ab und an darauf den zugeordneten Stil zu verwenden. Was den „abgerissenen Papierrand“ betrifft - *der ist nicht verhandelbar*.

Gl'iek - Häuptling der Dunkelwald-Goblins

Auf der Homepage habt ihr seit ewiger Zeit zwei Nachschlagewerke für Spielleiter angekündigt die ständig verschoben werden. Auch kann ich mich erinnern, dass einmal die Rede von einer Art „Pflanzenratgeber“ und einem Tavernenführer die Rede war. Was ist aus all diesen Projekten geworden? Werden die noch zu Lebzeiten veröffentlicht?

↳ Xenia

Hallo! Also ich würde einmal sagen, dass ich für eine verbindliche Antwort zu wenige Informationen habe. Von welchen Lebzeiten sprechen wir? Menschen haben eine gute Chance den Abschluss der Projekte zu erleben, bei Mäusen wird es sicher sehr kritisch. Aber jetzt



einmal Scherz beiseite. Mit all den geplanten Projekten haben wir uns ein wenig übernommen und wissen selbst nicht, wann wir damit fertig werden. Sicher ist leider nur, dass es noch eine ganze Weile dauern wird. Einen kleinen Lichtblick gibt es jedoch bezüglich des Tavernenführers. Wir werden die Tavernen und Freudenhäuser so nach und nach in den **Amazonen Kurier** einfließen lassen – und am Ende zu einem eigenen Werk zusammenfassen. Diese Idee ist schon sehr weit gediegen und vielleicht kann ich die Jungs ja überreden eine kleine Kostprobe in diese Ausgabe einzubauen.

Hofnarr 2023

Auch wenn euch noch jede Menge Fehler passieren – der Amazonen Kurier (*woher kommt eigentlich dieser Name?*) wird von Ausgabe zu Ausgabe besser. Die letzte Ausgabe, vor allem die Rubrik „Für die Ewigkeit“ war angenehm flüssig zu lesen. Vor allem den Teil über die verschiedenen Völker **Antherias** fand ich sehr gut gelungen. Natürlich hätte mir eine ausführlichere Beschreibung noch besser gefallen, aber mir ist schon klar, dass ihr so viel als möglich in der Ausgabe unterbringen wolltet. Wirklich gut gemacht und hoffentlich überrascht ihr uns Leser auch in der 10. Ausgabe auf so angenehme Art.

Aber dennoch habe ich in der letzten Ausgabe, wie auch in den meisten davor, etwas vermisst – nämlich den Humor. Könnt ihr nicht zum Beispiel im **Tavernentratsch** so eine Art Unter rubrik „Sachen zum Lachen“ machen? In den Ausgaben 4 und 8 gab es, wenn ich mich richtig erinnere, schon etwas in der Art.

↳ Peter

Stimmt, aber da uns im Moment das Lachen vergangen ist, und wir uns nicht wieder vorwerfen lassen wollen das alles geklaut ist, wird es wohl ein Weilchen dauern bis wir wieder etwas in der Art schreiben werden. Zugegeben... Einige der Texte in der 8. Ausgabe waren Leihgaben aus dem Internet, aber die dummen Sprüche aus der 4. Ausgabe, die sind auf dem Mist von **Christian** und meinem gewachsen.

↳ Manuela

Ich hoffe mal, dass dein Pseudonym nicht gleichzeitig auch Programm ist! Ich, *und da spreche ich sicher auch im Namen einiger Kolleginnen und Kollegen*, teile deine Meinung, dass ein bisschen mehr Humor dem Magazin nicht schaden könnte. Aber bei dessen Einsatz müssen wir sehr vorsichtig sein, denn nur all zu schnell driftet man in die Lächerlichkeit ab oder verletzt vielleicht jemandem. Das mit dem Humor ist nicht ganz so einfach wie es klingen mag, aber ich werde es mal bei einer internen Diskussion zur Sprache bringen.



Kanalratte85

Hallo Redaktion! Vielleicht könnt ihr mir helfen? Oder anders formuliert... Ich weiß, dass ihr mir helfen könnt, aber wollt ihr es auch? Ok, ok... Ich komme ja schon zum Punkt. Anfangs war ich ob eures Magazins sehr skeptisch. Ich dachte mir: „Das kann niemals etwas werden!“ Aber die Qualität hat sich, langsam aber doch, gesteigert und in der Zwischenzeit lese ich den **Kurier** ganz gerne. Doch im Laufe der Zeit habe ich wirklich den Überblick verloren, wer bei euch wofür zuständig oder verantwortlich ist. ...oder wer welchen Charakter in **Antheria** verkörpert. Natürlich... Im Grunde genommen geht es mich nichts an, aber irgendwie interessiert es mich schon – und andere Leserinnen und Leser sicherlich auch.

Und wenn ihr mir vielleicht auch noch sagen könnt, wie die Schrift heißt, die auf den **Dungeons & Dragons™** Büchern für die Titel verwendet wird, dann wäre euch mein ewiger Dank gewiss – zumindest bis morgen!

↳ Christian

Für Anfragen zu Schriften ist eigentlich das Team des „**Dungeon Explorer**“ zuständig, also letztendlich ich. Da die Frage recht einfach und schnell zu beantworten ist, werde ich es also gleich hier tun. Die Schrift, die du suchst, heißt **Tiamat Condensed SC Regular** – wie die fünfköpfige Drachengöttin. Die Schrift ist „© 2015 by Wizards of the Coast LLC“ und darf nicht frei verwendet werden. Außerdem wird man kaum eine legale Downloadquelle für die Schrift im Internet finden. Vorsicht bei Seiten, welche dir die Schrift vielleicht als „100% Free“ anbieten – du kannst so sehr schnell in des Teufels Advokaten Küche kommen.

Alternativ kann man die sehr ähnliche Schrift...

MODESTO BOLD CONDENSED

...verwenden. Für Adobe Abonnenten ist die Schrift im Abo enthalten. Falls du kein Adobe Abo besitzt, kannst du die Schrift für etwa € 25,- [hier erwerben](#). Eine Freeware Schrift, die als guter Ersatz für **Tiamat** herhalten kann, ist uns bis jetzt leider nicht bekannt.

↳ Claudia

Christian durfte die Frage nach der Schrift beantworten – ich dafür die zu den Zuständigkeiten und Charakteren im Team. Er meinte, da ich die Jüngste im Team bin, kann ich so gleich zeigen wie gut ich mich bereits eingearbeitet habe. Hat der noch nie etwas von einem Smartphone gehört auf dem man solche Informationen speichern kann? Seinem Gesichtsausdruck nach zu urteilen kam die Bemerkung jetzt nicht so gut an.



Aber keine Angst - er wird mich deswegen nicht fressen. Also wer an unserem Projekt mitarbeitet ist wirklich kein Geheimnis und wurde auch schon mehrfach erwähnt, aber da du so nett danach gefragt hast, werden wir sie hier noch mal für dich auflisten.

Xenia Bergmann (*Gr'ougia Ulguh*) war eines der drei „Gründungsmitglieder“ des Projektes. Sie kümmert sich in erster Linie um redaktionelle Dinge. Sie recherchiert interessante Produkte im Netz und meist ist es auch sie, die sich um die Heldenpost kümmert, quasi wie ein lebender Spam-Filter. In **Antheria** verkörpert sie die kampferprobte Halb-Orkin *Gr'ougia Ulguh*, die man ganz sicher nicht als Feindin haben möchte. **Peters** Charakter kann eine schmerzhaft Ballade darüber singen. Die meisten Leserinnen und Leser wissen weshalb...

Peter Horvath (*Usamaahn Al' Khufus*) war das zweite „Gründungsmitglied“ des Projektes. Er ist so eine Art „Schweizer Taschenmesser“ wenn es um die Mitarbeit am Magazin geht. Egal ob Text, Layout, Graphikbearbeitung oder Glühbirne im Abstellraum wechseln - er ist der richtige Mann dafür. In **Antheria** schlüpft er in die Rolle von *Usamaahn Al' Khufus*, einen sehr zwielichtigen Gewürz- und Teppichhändler, der eine persönliche Vendetta mit *Gr'ougia* am Laufen und sogar ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat.

Christian Stadler (*Tyren Ramsberg*) war der Dritte im Bunde. Auch er ist für Text, Layout und Graphik zuständig, trägt allerdings die Last, die Ideen von uns anderen auch in ein vorzeigbares Format umzusetzen. Neben dem „**Amazonen Kurier**“ ist er auch für den „**Dungeon Explorer**“ und den „**Würfel Goblin**“ zuständig. Die Welt von **Antheria** bereist er als *Tyren Ramsberg*, ein junger Schreiberling, der mehr durch seine amourösen Abenteuer als durch Heldentaten in Erscheinung tritt. Das er sich in meinen Charakter, *Helena Sonnenfeld*, verliebt hat macht einige Dinge komplizierter.

Andrea Hieke (???) war das erste Mitglied unseres Teams, welches nicht in Wien lebt. Ihre Kreativität war ausschlaggebend für die Entstehung **Antherias**. Sie war es zum Beispiel, die unserem Kontinent/System den wohlklingenden Namen verlieh. Auch im botanischen Bereich **Antherias** ist **Andrea** sehr aktiv. Eine Vielzahl der Pflanzenbeschreibungen für das geplante Werk „**Herbarium Antherianum**“ (Titel kann bis zur Veröffentlichung noch abgeändert werden) stammen aus ihrer Feder.

Katherine „Katta“ Ramos (???) war die nächste im Bunde. Wie ihr Name vermuten lässt lebt auch **Katta** nicht gerade ums Eck. Einige kennen die Chilenin vielleicht aus ihrer erfolgreichen Karriere als Cosplayerin. Aber sie ist auch leidenschaftliche **Dungeons & Dragons 5E™** Spielerin und Spielleiterin. Dank Google Translate ist die Sprachbarriere - *Katta spricht Spanisch* - kein Problem. Ihre Erfahrung macht sie zur perfekten Testerin...



Manuela Schwarz (???) und ich tragen zwar den gleichen Familiennamen, sind aber – *so weit wir wissen* – nicht miteinander verwandt. Sie war eine Leserbriefschreiberin, die maßgeblich an der Preisliste in Ausgabe 7 mitgearbeitet hat. Auch so manch spitzer Kommentar im **Kurier** entstammt ihrer Feder. Aus Zeitgründen hat sie sich aber weitestgehend zurückgezogen und beschränkt sich auf das Schreiben von Heldenpost.

Robert Konar (*Thoran Graubart*) bemüht sich redlich, dass unsere Vorräte an Schokobananen nicht schlecht werden – und zwar indem er sie gnadenlos verspachtelt. Sorry **Robert**, aber der Seitenhieb musste einfach sein. Ihm haben wir es zu verdanken, dass die meisten von uns überhaupt mit dem Rollenspiel in Kontakt kamen – und zwar durch das System **Advanced Dungeons & Dragons™**. In **Antheria** verkörpert er einen außergewöhnlichen Zwerg namens *Thoran Graubart*. Außergewöhnlich deswegen, denn er ist sicher der einzige Zwerg in **Antheria** der keinen Alkohol trinkt.

Claudia Schwarz (*Helena Sonnenfeld*) – das bin ich. Ich bin das jüngste Mitglied im Team und feierte Anfang März 2023 meine einjährige Zugehörigkeit. Meine Schwerpunkte liegen in den Bereichen Graphik, Design und Text. Seltsamerweise wird mir seit einiger Zeit nachgesagt, dass ich Talent hätte Geschichten und Romane zu schreiben, was ich allerdings vehement von mir weisen möchte. In **Antheria** verkörpere ich die rebellische Forscherin *Helena Sonnenfeld*, der – *aufgrund ihrer mondänen Erscheinung* – fälschlicherweise Kälte und Unnahbarkeit nachgesagt wird.



Wie gefällt euch der neue graphische Stil der Heldenpost und auch des Magazins allgemein? Wie nicht anders zu erwarten, trägt die graphische Überarbeitung **Claudias** Handschrift und unserer Meinung nach, hat sie eine sehr schöne Handschrift.

Ein bisschen mehr über *Helena Sonnenfeld* könnt ihr in den anschließenden Spielleiter Informationen erfahren, wo endlich auch der, in Ausgabe 9 verabsäumte, Charakterbogen im Detail vorgestellt wird. Wie in der letzten Ausgabe bereits berichtet, handelt es sich dabei um einen ersten Entwurf von **Claudia** und **Christian**, welcher aber bereits einen sehr gelungenen Eindruck vermittelt und auch mit der einen oder anderen Überraschung aufwarten kann. Doch wie schon erwähnt – es handelt sich um einen ersten Entwurf und wir wären euch für konstruktive Verbesserungsvorschläge sehr dankbar.





igentlich ist Bezeichnung dieser Rubrik längst obsolet, da die hier veröffentlichten Informationen nicht bloß für Spielleiter interessant sind. Aus diesem Grund suchen wir eine neue Bezeichnung dafür, welche ab der nächsten Ausgabe Anwendung finden soll. Wie wäre es mit „Das schwarze Brett“ oder „Die wissende Wand“ oder vielleicht doch „Enthüllte Geheimnisse“? Falls ihr eine bessere Idee haben solltet, so **teilt sie uns doch bitte mit**. Vielleicht wird dann gerade diese Idee zum neuen Titel der Rubrik. Doch jetzt wollen wir euch nicht mehr länger auf die Folter spannen und kommen zu den längst überfälligen Charakterbögen.

SPIELLEITER INFORMATIONEN

Die meisten von uns kennen die Charakterbögen verschiedenster Rollenspiel-Systeme. So viel Informationen als möglich sollen auf möglichst wenig Raum – *aber dennoch übersichtlich* – untergebracht werden. Eine schwierige Aufgabe, denn unser Charakterbogen sollte ja schließlich keine Kopie eines bereits bestehenden werden. Wir mussten also einen neuen Weg einschlagen. Rollenspielern wird wahrscheinlich sofort auffallen, dass es bei unserem Bogen keine Einträge für die Hände gibt. Bei fast allen Charakterbögen wird eingetragen, was man in welcher Hand trägt. Wieso eigentlich?

Kein vernünftiger Abenteurer läuft mit dem Schwert in der Rechten und einem Dolch oder Schild in der Linken durch eine Stadt. Es sei denn, man möchte einen Kampf mit den Wachen provozieren. Kurzum – es ist unrealistisch, die ganze Zeit mit einer Waffe in der Hand herumzulaufen. Wir finden, dass es weit sinnvoller ist, die bevorzugte Waffe einfach im Inventar zu kennzeichnen. Und was – *abgesehen vom niedrigeren Rüstungsschutz* – würde dagegen sprechen, statt einem Schild im Kampf eine zweite Waffe zu führen? Entschuldigung, wir verzetteln uns hier in Details.



Bereit für den ersten Charakterbogen aus unserer Werkstatt? Tatsächlich? Aber bitte bedenkt, *bevor ihr den Entwurf in der Luft zerreißt*, dass es sich noch um eine sehr frühe Version handelt, der es noch am nötigen Feinschliff fehlt, aber bevor wir den Charakterbogen auf Hochglanz polieren, wollen wir jetzt erst einmal – *zusammen mit euch* – die größten Scharten des Entwurfes ausmerzen.



Helena Sonnenfeld

Irdischer Name: Claudia Schwarz



Mensch

Vermögen: 367 / 1

Forscherin

Lvl.: 17

Abenteuerpunkte: 36.310

Geschlecht: weiblich
Größe: 1,63 Schritt
Körperbau: zierlich
Haarfarbe: blond

Alter: 19
Gewicht: 44 Stein
Hautfarbe: gebräunt
Augenfarbe: eisblau

LE: 38 / 38

MP: 00 / 00

AP: 26 / 26



KK

10



AU

14



GE

18



IN

16



AK

13



CH

16



MU

12



WE

20

(8)

+2

(14)

0

(18)

0

(16)

0

(13)

0

(15)

+1

(11)

+1

(19)

+1

WAFFE / SCHILD

Elfisher Langdolch (1W4+3)
Elfdolch (1W4+1)
Elfdolch (1W4+1)
Giftring (1W2) + Vergiftung¹

TRÄNKE

Mittlerer Heiltrank (LE+10)
Mittlerer Heiltrank (LE+10)
Mittlerer Heiltrank (LE+10)
Trank der Nachtsicht - Stufe 2
Gegengift - Stufe 3

KLEIDUNG / RÜSTUNG

Kleid (RS+1)
Elfenumhang (RS+1)
Lederne Armschienen (RS+1)
Lederschuhe (RS+1)
Lederhandschuhe (RS+1)

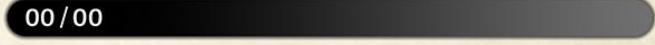
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

Schreibset (Papier, Tinte, Federkiel)
Verbandsmaterial
Geldkatze
Nähzeug (Nadel, Faden)
Bücher, Schriftrollen, Landkarten
Proviand (Wasser, Brot, Käse, Wurst, Obst)
Umhängetasche
Zunderbüchse
Seil - 5 Schritt
Pfeife und Rau(s)chkraut
Beutel mit Gewürzen

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Armreif der Courage (MU+1 / LS+1)
Ring der Kraft (KK+2)
Brille der Weitsicht (WE+1 / AG-1)
Lederriemen der Verführung (CH+1 / EI+1)
Gürtel der Beherrschung (NG-1)

¹ Der Grad der Vergiftung obliegt natürlich dem verwendeten Gift. Meist ist der Ring mit dem Gift „Willensbrecher“ gefüllt. Das Gift ist nicht tödlich, beraubt den Vergifteten aber jeglicher psychischer und physischer Widerstandskraft.

Helena Sonnenfeld		Mensch	Forscherin	Lvl.: 17
Irdischer Name:	Claudia Schwarz	Vermögen:	367 / 1	Abenteuerpunkte: 36.310
	Geschlecht:	weiblich	Alter:	19
	Größe:	1,63 Schritt	Gewicht:	44 Stein
	Körperbau:	zierlich	Hautfarbe:	gebräunt
	Haarfarbe:	blond	Augenfarbe:	eisblau
LE:				
MP:				
AP:				

Der obere Teil des Charakterbogens befasst sich mit den grundlegenden Werten des Charakters. In der obersten Zeile finden wir den Namen des Charakters im Spiel (*Helena Sonnenfeld*) welchem Volk oder Rasse sie angehört (**Mensch**) und welchen „Beruf“ sie ausübt. Wie den Meisten ja bekannt sein dürfte ist *Helena Sonnenfeld* eine **Forscherin**. Ganz rechts findet ihr, welche Stufe (Level) sie *in diesem Beruf* erreicht hat.

In der Zeile darunter findet man den realen Namen des Spielers oder der Spielerin (**Claudia Schwarz**) oder ob es sich um einen NPC (Non Player Character) handelt. Der gesellschaftliche Rang eines NPC wird durch eine Schachfigur angezeigt, aber dazu später mehr. Mittig in der zweiten Zeile findet ihr über welches „Vermögen“ der Charakter verfügt. *Helena* besitzt also 367 Silbertaler und einen nicht näher benannten Edelstein. Rechts in der zweiten Zeile könnt ihr sehen wie viele Abenteuerpunkte sie bereits erlangt hat.

Das Portraitbild bedarf wohl keiner näheren Erklärung, eben so wenig die Charakterbeschreibung rechts davon, aus der hervorgeht, dass *Helena Sonnenfeld* eine sehr zierliche Person ist. Vielleicht fließt doch ein wenig Elfenblut in ihren Adern?

Darunter seht ihr drei farbige Balken... Der erste Balken (LE) zeigt die **Lebensenergie** von Helena an – 38 von 38 – es geht ihr also wirklich sehr gut. Sinkt der erste Wert unter Null ist es leider aus mit unserer süßen Maus – dann ist ihr Geist auf dem Weg in eine andere Welt. Der mittlere Balken (MP) zeigt die **Magiepunkte** an, da sie keine magischen Fähigkeiten hat ist dieser Balken schwarz und zeigt 00 von 00. Der dritte Balken (AP) zeigt ihre **Alchemiepunkte** an. Diese braucht sie um Tränke, Salben und Ähnliches zu mischen.



KK	AU	GE	IN	AK	CH	MU	WE
							
(8)	(14)	(18)	(16)	(13)	(15)	(11)	(19)
+2	0	0	0	0	+1	+1	+1

Der nächste Bereich verrät uns vieles über *Helena*, was nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist. Zum Beispiel ihre **Körperkraft (KK)** – wozu die benötigt wird ist wohl klar. Zehn ist jetzt nicht gerade ein besonders guter Wert. Kann sein, dass sie Hilfe braucht wenn sie einen Rucksack schultern muss. Mit ihrer **Ausdauer (AU)** sieht es da schon besser aus und sie verfügt über eine sehr hohe **Geschicklichkeit (GE)**. Für ihre jungen Jahre verfügt sie über eine sehr gute **Intuition (IN)** – die braucht man zum Beispiel um Gefahren oder anderen Unbill zu erkennen ohne viel darüber nachdenken zu müssen.

Der **Aktionswert (AK)** bestimmt ob ein Charakter gerne die Initiative ergreift oder eher zurückhaltend ist. Der Wert bestimmt zum Beispiel die Reihenfolge im Kampf. Der nächste Wert, das **Charisma (CH)**, bestimmt wie anziehend bzw. überzeugend der Charakter ist. Mit einem CH von 16 ist unsere Helena wirklich eine recht s... (*Ruf aus dem Hintergrund: »Wenn du meine Helena noch einmal als „süße Maus“ bezeichnest ramme ich dich so tief in den Boden, dass selbst die Google Suche dich nicht mehr findet!«*) ...schöne Erscheinung. Manche Situationen erfordern schlicht und einfach **Mut (MU)**, wie etwa das Überqueren einer Seilbrücke. Mal sehen ob *Helena* das schaffen wird oder doch lieber 267 Meilen Umweg geht. Und letztendlich noch die **Weisheit (WE)**. Ihr jahrelanges Studium von Büchern aller Art hat *Helena* zu einer überaus klugen Person gemacht. Auf einen Wettstreit des Geistes solltet ihr euch besser nicht mit ihr einlassen. Eure Chancen stehen schlecht – aber vielleicht solltet ihr der Forscherin den Vortritt lassen, wenn es darum geht Rätsel zu lösen oder Gegenstände zu identifizieren.

Die Zahl im Würfel zeigt den aktuellen Wert der jeweiligen Fähigkeit – *unter Berücksichtigung aller Modifikationen* – an. Die Zahl darunter, die in Klammern (), verrät euch den Basiswert, wie er aussehen würde, wenn der Charakter frei von jeglicher Beeinflussung ist. Und der Wert darunter zeigt an welche Modifikationen auf den Basiswert wirken. Nehmen wir einfach einmal Helenas **Körperkraft (KK)** als Beispiel. Ihr Basiswert ist 8, was nun wirklich nicht viel ist, aber die Zeile darunter zeigt an, dass dieser Wert um +2 modifiziert wird. Warum? Wie ihr auf der nächsten Seite sehen werdet, schleppt sie einige magische Gegenstände mit sich herum. Unter anderem auch einen „**Ring der Kraft**“, welcher ihre Körperkraft um 2 Punkte erhöht. Also Basiswert (8) + Ring der Kraft (+2) ergibt den Wert 10 für Körperkraft.



WAFFE / SCHILD	TRÄNKE
Elfischer Langdolch (1W4+3)	Mittlerer Heiltrank (LE+10)
Elfdolch (1W4+1)	Mittlerer Heiltrank (LE+10)
Elfdolch (1W4+1)	Mittlerer Heiltrank (LE+10)
Giftring (1W2) + Vergiftung ¹	Trank der Nachtsicht - Stufe 2
	Gegengift - Stufe 3
KLEIDUNG / RÜSTUNG	SONSTIGE AUSTRÜSTUNG
Kleid (RS+1)	Schreibset (Papier, Tinte, Federkiel)
Elfenumhang (RS+1)	Verbandsmaterial
Lederne Armschienen (RS+1)	Geldkatze
Lederschuhe (RS+1)	Nähzeug (Nadel, Faden)
Lederhandschuhe (RS+1)	Bücher, Schriftrollen, Landkarten
	Proviant (Wasser, Brot, Käse, Wurst, Obst)
	Umhängetasche
	Zunderbüchse
	Seil - 5 Schritt
	Pfeife und Rau(s)chkraut
	Beutel mit Gewürzen
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	
Armreif der Courage (MU+1 / LS+1)	
Ring der Kraft (KK+2)	
Brille der Weitsicht (WE+1 / AG-1)	
Lederriemen der Verführung (CH+1 / EI+1)	
Gürtel der Beherrschung (NG-1)	

¹ Der Grad der Vergiftung obliegt natürlich dem verwendeten Gift. Meist ist der Ring mit dem Gift „Willensbrecher“ gefüllt. Das Gift ist nicht tödlich, beraubt den Vergifteten aber jeglicher psychischer und physischer Widerstandskraft.

Unter den Charakterwerten findet ihr eine Auflistung, was Helena so alles mit sich herumschleppt. Ganz schön viel, wenn ihr mich fragt – aber so sind Fr... *Klatsch!* Aua! Sie trägt also so einiges mit sich herum. Im Feld **Waffe/Schild** sind – wie der Name ahnen lässt – Waffen und Schilde aufgeführt. Ihr könnt sehen, dass sie nicht so harmlos ist wie sie auf den ersten Blick erscheinen mag. Sie trägt zwar keinen Schild bei sich, dafür aber zwei Elfendoche und einen elfischen Langdolch, die sie verborgen trägt und geschickt einzusetzen weiß. In den () hinter der Bezeichnung seht ihr welchen Schaden die „Waffe“ im Kampf verursacht.

Kleidung/Rüstung – leid... ..natürlich läuft *Helena* nicht nackt durch *Antheria*. Hier ist aufgelistet welche Kleidungsstücke sie *am Körper* trägt, in einem Rucksack könnten noch weitere sein. Ein Testleser des Charakterbogens hat angemerkt, dass sie nichts unter dem Kleid trägt. Wem die Vorstellung nicht behagt, kann ja Schamtücher zur Liste hinzufügen, diese haben aber keinen zusätzlichen Rüstungsschutz, außer es handelt sich dabei vielleicht um den „Keuschheitsgürtel der ewigen Jungfräulichkeit“ ...



...aber den würde man wohl in der nächsten Liste – **Magische Gegenstände** – finden, denn er ändert nicht nur den **Rüstungsschutz (RS)** um +1, sondern senkt auch das **Charisma (CH)** um einen Punkt. Bis zu fünf magische Gegenstände kann **Helena** bei sich tragen – mehr Magie würde sie nicht aushalten. Sorry für dieses Limit, aber beim Testen hatten wir Charaktere, welche wie **Liberace**, mit sechs Ringen an den Händen und drei Amuletts um den Hals, herumgelaufen sind. Das stört wirklich den Spielspaß... Was man an ihrem Inventar auch sehr gut erkennen kann, ist das viele **Magische Gegenstände** eine Art Wechselwirkung haben. So erhöht der „**Lederriemen der Verführung**“ zwar das **Charisma (CH)** um einen Punkt aber gleichzeitig auch ihre **Eitelkeit (EI)**. »Sag mal Claudia! Muss Helena ihre Liebhaber mit diesem Lederriemen ans Bett fesseln damit sie nicht abhauen?«

Kurze Zeit – und einen abgebrochenen Schneidezahn – später...

In der rechten Spalte könnt ihr sehen welche **Tränke Helena** bei sich trägt. Bis zu fünf Flaschen, Phiolen oder ähnliche Behältnisse kann sie mit sich herumtragen. Vielleicht sollten wir diesen Bereich auf **Tränke/Salben/Pulver** umbenennen? Auch sind wir uns selbst noch nicht ganz einig ob es möglich sein soll weitere Heiltränke im Rucksack mitzunehmen. Was meint ihr? Beschränkung auf fünf Heilbehelfe oder Feldlazarett im Rucksack?

Und dann haben wir da noch den Bereich **Sonstige Ausrüstung**.. Hier findet man allen möglichen Krimskrams den der Charakter mit sich herumschleppt, wie man in der Liste gut erkennen kann. Manches durchaus sinnvoll und anderes eher fragwürdig. Vor allem der Umstand, dass sie Rauschkraut bei sich trägt hat ihr schon in einigen Orten **Antherias** Probleme eingebracht. Und von denen hat sie jede Menge, wie die zweite Seite des Charakterbogens zeigen wird.

<p>Helena Sonnenfeld</p> <p>Gesinnung: Chaotisch Gut</p> 	<p>unter Beobachtung²</p> <p>Rettungswürfe: 3</p> <p>Abstammung: unbekannt Familienstand: ledig Finanzkraft: gering Beliebtheit: hoch Eigenschaften: krankhaft neugierig sehr gepflegtes Erscheinungsbild, kurzsichtig gibt sich kühl und abweisend, beinahe überheblich</p> <p>Spitznamen: Sonnenblume (Tyren), Glitzerauge (Gr'ougia)</p> <p>ZF: 78/100</p>	<p>keine Beeinträchtigung</p> <p>Schicksalspunkte: 4</p> <p>Kinder: nein Einfluss: gering Orientierung: hetero</p>
--	---	---



Der obere Teil der zweiten Seite bietet noch mehr Informationen über den Charakter. Um Verwechslungen zu vermeiden, findet ihr oben links wieder den Namen - *Helena Sonnenfeld*. Gleich im Anschluss daran findet ihr zwei Statusmeldungen. Die erste (**unter Beobachtung**) zeigt an, ob der Charakter etwas ausgefressen hat und vielleicht sogar zur Fahndung ausgeschrieben ist. Ist das der Fall sollte man zumindest Städte und Tavernen, in denen sich gerne Kopfgeldjäger aufhalten, eher meiden. Unsere *Helena* steht zum Beispiel **unter Beobachtung** durch die Inquisition und diverse Sittenwächter, welche manche ihrer Thesen für Götterlästerung oder Ketzerei halten. Sie muss also vorsichtig sein - ein falsches Wort am falschen Ort zur falschen Zeit und schon kann sie sich im Kerker oder - *noch schlimmer* - einer Folterkammer wiederfinden.

Die Statusmeldung oben rechts, zeigt an ob sie auf irgendeine Art und Weise beeinträchtigt wird. Es kann ja sein, dass sie verflucht wird, erblindet, ihr Gehör verliert, vergiftet ist oder einen Schnupfen hat. Das würde man dann hier finden...

In der zweiten Zeile findet man zuerst einmal ihre **Gesinnung**. Diese dient mehr der Information als dem Spielverlauf. Aber natürlich kann es passieren, dass einem Charakter der **Chaotisch Böse** oder **Dämonisch** ist, der Zutritt zu Tempeln oder Palästen verweigert wird. Das obliegt dann, wie so vieles, dem Spielleiter. Daneben findet ihr die Anzahl der verfügbaren **Rettungswürfe**. Viele werden sich jetzt vielleicht fragen worum es hier geht, denn die haben wir bisher noch nicht erwähnt. **Rettungswürfe** dienen dazu einen kritischen Patzer bei Proben auszubessern. Man kann damit eine gescheiterte Probe zwar nicht mehr retten, aber zumindest die Auswirkungen ein wenig abmildern. Geht der **Rettungswurf** jedoch auch schief, na dann gute Nacht *Helena*. Ähnlich verhält es sich mit den **Schicksalspunkten** ganz rechts, aber das haben wir selbst noch nicht so ganz ausgearbeitet. Wahrscheinlich wird man sie einsetzen können wenn einem Mitstreiter etwas Schlimmes widerfährt.

Das Bild bedarf wieder mal keiner Erklärung und der Textblock rechts neben dem Bild gibt uns weitere Informationen zum Charakter. Zum Thema **Orientierung** gab es wieder einige hitzige Diskussionen. Ein paar finden die Angabe unnötig und andere sind der Meinung, dass Charaktere im Rollenspiel ohnehin alle bisexuell wären. Wer sich daran stößt, der kann ja auch keine Angaben dazu machen. Vielleicht werden wir diesen Punkt noch abändern. Unter den **Eigenschaften** sind gewisse Besonderheiten zusammengefasst, welche sich mit den üblichen Charakterwerten kaum erläutern lassen. Unter **Spitznamen** kann man eben diese - und wer sie ihr gegeben hat - aufführen. So nennt *Tyren* sie liebevoll seine **Sonnenblume** und *Gr'ougia* nennt sie **Glitzerauge**, wegen ihrer eisblauen Augen. *Helena Sonnenfeld* wurden auch noch andere Spitznamen zgedacht, welche wir aus Pietätsgründen hier nicht erwähnen werden. *Ihr könnt sie ohnehin dann im Charakterbogen nachlesen...*



Gleich unter den Spitznamen findet ihr einen Balken, welcher die Zufriedenheit (ZF) des Charakters anzeigt. *Helenas* Wert von 78 ist zwar noch durchaus gut, aber dennoch scheint etwas an ihr zu nagen. Vielleicht verrät sie uns das ja mal in einem **Tavernentratsch**.



Unter dem Balken findet ihr wieder einmal eine ganze Menge Zahlen. Ich höre schon den Einen oder die Andere aufstöhnen: »Was?! Noch mehr Zahlen?« Ja – es muss leider sein, denn hierbei handelt es sich jetzt um die negativen Eigenschaften. Auch davon hat *Helena* so die eine und andere. Die erste ist der **Jähzorn (JZ)**. Dieser Wert bestimmt zum Beispiel wie schnell sie die Beherrschung verliert wenn man sie ärgert oder etwas nicht nach ihrer **Zufriedenheit (ZF)** läuft. *Helena* ist nicht sonderlich jähzornig, dafür ist ihr **Hochmut (HM)** aber ziemlich stark ausgeprägt und dürfte auf ihrer großen **Weisheit (WE)** beruhen. Diesbezüglich ist sie ihren Begleitern meist hoch überlegen und lässt sie dies mitunter auch spüren. Die **Gier (GR)** kann in manchen Situationen wirklich gefährlich sein. Etwa dann, wenn man vor einem Drachenschatz steht und nicht widerstehen kann ein paar Münzen davon einzustecken. Da *Helena* eine Frau der Wissenschaft ist, kann sie die meisten Vorkommnisse auch wissenschaftlich begründen, was zu einem niedrigen **Aberglauben (AG)** führt. Ein hoher Wert kann mitunter dazu führen, dass der Charakter sich weigert bestimmte Dinge zu tun...

Natürlich ist auch **Angst (AN)** in *Antheria* ein Thema. Meist verhält sich diese Gegensätzlich zum **Mut (MU)**, kann mitunter aber auch sehr spezifisch sein. So hatten wir in einer alten Gruppe einen Zwerg der sich furchtlos auf fünf Orks gestürzt hat – aber der Anblick einer kleinen Spinne ließ ihn zu Stein erstarren – *oder schreiend die Flucht ergreifen*. Wer jetzt denkt, dass man in *Antheria* nicht mit **Eitelkeit (EI)** konfrontiert wird liegt falsch. Doch verglichen mit ihrer Attraktivität ist *Helenas* Wert noch angenehm niedrig. **Mut (MU)** steigert oft auch den **Leichtsinn (LS)**. Leichtsinnige Charaktere gehen gerne mal unnötige Risiken ein oder können Gefahren nicht richtig einschätzen. *Helena* ist Forscherin und daher hat sie eine sehr stark ausgeprägte **Neugierde (NG)**. Das hat sie allerdings schon öfter ins Schwierigkeiten gebracht, denn sie möchte allem und jedem auf den Grund gehen. Und meist ist es keine gute Idee nachzusehen wer oder was dieses gruselige Geräusch verursacht oder woher der grünlich glühende Nebel kommt. Aber *Helena* will es wissen!



Helena Sonnenfeld

Gesinnung: **Chaotisch Gut**



unter Beobachtung²

Rettungswürfe: 3

keine Beeinträchtigung

Schicksalspunkte: 4

Abstammung: unbekannt
Familienstand: ledig
Finanzkraft: gering
Beliebtheit: hoch
Eigenschaften: krankhaft neugierig
sehr gepflegtes Erscheinungsbild, kurzsichtig
gibt sich kühl und abweisend, beinahe überheblich

Kinder: nein
Einfluss: gering
Orientierung: hetero

Spitznamen: Sonnenblume (Tyren), Glitzerauge (Gr'ougia)

ZF: **78 / 100**

JZ	HM	GR	AG	AN	EI	LS	NG
(4)	(9)	(3)	(2)	(8)	(6)	(2)	(12)
0	0	0	-1	0	+1	+1	-1

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

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

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

Diese Hingabe für ihre Aufgabe, lässt **Helena** manchmal sehr kalt, überheblich und unnahbar erscheinen, was durch ihr Erscheinungsbild noch unterstrichen wird. Ihr langes, blondes Haar trägt sie stets zu einem ordentlichen Zopf geflochten und ihre strahlend blauen Augen, wirken durch den Sehbehelf, noch kühler als sie es ohnehin schon tun. Ihre eisblauen Augen und ihr kühles Wesen haben ihr auch wenig schmeichelhafte Spitznamen, wie etwa „Eisprinzessin“ oder „Frostjungfer“, eingebracht. Jedoch würde niemand in **Antheria** es wagen, ihr diese Namen ins Gesicht zu sagen.

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

Ihr Durst nach Wissen scheint unstillbar zu sein und vor kurzem hat **Helena** für sich entdeckt, dass Wissen aus erster Hand viel authentischer und zuverlässiger ist, als das Wälzen von Büchern. Während sie lange Zeit gezaudert hat, die gewohnte, schützende Umgebung von Bibliotheken und Gärten zu verlassen, lässt sie jetzt keine Möglichkeit aus um die Mittleren Lande zu bereisen und ihr Wissen zu erweitern. Das dürfte wohl der Hauptgrund sein, weshalb sie **Tyren Ramsberg** - freiwillig - auf einigen seiner Dienstreisen begleitet. Jedoch ist sie dabei stets bemüht körperliche Distanz zu ihm zu wahren. » *Um die Lage nicht ohne Notwendigkeit komplizierter zu gestalten als sie ist.* «, wie sie **Tyren** zu sagen pflegte, nachdem er ihr seine Zuneigung gestanden hatte ³.

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

An ihrem Gürtel hängen meist kleine Fläschchen, welche mit aller Art Tränken und anderen Flüssigkeiten gefüllt sind. An ihrer rechten Seite trägt sie eine große Gürteltasche, welche meist mit zwei Essensrationen, einer Flasche Wasser, Kräutern und Verbandstoff gefüllt ist. Ihr grüner Elfenumhang schützt sie vor Kälte und Nässe und macht sie in Wäldern, Dschungeln und Sumpfbereichen beinahe unsichtbar.

Obwohl sie Waffen verabscheut, ist sie natürlich niemals unbewaffnet auf Reisen. Jedoch trägt sie ihre Waffen nicht für Jedermann sichtbar mit sich herum. In einer Lederscheide auf der Rückseite ihres Gürtels steckt ein federleichter Dolch aus Elfenstahl, der scharf genug ist, jede herkömmliche Stoff- oder Lederrüstung - ohne jeglichen Kraftaufwand - zu durchdringen. Einen weiteren Dolch der gleichen Machart trägt sie, mit Lederriemen um ihren rechten Oberschenkel geschnallt, unter ihrem Kleid verborgen. Dieser verborgene Dolch hat ihr, in den dunklen Seitengassen **Andarwachts**, schon das eine und andere Mal ihr Leben und ihre Unschuld gerettet. ⁴ Auf besonders gefährlichen Reisen trägt sie noch einen elfischen Langdolch am Gürtel ihres Kleides. ⁵

² **Helena Sonnenfeld** steht wegen ihrer, von Sittenwächtern und der Inquisition als ketzerisch empfundenen, Thesen unter ständiger Beobachtung durch Agenten der Inquisition. Der wahre Grund für diese „Beobachtung“ dürfte aber darin zu finden sein, dass **Helena** die Avancen des Großinquisitors ignoriert und ihn abgewiesen hat. Wie dieser erst kürzlich verlautet hat, würde er sie nur zu gerne wegen ihrer Vergehen verhaften, einkerkern und „peinlichst befragen“. Da **Helena** jedoch unter dem Schutz der Amazonenkönigin persönlich steht, nahm er von diesem Vorhaben bisher Abstand.

³ Obwohl sich **Helena** zu **Tyren** hingezogen fühlt, ist sie doch stets um kühle Distanz zu ihm bemüht. Diese Distanz beruht vielleicht auf einer Ungewissheit die sie zutiefst verabscheut. Auf einer ihrer letzten Forschungsreisen mit **Tyren** haben beide in einer kalten Nacht sehr stark dem Rauschkraut zugesprochen. Am folgenden Morgen wachten beide - bar jeder Kleidung und ohne jede Erinnerung an die Nacht davor - unter einem warmen Bärenfell auf. Obwohl keine Spuren auf eine körperliche Vereinigung hinwiesen, plagt **Helena** dennoch seither diese „Was wenn vielleicht doch?“ Ungewissheit. Aber vielleicht sollte sie sich viel eher darüber Gedanken machen, dass sie unter einem Bärenfell aufgewacht sind - obwohl sie keines bei sich trugen.

⁴ Ob es sich bei der „Unschuldsbehauptung“ um die Wahrheit handelt kann nicht mit Sicherheit gesagt werden. Diese Annahme beruht einzig und alleine auf **Helenas** Spitznamen „Frostjungfer“ und „Frigida“. Man sollte jedoch davon ausgehen, dass ihr diese unschönen Spitzname von verschmähten Verehrern zugeordnet wurden.

⁵ Bei **Helenas** Langdolch handelt es sich um ein Geschenk des Elfenschmiedes **Urisandoral Scharfblatt**, der ihn kürzlich eigens für **Helena** angefertigt hat - als Dank dafür, dass sie seinen Sohn vor einer fälschlichen Verurteilung bewahrt hat.



Im Anschluss an die negativen Eigenschaften beginnt eine kleine Geschichte über *Helena*. Hier erfahrt ihr zum Beispiel ein klein wenig über ihre vermutete Abstammung und ihren Werdegang vom neugierigen Mädchen bis zur Abgesandten zur „Bibliothek zu Andarwacht“. In diesem Bereich des Charakterbogens, der übrigens mehrere Seiten umfassen kann, kann man mitunter auch sehr persönliche Informationen finden. Welche, das bleibt dann letztendlich dem Spieler oder Spielleiter überlassen.

Wer *Helenas* Charakterbogen aufmerksam liest, kann erkennen, dass es zwischen ihr und *Tyren* gefunkt hat. Jedoch ist sie sich ihrer Gefühle für ihn nicht völlig sicher, weshalb sie ihn – wie die meisten anderen Menschen auch – auf Distanz hält. „Sicher ist sicher!“, wie sie meint, denn ihr Leben ist auch so schon kompliziert genug. Und vielleicht auch deshalb bereitet es ihr ein gewisses Unbehagen, dass sie an einem Morgen, nach reichlich Rauschkraut, bar jeder Kleidung, mit *Tyren* zusammen, unter einem Bärenfell schlief. Worüber sie sich aber weit mehr Gedanken machen sollte, ist der Umstand das sie beide unter einem Bärenfell aufwachten, obwohl keiner von ihnen eines mit sich trug.

Da sie in dieser Nacht nicht mehr Herrin ihrer Sinne war, wird auch der Tavernentratsch hier wahrscheinlich keine pikanten Details ans Tageslicht bringen können. Was in jener Nacht unter dem Bärenfell geschah bleibt wohl auch für immer darunter.



So – das war die Vorstellung unseres ersten Entwurfes für den Charakterbogen und schon während wir diesen präsentiert haben, sind uns schon Ideen für die Verbesserung durch die Köpfe geschossen. So wird „die Geschichte des Charakters“ nicht mehr im Anschluss an die negativen Eigenschaften zu finden sein, sondern vom eigentlichen Bogen getrennt werden. Im Anschluss an die negativen Eigenschaften werdet ihr dann eine Auflistung spezieller Fähigkeiten finden und ob, oder wie gut der jeweilige Charakter sie beherrscht. Ob er oder sie Feuer machen oder Schwimmen kann – nur zum Beispiel. Oder wie gut der Charakter darin ist Schlösser zu knacken und wie es um sein Geschick als Tänzer bestellt ist. Doch bevor wir euch jetzt zutexten, lasst uns die „Siegreiche Amazone“ besuchen und den Tavernentratsch von *Gr'ougia* und *Helena* belauschen. Vielleicht erfahren wir durch das Gespräch der Beiden – von Frau zu Frau – ja ein paar Neuigkeiten oder Geheimnisse, welche uns bisher verborgen geblieben waren. Nun denn! Auf in die Taverne, für den neuesten Tratsch und Klatsch aus *Antheria*. Und vergesst bitte nicht, der Bedienung ein anständiges Trinkgeld zu geben!





eid willkommen in der „**Siegreichen Amazone**“. Mein Name ist *Jarrim Kolner*. Ich bin der Wirt dieser bescheidenen Taverne. Ihr habt Glück! Normalerweise ist um diese Zeit hier kein Platz mehr frei, aber wenn es euch nicht stört den Tisch mit einer Halb-Orkin und ihrer Begleiterin zu teilen, dann habe ich vielleicht noch ein Plätzchen für euch frei. Es stört die beiden Damen doch nicht, wenn sich noch jemand zu ihnen an den Tisch setzt oder?« »Keineswegs *Jarrim!* Du weißt doch, dass wir nie jemanden hungrig von Tannen ziehen lassen würden.«, rief die Halb-Orkin und schob einen Stuhl einladend zur Seite. »Steht da nicht so rum! Nehmt Platz!«, ertönte es rau aus ihrer Kehle und sie wandte sich wieder ihrer Begleiterin zu – einer zierlichen, blonden Frau...

Kaum habt ihr Platz genommen, tritt ein junges Mädchen – sie mag so an die vierzehn Sternenläufe zählen – an eure Seite. »Ihr hattet eine lange Reise? Ihr seht erschöpft und hungrig aus. Ich habe einen kräftigen Eintopf aus Bärenfleisch auf dem Herd stehen. Und ich habe das Gefühl, dass euch auch ein Krug unserer bekömmlichen Biere munden würde. Was darf es sein? Ein süffiges **Amazonenbier**, nicht zu stark und nicht zu schwach, ein **Elfisches Leichtbier** oder vielleicht ein **Eisenbrucher Zwergenbräu**, das euch schon nach einem Krug die Welt um euch herum vergessen lässt?« Du überlegst kurz und bestellst einen Krug. »Sehr gute Entscheidung – das Bier passt vorzüglich zum Eintopf. Benötigt ihr vielleicht auch eine Übernachtungsmöglichkeit? Wir haben noch ein Einzelzimmer oder ein Bett im Schlafsaal frei, den müsstet ihr aber mit einer Grenzpatrouille der Amazonen teilen und die können manchmal ganz schön ruppig gegenüber Fremden sein. Für drei Silbertaler Aufpreis lasse ich euch auch noch ein heißes Bad ein.« Das Mädchen wirft dir einen Blick zu, der ihrem Alter wahrlich nicht geziemt. »Und wenn ihr noch einmal fünf Silbertaler entbehren könnt, kümmere ich mich persönlich darum, dass ihr danach auch wirklich ganz sauber seid und nach einem Aromaöl eurer Wahl duftet.«

Du nickst dem Mädchen zu und kramst zwanzig Taler aus deiner Geldkatze, die du dem Mädchen in die Hand drückst und ihr mit einem Lächeln sagst, dass der Rest für ihre Freundlichkeit ist. Das Mädchen schließt ihre Hand um die Münzen und läuft zur Schank, wo sie die Münzen dem Wirten in die Hand drückt. »Ein süßes Ding!«, geht es dir durch den Kopf, aber schon im nächsten Moment wirst du durch einen lauten Knall aus deinen Gedanken gerissen. Die Halb-Orkin hatte ihre Faust auf den Tisch krachen lassen, so das Teller und Krüge einen Satz machten. »Hört mir gut zu! Solltest du auf dumme Gedanken kommen,



während *Serida* dich wäscht, dann steige ich zu dir in die Wanne und das würde dir keinen Spaß machen – das kannst du mir glauben!« Du erschrickst, als das Mädchen plötzlich wieder neben dir steht. »Hier, bitte... Ein kräftiger Bärenfleisचेintopf und ein Krug köstlich kühles Bier.« Als sie den Bierkrug auf den Tisch stellt streift sie mit ihrer Brust



deine Schulter und wirft dir ein entschuldigendes Lächeln zu. »Lasst es euch schmecken und wenn ich noch etwas für euch tun kann, so ruft mich einfach. Mein Name ist *Serida*.« Dein Blick folgt ihr bis sie hinter der Schank verschwunden ist. »Denk an die Wanne...«, vernimmst du wieder die raue Stimme der Halb-Orkin und dein Kopf versinkt zwischen deinen Schultern als du einen Löffel das Eintopfes in deinen Mund schiebst. Das Mädchen hatte Recht - der Eintopf schmeckte wirklich sehr kräftig und es wurde dabei nicht, wie in vielen anderen Tavernen, am Fleisch gespart. Auch waren die Teller in der „Siegreichen Amazone“ gut gefüllt und beim Krug Bier musste man achten, beim ersten Schluck, nichts zu verschütten. »Köstlich!«, schießt es dir durch den Kopf und du vergisst die Welt um dich herum während du das köstliche Mahl genießt.



Doch so sehr du dein Mahl auch genießt, kannst du nicht verhindern der Unterhaltung an deinem Tisch zu folgen - auch wenn es dich vielleicht gar nicht interessiert was die Frauen zu besprechen haben.

»Wir bekommen dich in letzter Zeit nicht sehr oft in Torwacht zu sehen, Glitzerauge. Hält dich dein Verehrer so an der kurzen Leine.« Du blickst unwillkürlich zur angesprochenen Frau. Sie hat wirklich glitzernde, eisblaue Augen - die einem fast einen kalten Schauer den Rücken runterlaufen lassen. »Hör auf, mich Glitzerauge zu nennen, *Gr'ougia* - ich bin kein kleines Kind mehr.« »Verzeih bitte *Helena*, aber für mich wirst du immer wie eine kleine Schwester sein, ganz egal wie alt du bist.« Die zierliche Frau seufzte laut hörbar auf: »Na wenn es sich nicht vermeiden lässt, dann muss ich wohl damit leben.«; und lächelte der Halb-Orkin zu, die sich genüsslich einen Löffel in den Mund schob und nicht scheute mit vollem Mund zu sprechen. »Aber jetzt sag schon, *Helena*. Was hast du mit *Tyren* unter dem Bärenfell getrieben? Er liegt dir seither ja geradezu zu Füßen und vergöttert dich. Hast du ihn etwa...«

»Was meinst du *Gr'ougia*?« Die zierliche Frau, *Helena*, zuckte erschrocken zusammen als ihr klar wurde was ihre kräftige, grünhäutige Begleiterin meinte. »Bei den Göttern, natürlich nicht! Wie kommst du bloß auf so eine Idee? *Tyren* und ich... Nicht in diesem Leben!« »Naja... Es hätte ja sein können, nachdem ihr beide dem Rauschkraut so sehr zugesprochen habt, dass ihr euch die Kleider vom Leib gerissen habt und nackt über die Lichtung getollt seid.« *Helena* blieb der Bissen im Hals stecken und sie musste schnell mit einem Schluck Bier nachspülen. »Was sagst du da?« »Ihr Beiden habt euch benommen wie Orkponys, die am Blutschwamm geleckt haben.« »Daran kann ich mich gar nicht mehr erinnern.« »Du kannst dich auch nicht mehr daran erinnern, dass ich euch beide eingefangen und unter das Bärenfell gesteckt habe.« »Was zum... Das warst du?« »Natürlich! Oder hätte ich euch beide etwa erfrieren



lassen sollen?» «Du hast uns also die ganze Reise über beobachtet. Bei den Göttern! Das ist ja so peinlich und erniedrigend.« Du schiebst den nächsten Löffel Eintopf in deinen Mund und bemerkst, dass du den Beiden nun aufmerksam zuhörst, was sie zum Glück aber nicht zu bemerken scheinen. »Aber keine Angst *Helena*, es wird noch Peinlicher.« »Wie kann es denn jetzt noch Peinlicher werden?«

»Das Rauschkraut hat euch eine Weile außer Gefecht gesetzt, aber als du wieder zu dir gekommen bist, da hast du ihn bestiegen wie eine Amazone ihr Streitross.« »Und dann? Bitte sag es nicht *Gr'ougia*.« »Du hast ihn hart geritten und dabei wilde Schreie ausgestoßen, während er gewiehert hat wie ein steigender Zuchthengst.« Jede Farbe war aus *Helenas* Gesicht gewichen und sie vergaß sogar ihren Eintopf zu kauen. Sie blickte ihrer Begleiterin nur fassungslos ins Gesicht, in dem sich ein Lächeln abzuzeichnen begann, dass einen spitzen Orkhauer entblöbte - der andere schien abgebrochen zu sein. »Was? Wie...?« Jetzt platzte es aus *Gr'ougia* heraus. »Entschuldige bitte Helena, du müsstest jetzt dein Gesicht sehen können. Ich habe dir nur einen Oger aufgebunden. Ihr Beiden wart so erschöpft, dass ihr geschlafen habt wie Erzzwerge nach einem Kampfsaufen. Ich glaube selbst wenn du ihn bestiegen hättest wäre es an eurer Erschöpfung gescheitert.« *Helena* atmete hörbar erleichtert aus. »Den Göttern sei Dank, dann ist unter dem Bärenfell also nichts passiert wessen ich mich schämen müsste.« »Weshalb schämen? Ist die Vorstellung, bei ihm zu liegen, so schrecklich für dich?«

Helena zuckte bei den Worten ihrer Begleiterin zusammen und schämte sich ein wenig, dass sie diese so unbedacht ausgesprochen hatte. »Nein, nicht direkt, aber *Tyren*... ..er ist so schwächling und...« *Gr'ougia* lachte laut auf und für einen Augenblick waren alle Blicke auf euren Tisch gerichtet. Leise setzte sie fort... »Da unterschätzt du unseren Freund aber gewaltig *Helena*. Letztes Mal als wir uns alle hier trafen haben ihn, gerüchtweise, drei Amazonen der Mondwache in seinem Zimmer besucht und am nächsten Morgen war kein Wort des Hohnes über ihn zu hören. Und einmal besuchte er mich in meiner Hütte...« *Gr'ougia* blickte ein wenig beschämt zu Boden. »...und meine „Hitze“ kam ein paar Sonnenläufe zu früh. Als ich wieder ich selbst war, sah er schrecklich zugerichtet aus - aber ich fühlte mich das erste Mal seit langem so richtig erfüllt.«

»Bei den Göttern! *Gr'ougia*! Willst du damit etwa sagen...? Wie konntest du nur? *Tyren* ist unser Freund.« »Ja, aber nicht wenn mir „die Hitze“ die Sinne vernebelt. Dann ist auch er nur noch ein Stück Fleisch für mich. Deshalb fürchte ich mich ja so davor, in eurer Nähe zu sein, wenn sie mich überwältigt.« *Gr'ougias* Geständnis lässt auch dich eine Zeit lang auf das Kauen deines Mahls vergessen und du greifst zum Bier um den Bissen runterzuspülen, wobei du kurz husten musst. Die beiden Frauen blicken dich böse an, hast du doch gerade ihre Unterhaltung gestört. »Entschuldigt bitte. Ich wollte nicht stören.«



»Und was war danach?«, hakte *Helena* nach. »Wie meinst du das? Danach?« »Naja... Habt ihr es danach noch öfter getan?« »Was getan?« Die zierliche Blondine schien ob der Antworten ein wenig ungeduldig zu werden. »Habt ihr danach... Hast du...« Sie atmete tief durch. »Seid ihr danach noch beieinander gelegen?« »Wieso willst du das wissen, wenn er dich doch gar nicht interessiert?« Fast schüchtern senkte die junge Frau ihren Blick und begann in ihrem Eintopf zu rühren. »Warte! *Tyren* interessiert dich als schon. Ich wusste es! Deiner Freundin kannst du nichts vormachen.«

Leise begann *Helena* zu sprechen... »Anfangs habe ich mir wirklich eingeredet, dass er mir egal ist – das mir seine ungeschickten Avancen sogar auf die Nerven gehen – aber ich habe mich nur selbst belogen. Ich habe versucht, in ihm nur einen Freund zu sehen, aber wenn ich Nachts in meiner Kammer lag und an ihn dachte, da fühlte es sich an als würde *Succubana* selbst mir über die Schenkel streicheln und mich liebkosen bis ich ihren Kuss empfangen. Und das manchmal sogar öfter als einmal.« »Du bist eine kleines, verdorbenes Luder *Helena*.«, bemerkte die Halb-Orkin und gab ihr zu verstehen, dass sie jetzt alles bis ins kleinste Detail wissen wollte. Und *Helenas* Beichte lässt dir nicht nur einmal den Löffel aus der Hand fallen...

Wieder und wieder dringen Gesprächsfetzen wie „tief in mir spüren“, „auf dem Stuhl in seiner Kammer besteigen“ oder „läuft es mir nass die Schenkel runter“ an dein Ohr und du bist fast erleichtert als sich die beiden Frauen endlich drauf einigen, dass es das Beste wäre, wenn *Helena Tyren* endlich gesteht, dass sie für ihn das Gleiche empfindet wie er für sie. Aufmerksamen Zuhörern wie dir wird wahrscheinlich nicht entgangen sein, dass *Gr'ougia* ihrer Freundin eine Antwort schuldig geblieben war. Diese könnt – oder müsst – ihr euch bis auf Weiteres selbst ausmalen.

Du hast gerade deinen dritten Krug Bier in dich geschüttet und der Schankraum hat sich schon weitestgehend geleert, als das Mädchen wieder an den Tisch tritt, an dem du mittlerweile alleine sitzt. »Verzeiht bitte, aber Vater würde gerne schließen und schließlich wollt ihr doch noch ein Bad nehmen.« Du schüttelst den Kopf um die Unterhaltung der Frauen aus deinen Gedanken zu bekommen und den leichten Biernebel zu vertreiben. Fast ungeduldig greift das Mädchen nach deiner Hand und zieht dich zum Badezimmer, in dem eine große Wanne aus poliertem Stein stand. Die Wanne war bereits bis gut zur Hälfte mit dampfend heißem Wasser gefüllt, welches den Raum in dichten Nebel hüllte. »Ihr könnt euch schon einmal eurer Kleidung entledigen und in die Wanne steigen. Ich bin gleich mit dem Aromaöl zurück.«, bemerkte *Serida* und hielt inne. »Ich dummes Mädchen! Ich habe ganz vergessen euch zu fragen welches Aroma ihr bevorzugt. Ich kann euch lieblich duftendes Rosenwasseröl, pflegendes Korkrindenbaumöl oder meine eigene Mischung anbieten, der nachgesagt wird, das sie besonders erre... ..anregend wirken soll.«



»Seid ihr euch sicher? Natürlich seid ihr das! Ich bin gleich wieder da und keine Angst, ich klopfe an, bevor ich eintrete. Schließlich habe ich, *im Gegensatz zu vielen anderen Menschen in Antheria*, Manieren.« Nach den Strapazen der letzten Tage fühlt sich das heiße Wasser herrlich entspannend an und obwohl *Serida* wirklich nur zwei Minuten weg war, wärst du in der Zwischenzeit fast in der Wanne eingeschlafen. Ein Klopfen an der Türe reißt dich aus dem Dämmern und noch ehe du fragen kannst wer es ist, öffnet das Mädchen die Tür und tritt ein. Es scheint sie nicht im geringsten zu stören, dass du splitterfasernackt in der Wanne liegst und nichts deine Scham verbirgt.

Sie schiebt einen Riegel ins Schloss... »Nur zur Sicherheit, denn wenn mein Vater oder Gr'ougia und so sehen, dann kann ich für eure körperliche Unversehrtheit nicht mehr garantieren.« Sie entkorkt die kleine Phiolen, die sie geholt hat, und schüttet den Inhalt ins Wasser, das sich sofort irisierend verfärbt und angenehm riecht. »Los, wirbelt das Wasser ein wenig auf. Ihr werdet es mögen.« Du siehst das Mädchen verwirrt an- wie meinte sie das? Ohne etwas zu sagen fasst sie in die Wanne, was dich erschrocken zusammensucken lässt, und beginnt das Wasser aufzuwirbeln. Im wahrsten Sinne des Wortes „Handumdrehen“ bildet sich an der Oberfläche des Wassers eine luftig leichte Schicht aus Schaum. »Was ist das denn? So etwas habe ich ja noch nie gesehen. Was...? Wie...?« »Das Öl habe ich selbst gemischt und wie es diesen Schaum erzeugt ist mein Geheimnis.« Fasziniert spielst du mit dem Schaum herum und bläst ihn durchs Zimmer, während *Serida* dir den Nacken massiert. »Ihr werdet nach dem Bad so gut duften, dass man sich noch tagelang nach euch umdrehen wird.*«



Serida benetzt ihre Hände mit einem anderen Öl und beginnt deine Schläfen zu massieren. Das fühlt sich so gut an, dass deine Atmung immer ruhiger wird und du fast zu träumen beginnst. »Ich weiß, dass es unverschämte von mir ist, aber dürfte ich euch um Etwas bitten?« Du stöhnst entspannt auf. »Wieso sollte es unverschämte sein, wenn du mich um Etwas bitten möchtest.« »Darf ich zu euch in die Wanne steigen?« »Was auch immer du willst... Was?! Moment mal - du möchtest zu mir in die Wanne steigen.« »Sie ist doch groß genug für uns beide und nach einem Tag wie heute könnte ich wirklich ein angenehmes Bad gebrauchen. Ich brauche auch wirklich nicht viel Platz in der Wanne.« »Ähh... Ich weiß nicht ob das so eine gute Idee ist, immerhin... Und was wenn plötzlich dein Vater - oder noch schlimmer - diese Orkin zur Tür reinkommen?« »Halb-Orkin! Gr'ougia ist Halb-Orkin.«, bemerkte *Serida*, während sie schon dabei war aus ihren Kleidern zu steigen. »Wäret ihr so freundlich euch wegzudrehen während ich meine Schamtücher ablege?« »Natürlich! Entschuldige bitte...«

Das Mädchen hatte Recht - die Wanne war wirklich groß genug für euch beide und sie berührte dich kaum als sie in die Wanne stieg. Sie lachte auf, als sie bemerkte, dass du noch



immer an die Wand starrst. »Das war ein Scherz – ihr könnt ruhig gucken. Ich habe sicher nichts an mir, was ihr nicht auch schon bei anderen Frauen gesehen habt.« Vorsichtig blickst du in ihre Richtung – und atmest erleichtert auf. Sie war bis zum Hals im Wasser versunken und der Schaum verbarg ihre Nacktheit. »Ahhhh... Habt Dank, dass ich zu euch in die Wanne durfte. Vater wird zwar wieder mit mir schimpfen, wenn er morgen das Aromaöl an mir riecht, aber das ist mir mittlerweile fast schon gleichgültig.« »Wieder mit dir schimpfen? Steigst du etwa öfter zu Gästen in die Badewanne?« Verführerisch lächelnd ließ sie ihren Fuß an einem deiner Beine hochwandern. »Nicht nur in die Badewanne, wenn ihr versteht was ich meine.«, wobei sie sich genüsslich die Lippen leckte und näher an dich heranrückte. Sehr viel näher, so nahe, dass sie dir ins Ohr flüstert: »Wenn ihr möchtet steige ich nachher auch zu euch ins Bett um mich dafür erkenntlich zu zeigen die Wanne mit euch teilen zu dürfen.«

Die schamlos direkte Art des Mädchens hat dir die Sprache verschlagen und du wirst mehr als nur nervös, als sie beginnt zärtlich an deinem Ohr zu knabbern. »Aber wenn ihr nicht mehr warten wollt, dann können wir es auch gleich hier in der Wanne tun oder vielleicht habt ihr es lieber auf dem Beistelltisch?« Während sie dir diese unanständige Aufforderung ins Ohr haucht, wandert ihre kleine, *aber überraschend kräftige*, Hand über deinen Körper. Als sie deinen Schambereich erreicht verlierst du die Beherrschung. Du schiebst sie von dir weg, springst aus der Wanne, steigst notdürftig in deine Kleider und läufst auf dein Zimmer, dessen Türe du zur Sicherheit hinter dir verriegelst und mit einer schweren Kiste verbarrikadierst. »Bei den Göttern!«, schoss es dir durch den Kopf. Das Mädchen wollte dich doch tatsächlich verführen mit ihr der *Succubana* zu opfern.

Während du schwer atmend auf deinem Bett liegst und versuchst zur Ruhe zu kommen, streckt sich *Serida* genüsslich und entspannt in der Badewanne. »Wenn es doch nur immer so einfach wäre die Wanne für mich alleine zu haben.«, sagte sie zu sich selbst und begann dabei leise zu kichern. »Ich frage mich immer wieder, wie du es schaffst, das Gäste schreiend aus dem Bad gelaufen kommen?« *Serida* war so mit sich selbst zufrieden und entspannt, dass sie gar nicht bemerkte wie *Gr'ougia* ins Badezimmer gekommen war. »In der Badewanne ist auch noch Platz für dich.«, und *Serida* warf *Gr'ougia* einen einladenden Blick zu, dem selbst die Halb-Orkin nicht widerstehen konnte.

Schnell gewinnt deine Erschöpfung die Oberhand und du schläfst ein, aber dein Schlaf ist nicht halb so entspannend wie das Bad – zu viel Gehörtes und Erlebtes. Doch was dich am meisten beschäftigt, und unruhig schlafen lässt, ist diese eine unbeantwortete Frage...

*ein Bad mit ätherischen Ölen hebt dein Charisma für drei Tage um zwei Punkte



Nach diesem kleinen Ausflug in die „Siegreiche Amazone“, kommen wir zu einer Neuerung bei W20 – dem Alchemie-System. Fast alle unserer Leserinnen und Leser – von sehr wenigen Eingeweihten einmal abgesehen – werden sich jetzt fragen was es damit nun wohl wieder so auf sich haben mag. erinnert ihr euch noch an unseren ersten Versuch so eine Art Karten für magische Tränke und/oder Zauber zu erstellen? Natürlich gibt es diese Karten noch auf unserem Backup Rechner und wir finden die Idee auch nach wie vor gut, allerdings werden wir das Magie- und Alchemie-System komplett umkrempeln. Weshalb?



KUSS DES SUCCUBUS STUFE 0
● 2.750,-

<p> 2W6 5% / 5% ● 350,-</p> <p> 1W6 25% / 35% ● 190,-</p> <p> 1W4 50% / 55% ● 125,-</p> <p> IQ+W20 42</p>	<p>WIRKUNGSWEISE: ENERGIEAUSTAUSCH</p> <p>NEBENWIRKUNGEN:</p> <p>001-002: DU DARFST NOCH EINMAL KÜSSEN</p> <p>003-005: GUTER KUSS (ENERGIEAUSTAUSCH +1)</p> <p>006-020: ANGENEHMES KRIBBELN</p> <p>021-038: SAURES AUFSTOSSEN (1 LP SCHADEN)</p> <p>039-045: HERZRASEN (1W6 SCHADEN)</p> <p>046-049: STARKER SCHWINDEL (1W8 SCHADEN)</p> <p>050-055: HERPES - CHARISMA (CH) -1</p>	<p> 13</p> <p> 32</p> <p> 20</p> <p> 5</p> <p> 81%</p> <p>LIEBESTRANK</p> <p> 1/2</p> <p><small>L0001</small></p>
---	--	--

Sehen wir uns einmal eine der alten Karten an... Ziemlich verwirrend viel Information, findet ihr nicht auch. Aber eigentlich ist es gar nicht so schwierig, wenn man sich ein wenig in das System eingelesen hat. Dennoch werden wir es noch überarbeiten und vereinfachen. Es handelt sich bei dieser Karte um eine Art Rezept für einen Trank – den „Kuss des Succubus“. Eine Art Liebestrank, der es ermöglicht, dass beim Küssen nicht nur Speichel, sondern auch Energie ausgetauscht werden kann. Man findet auf der

Karte jetzt jede Menge mehr oder weniger nützliche Informationen. Etwa wie viele Magie- oder Alchemiepunkte man benötigt um den Trank herstellen zu können, welche Stufe man haben muss um welche Qualität herzustellen. Wie intelligent man sein muss um den Trank als solchen zu erkennen oder wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass man den Trank bei einer gescheiterten Identifikation zerstört. Dazu noch eine völlig nutzlose Gewichtsangabe und ein Preisvorschlag, wie viel das Rezept – oder das Erlernen eben dieses – kosten könnte. Und nicht zu vergessen die Liste der Nebenwirkungen, die der Trank haben könnte wenn beim Herstellen etwas ganz und gar nicht klappen möchte.

Trotz dieser Vielzahl an Informationen haben wir etwas ganz Wichtiges vergessen... Wer von euch merkt es zuerst? Unsere Forscherin mit alchemistischen Fähigkeiten, *Helena Sonnenfeld*, möchte ihrer heimlichen Liebe, *Tyren Ramsberg*, nach einem harten Kampf gegen Nachtschleicher, ein paar Punkte ihrer Lebensenergie übertragen. Um das tun zu können muss sie zuerst einmal einen „Kuss des Succubus“ mischen. Sie nimmt also eine leere Phiole von ihrem Gürtel und... Ja, und was dann? Soll sie in die Phiole pinkeln oder Regenwasser aus einer Pfütze aufsammeln? Richtig erkannt! Auf den Karten fehlen die nötigen Zutaten – *Gelehrte wie Helena benutzen dafür das Wort „Ingredienzien“* – um den Trank, die Salbe oder was auch immer sonst zubereiten zu können.



Lasst uns doch einmal kurz gemeinsam darüber nachdenken. Welche Ingr... ..Zutaten, könnte *Helena* benötigen um den Trank herzustellen. Es handelt sich um einen Trank einer sehr niedrigen Stufe, also sollten nicht gleich die ausgefallensten Zutaten nötig sein. Einigen wir uns bei einem so einfach Trank auf maximal drei verschiedene Zutaten, neben der eigentlichen Flüssigkeit. Die kann, je nach Trank, natürlich alles mögliche sein, von Wasser über Alkohol bis Ogerpisse.

Wir wollen es *Helena* bei ihrem ersten Trank ja nicht zu schwer machen, also darf sie die Flüssigkeit frei wählen – das wird hier keinen Einfluss auf die Potenz des Trankes haben. Rosenblätter? Wie sieht es mir Rosenblättern aus? Rosen und Liebe sind auch abseits *Antherias* eine sehr gerne gesehene Kombination. Für eine Anwendung (also eine Phiole) benötigt sie, sagen wir einmal, drei Rosenblätter. Ob das jetzt auch Rote Rosen sein müssen lassen wir einmal außen vor.

Man sagt ja bekanntlich, dass Liebe süß schmeckt, also sollte auch etwas Süßstoff in den Trank. Da es sich hier ja mehr um ein Experiment handelt, überlassen wir ihr auch hier die Wahl der Zutat. Honig oder Zucker haben sich in solchen Fällen sehr bewährt, aber auch süße Waldhimbeeren sind durchaus geeignet – und geben dem Trank auch eine satte, rote Farbe. Und natürlich sollte auch noch etwas Persönliches in den Trank, das eine spezielle Bindung ermöglicht. Vielleicht ein paar Haare von *Helena*? Hier beschränken wir uns allerdings auf das Kopfhhaar, nur um die Sache nicht ekeliger zu machen als sie ohnehin schon ist.

Das ganze Zeug jetzt in eine Flasche, Stoppel drauf und kräftig – mit der Zugabe von 13 Alchemiepunkten – geschüttelt ergibt... ..etwas, dass in unserer Welt ziemlich sicher Brechreiz verursachen würde. In Antheria ergibt es jedoch einen schön Magenta schimmernden Trank, der den Energietransfer durch Küssen ermöglicht. Natürlich vorausgesetzt man besteht die nötige(n) Probe(n) um den Trank herzustellen. aber an dem System arbeiten wir noch. Oder besser gesagt, wir überarbeiten unser bestehendes System.

Wir brauchen eure Hilfe!

Doch bevor wir jetzt damit weitermachen, möchten wir euch um eure Mithilfe bitten. Wenn ihr eine Idee für einen Trank, ein Pulver oder eine Salbe habt, **so teilt sie** – und die Zutatenliste – **doch bitte mit uns**. Wir sind uns sicher, dass ihr diesbezüglich bessere Ideen haben werdet als wir. Wir freuen uns auf eure Zuschriften und vielleicht findet ihr ja das Rezept zu eurem Trank schon bald als Download of unserer [Homepage](#). Also los! Holt die Cocktail-Shaker aus der Schrankbar und lasst uns beginnen...



Was unseren Karten auch noch fehlt, ist eine gut sichtbare Kennzeichnung, welche „Berufe“ das jeweilige Produkt herstellen können. Es kann als sehr wahrscheinlich angesehen werden, dass Heilkundige Salben gegen Wundbrand oder zur schnelleren Heilung von Verletzungen herstellen können. Sicher auch Medizin gegen Husten, Schnupfen und Heiserkeit. In höheren Stufen wahrscheinlich auch Augentropfen, die temporäre Blindheit heilen können. Aber sicher keine Salbe, die es euch ermöglicht zu fliegen oder in einem Teich aus Obsidiansäure zu schwimmen. Solch unglaubliche Dinge sollten Magiern oder Hexen vorbehalten bleiben. Und natürlich sollte es Heilern, schon aus rein ethischen Gründen, nicht gestattet sein Gifte zu mischen – zumindest nicht mit Absicht. Darum sollten sich Meuchelmörder kümmern. Aber was, wenn sich ein Heiler auf die Seite des Bösen schlägt, soll er dann nicht vielleicht doch auch Gifte mischen können?



Wie ihr sehen könnt, kann etwas vermeintlich einfaches, wie das Mischen eines Trankes oder das Herstellen einer Salbe sehr rasch zu einem wahnsinnig komplexen Thema werden, vor allem dann, wenn ihr vielleicht einen realen Mediziner in eurer Spielrunde habt, der dann ständig einwirft, dass so ein Trank oder so eine Salbe medizinisch betrachtet nicht funktionieren kann, ja sogar gefährlich ist. Nicht lachen, aber so etwas hatten wir bei einer unserer letzten Diskussionen. Wobei sich uns die Frage stellte weshalb Mediziner auch unbedingt einen Heiler spielen müssen? Doch lassen wir das, sonst bekommen beim nächsten Abenteuer keine kostenlosen Heiltränke mehr von ihm.

Aber jetzt einmal ernsthaft... Das Thema „Berufe“ und „Herstellung von Gegenständen“ wirft im Rollenspiel sehr viele Fragen auf und führt zu einer enormen Komplexität, die kaum noch zu überblicken ist. Es endet ja nicht mit dem Mischen von Tränken. Nehmen wir einfach das Thema „Waffen“. Jeder kann einen Stock aufheben und ihn als Waffe verwenden. Wer ein bisschen Verstand und etwas Geschick hat, kann ich sogar zuspitzen um ihn als Speer oder Lanze zu verwenden. Doch wer soll ein Schwert schmieden können? Sollen nur Schmiede dazu in der Lage sein oder vielleicht auch geübte Krieger? Natürlich! Hier kann man sich noch darauf ausreden, dass ein Krieger kaum eine Esse, einen Amboss, einen Schmiedehammer und einen Schleifstein mit sich herumschleppt, aber es zeigt ganz deutlich wohin diese „Freiheit“ führen kann. Wohin uns all die Überlegungen und Diskussionen zu diesem Thema führen werden, das könnt ihr in einer der nächsten Ausgaben nachlesen. Jetzt ist es Zeit in die „Siegreiche Amazone“ zurückzukehren, denn der Morgen graut bereits.



Da dir das Abendessen vorzüglich gemundet hat, das Bett sauber und bequem war und du während der kommenden Wochen einiges in **Torwacht** zu erledigen hast, beschließt du in der Taverne Quartier zu beziehen. »Ihr wart also mit der Qualität des Zimmers und der Speisen zufrieden?« »Sehr sogar und ich würde gerne etwas länger bleiben, wenn es möglich ist.« »Es freut mich wirklich sehr das zu hören. Ihr könnt das Zimmer gerne bis zum Ende des Wonnemondes haben. Einmal die Woche wird das Bett neu bezogen und ihr könnt alle drei Tage das Bad benutzen. Morgen- und Abendmahl sind im Preis inbegriffen. Leistungen wie Wäsche waschen oder ätherische Öle für euer Bad müsst ihr mit meiner Tochter **Serida** vereinbaren.« **Jarrim** beginnt mit dem Finger Zahlen in der Luft zu schreiben und zu rechnen. »Was haltet ihr von meinem Angebot?«

Du wirst einen Blick in deine Geldkatze und wiegst den Kopf hin und her. Noch ehe du etwas sagen kannst macht **Jarrim** dir ein neues Angebot. »Jeden zweiten Tag baden und ein gratis Mittagmahl am Ende der Woche. Mehr kann ich euch wirklich nicht entgegenkommen, das müsst ihr verstehen.« Du atmest tief durch als du dem Wirten den geforderten Betrag auf die Schank zählst. Es ist gut der fünfte Teil deiner Barschaft, aber welche Alternativen hattest du? Du hättest in Ställen übernachten und nach Mist stinken können oder dich vielleicht Nacht für Nacht ausgehungertes Amazonen im Schlafsaal erwehren müssen. Mit den Worten, »Wie könnte ich dieses Angebot ausschlagen?«, zählst du die letzte Münze auf den Schanktisch.

Freundlich lächelnd streift **Jarrim** die Münzen ein. »**Serida!** Schläfst du noch?! Komm und serviere den Gästen das Frühstück.« Keine Minute später kommen **Serida** und **Gr'ougia** in den Schankraum. »Entschuldige Vater, ich habe verschlafen. Es stört dich doch nicht, dass **Gr'ougia** bei mir auf dem Fußboden übernachtet hat?« »Natürlich stört es mich, dass du unsere Freundin auf dem Fußboden schlafen lässt. Du hättest selbst auf dem Fußboden schlafen sollen. Warum hast du nichts gesagt, **Gr'ougia**? Ich hätte dir mein Zimmer gegeben und selbst hier im Schankraum geschlafen.« »Verzeih, **Jarrim**, aber ich wollte es so. Eigentlich wollte ich schon gestern mit **Helena** zu meiner Hütte



weiterreisen, aber sie wurde dringend in die Bibliothek gerufen und du weißt ja, dass Grünhäute dort nicht so gerne gesehen sind.« *Jarrim* seufzte laut hörbar... »Nehmt es euch nicht zu Herzen *Jarrim*. Sie leben in ihren Büchern und sehen in jedem, durch dessen Adern Orkblut fließt, eine unzählbare Bestie. Ich wollte *Helena* nicht in Verlegenheit bringen, indem ich sie begleite. Also war ich froh, dass mir deine Tochter für die Nacht ein Dach über dem Kopf angeboten hat. Ich werde mich dafür erkenntlich zeigen.« »Bei den Göttern, du tust schon mehr als genug für unser Dorf *Gr'ougia*. Es ist wirklich nicht nötig, dass...« Die Halb-Orkin fiel ihm ins Wort. »Die Ehre der Amazonen verlangt es, *Jarrim*. Mögen deine Götter über dich und *Serida* wachen, *Jarrim*.« Und dir flüsterte sie ins Ohr: »Denke immer an die Badewanne, bevor du irgendwelche Dummheiten machst!«

Du atmest erleichtert durch, als *Gr'ougia* die Taverne verlässt und so nach und nach füllt sich der Schankraum mit Gästen. Einige von ihnen sind dir von letztem Abend bekannt, andere Gesichter sind neu für dich. Du bist so darauf bedacht die Gäste zu mustern, dass du erschrickst als *Serida* ein Brett mit Speck, Ei und Weißbrot vor dir auf dem Tisch abstellt. »Ihr seht aus als hättet ihr nicht gut geschlafen. Das Badewasser war doch hoffentlich nicht zu heiß für euch?« Was für ein durchtriebenes Luder das Mädchen doch war – und ihr Vater hielt sie sicher für rein und unschuldig wie den Schnee auf den Dächern von *Løkkensund*.

»Was darf ich euch zu Trinken bringen? Heißen Tee – wobei sie das „heiß“ lasziv betonte – frischen Kuhsaft oder kaltes Wasser aus dem Hausbrunnen?« »Kuhsaft?« Das Mädchen lächelte: »Frische, warme Milch von unserer braun Gefleckten.« Du äußerst deinen Wunsch und *Serida* macht sich prompt daran ihn zu erfüllen. Rasch wischt sie mit einem Tuch über die Tischplatte, bevor sie den Becher abstellt und sich wieder an dich wendet. »Wisst ihr... Viele halten Grünhäutige für brutale, ungeschickte Bestien. Aber ich kann euch sagen, *Gr'ougia* ist viel zärtlicher und geschickter mit ihrer Zunge als es den Anschein hat.« Die Bemerkung des Mädchens überrascht dich derart, dass du dich verschluckst und zu husten beginnst. Sofort ist *Serida* zur Stelle und klopft dir auf



den Rücken. »Erstickt nicht am Schinken, sonst versäumt ihr einen schönen Tag!«

Flink wie ein Waldfrettchen eilt Serida von Tisch zu Tisch um die Speisen zu servieren, aber bei keinem schien sie sich auch nur annähernd so lange aufzuhalten wie bei dir. Ausgenommen der Tisch, an dem vier Amazonen saßen – wohl die Grenzpatrouille von der *Jarrim* letzten Abend sprach. Eine der Kriegerinnen klatschte sich auf den Schenkel und *Serida* nahm darauf Platz wie ein kleines Kind auf dem Schoß seines Oheims. Sie schien die Amazonen zu kennen, denn es wurde gescherzt und gelacht – etwas das man bei Amazonen selten zu Gesicht bekam. Und selbst als sie der Amazone den Dolch aus dem Waffengurt zog zeigte diese keine verärgerte Reaktion. Würdest du das versuchen könntest du deine Hand wahrscheinlich an einer Kette um den Hals tragen. Sofort ist Jarrim zur Stelle. »*Serida!* Verzeiht bitte, stolze Kriegerinnen, falls euch meine Tochter belästigt. *Serida*, bitte...«

Am Tisch neben den Amazonen hatten es sich drei Zwerge gemütlich gemacht, die schon zum Morgenmahl kräftig dem Bier zusprachen, sich zuprosteten, und nur mit Mühe von *Jarrim* daran gehindert werden konnten ein Trinklied anzustimmen. Dein Blick fällt auf eine gewaltige Streitaxt, die am Stuhl eines Zwerges lehnt. Das Doppelblatt der Axt ist etwa so groß wie dein Kopf und reichlich verziert. Du versuchst das Gewicht abzuschätzen, so an die zwanzig Stein wird die Axt sicher wiegen und es bedarf sicherlich einer Menge Kraft sie zu führen. Sowohl Axt als auch Kraft sind zwei sehr gute Gründe, sich nicht mit den Zwergen auf einen Streit einzulassen.

Am Gabentisch saß ein alter Mann, der keine Zähne mehr im Mund hatte und auch sonst bereits einen sehr gebrechlichen Eindruck machte. Freundlich lächelnd stellte ihm *Serida* einen Teller, in dem Weißbrotstücke in Milch schwammen, auf den Tisch. »Hier Großvater, ganz weiches Weißbrot. Das müsst ihr nicht kauen.« Vielleicht war das Mädchen ja doch nicht so schlimm wie ihr angenommen hattet. »Mögen die Götter dich und deinen Vater segnen.«, entgegnete der Mann und schob sich hungrig ein Stück des aufgeweichten Brotes in den Mund. Seit dem Tod von *Seridas* Mutter ist es Brauch, dass



die Ärmsten der Bewohner von **Torwacht** hier Speis und Trank erhalten. Und zwar ohne darum bitten und betteln zu müssen, wie es in manchen Tempeln der Städte der Fall ist.

Gleich neben dem Eingang hat sich eine ziemlich bunt gemischte Gruppe niedergelassen. Söldner, wie es den Anschein hat, denn immer wieder dringen Gesprächsfetzen wie „'gen Norden ziehen und die Orks erschlagen“ oder „das war doch leicht verdientes Geld“ an deine Ohren. Aber als du ihre Ausrüstung musterst kommst du zum Entschluss, dass sie das leicht verdiente Geld wohl eher für Wein, Weib und Gesang ausgegeben hatten und nicht für Waffen und Rüstungen. Ein Fehler, den sie schmerzhaft bereuen würden sobald sie den ersten Orks begegnen. Bei diesem Gedanken fasst du dir an die rechte Schulter. Die Narbe, die ein Orkpfeil dort hinterlassen hat, schmerzt dich noch heute wenn das Wetter plötzlich umschlägt.

Wieder und wieder kreist dein Blick durch den Schankraum und ertappst dich selbst dabei, das er immer öfter und länger auf den durchtrainierten Körpern der Amazonen verweilt. »Das würde ich an eurer Stelle nicht tun.« »Bei den Göttern! Musst du mich immer so erschrecken, Mädchen? Was sollte ich nicht tun?« »Meine Schwestern, die Amazonen, anstarren. Sie können es spüren, wenn ein Blick auf sie gerichtet ist - und sie mögen das überhaupt nicht. Und wer weiß? Wenn ihr euch so auffällig umblickt glauben sie am Ende vielleicht sogar noch, dass ihr sie ausspionieren wollt. Und das könnte eurer Gesundheit sehr abträglich sein.« »Meinst du wirklich?« »Ihr werdet an meine Worte denken, wenn ihr den kalten Stahl eines Amazonendolches zwischen euren Rippen spürt - und den Schmerz, wenn sie beginnt die Klinge ganz langsam zu drehen bis ihr röchelnd Blut spuckt. Ich glaube nicht, dass ihr das lange überleben würdet...« *Serida* wird in der Beschreibung deiner Schmerzen immer detaillierter während der Klos in deinem Hals immer größer wird.

Niemand scheint Notiz von dem hageren, beinahe schwächtigen, jungen Mann zu nehmen als er die Taverne betritt. Niemand - außer dem Wirt und *Serida*. Mitten in ihrer detaillierten Schilderung, auf welche schmerzhafteste Art Amazonen einen erwischten



Spion entmannen, hält sie inne, reißt die Augen weit auf, springt hoch und läuft auf den jungen Mann zu, während sie lautstark seinen Namen ruft: „*Tyren!*“ Noch ehe der Mann seine schwere Tasche abstellen kann wirft sich *Serida* an seinen Hals und reißt ihn fast zu Boden.

»Halt, halt... Nicht so stürmisch meine kleine Wildkatze, sonst falle ich noch um.« *Serida* drückte ihn, so fest sie konnte, an sich und wollte ihn nicht mehr loslassen. Der Mann tat so als würde er nicht mehr atmen können. »Autsch! Du erdrückst mich ja *Serida*. Lass dich einmal ansehen. Sieht aus als wärst du ein schönes Stück gewachsen seit wir uns das letzte Mal gesehen haben. Sicher ein oder zwei Finger...« »Findest du?« »Gewiss, gewiss!« Wieder warf sie sich dem Mann um den Hals. »Es ist so schön, dich wiederzusehen.« »Ich freue mich ja auch, dich wiederzusehen, aber...« Langsam schien es dem jungen Mann ein wenig unangenehm zu werden, wie sich das Mädchen an ihn warf. »Bitte erzähle mir, was es in Andarwacht Neues gibt! Hast du mir etwas mitgebracht?« »Vielleicht...« Auch *Jarrim* schien sehr erfreut den jungen Mann zu sehen. »Bei den Göttern, *Serida*. Lass *Tyren* doch zu Atem kommen. Er ist sicher sehr erschöpft von seiner langen Reise - und er möchte sicher einen Happen essen, nicht wahr Junge?«

Der Wirt wies dem jungen Mann einen Stuhl an deinem Tisch zu. »Es stört euch doch nicht, wenn er sein Morgenmahl an eurem Tisch einnimmt?« »Oh, ganz gewiss nicht. Ich freue mich über ein wenig Gesellschaft.«, entgegnest du höflich. »So lange es nicht eure Tochter ist!«, denkst du sofort danach und um ein Haar hättest du diesen Gedanken auch laut ausgesprochen als *Tyren* an deinem Tisch Platz nimmt und *Serida* sich ungefragt auf seinen Schoß setzt. »Wann wirst du es mir zeigen *Tyren*? Heute noch? Jetzt gleich? Bitte! Zeig es mir!« *Jarrim* stellte ein Brett mit einem Morgenmahl auf den Tisch und wandte sich an seine Tochter. »*Serida!* Benimm dich und lasse *Tyren* in Ruhe speisen.« »Du wirst dich ein wenig gedulden müssen bis ich mein Zimmer in der Bibliothek bezogen und alles ausgepackt habe.« »Na gut, aber danach zeigst du es mir! Versprochen?« »Versprochen!«



Mit einem triumphierenden Lächeln sprang das Mädchen auf. »Ich bin schon so aufgeregt!« »Du wirst es erwarten können!«, bemerkte *Jarrim* brummend und stellte dem jungen Mann einen Becher frische Milch auf den Tisch. »Das Morgenmahl geht auf mich, *Tyren*. *Serida*! Noch drei kräftige Biere für die hohen Herren aus Schwarzbruch.« *Jarrim* wusste sehr wohl, dass es sich bei den Zwergen um einfache Bergleute handelte, aber er wusste auch, dass es sie schmeichelte, wenn man sie als „hohe Herren“ bezeichnete. Und die, sonst eher geizigen, Zwerge wurden spendabler wenn man ihnen schmeichelte.

Zu deiner Überraschung wandte sich der junge Mann - *er mochte ein wenig mehr als zwanzig Sternenläufe zählen* - an dich. »Verzeiht bitte, falls wir euch beim Morgenmahl gestört haben. *Serida* ist manchmal ein klein wenig überschwänglich wenn sie sich freut. Manche empfinden ihr temperamentvolles Wesen vielleicht als ein wenig aufdringlich.« In deinen Augen war das eine Untertreibung in Größe eines ausgewachsenen Ogers. »Wirklich? Das wäre mir gestern Abend fast nicht aufgefallen.« *Tyren* konnte sich ein Lächeln nicht verkneifen. »Lasst mich raten, sie ist zu euch in die Wanne gestiegen.« »Woher wisst ihr...?« »Als ich das erste Mal in dieser Taverne abstieg, da ist sie mir auf mein Zimmer gefolgt und ist zu mir unter die Decke gekrochen um sich aufzuwärmen. Aber keine Angst; diese neckischen Spielchen sind ihre Art zu zeigen, dass sie jemanden mag.« »Eine recht eigenwillige Art das zu zeigen, findet ihr nicht?« *Tyren* nahm einen Schluck der frischen Milch... »Nun ja - es könnte schlimmer sein.« »Wie meint ihr das?« »Unweit von hier lebt eine Halb-Orkin...« »*Gr'ougia*?« »Ihr habt sie schon kennengelernt?« »Ja, ich saß gestern an ihrem Tisch.« »Dann stellt euch einmal vor, sie wäre zu euch in die Wanne gestiegen - oder unter eure Decke gekrochen - um euch zu zeigen, dass sie euch mag.« Sofort musstest du an ihre Warnung denken und ein eiskalter Schauer läuft dir den Rücken hinunter.

»Entschuldigt meine Unhöflichkeit. Ich rede euch die Ohren voll und habe mich noch nicht einmal bei euch vorgestellt. Mein Namen ist *Tyren*, *Tyren Ramsberg*. Ich bin...« »Der glückliche Mann auf den die Begleiterin der Halb-Orkin schon sehnsüchtig zu warten



scheint.« »Ihr müsst da etwas verwechseln. *Helena* und ich sind nur Kollegen, mehr nicht.« »Seid ihr euch da sicher? Nach allem, was ich gestern Abend unbeabsichtigt mit anhören musste, sieht sie die Sache vielleicht ein klein wenig anders.« »Wie meint ihr das?« Da dir der junge Mann sympathisch erscheint und du nicht in Eile bist, erzählst du ihm was du am Abend zuvor am Tisch der Frauen erfahren durftest – jedoch ohne die intimen Details zu erwähnen, die *Helena* ihrer Begleiterin gestanden hatte.

»Wollt ihr damit sagen, dass *Helena* die gleichen Gefühle für mich hegt, wie ich schon lange für sie empfinde?« »Verzeiht, aber ich kann nicht für die junge Frau sprechen. Ich kann euch nur meinen Eindruck wiedergeben und auf mich wirkte es als wäre sie sehr verliebt in euch, weiß aber nicht wie sie es euch sagen soll. Vielleicht solltet ihr der jungen Frau helfen und den ersten Schritt tun.« *Tyren* sank in sich zusammen... »Das habe ich bereits, als wir uns das letzte Mal hier trafen.« Er atmete tief durch... »Sie hat mich zurückgewiesen und gemeint, dass mein Liebesgeständnis alles verkomplizieren würde.«

»Du solltest es ihr noch einmal sagen.«, mischte sich *Serida* in das Gespräch ein und legte dem Mann ihre Hände auf die Schultern, so als wollte sie ihm Trost spenden. »Diesmal wird sie dich sicher nicht zurückweisen.« »Lieb von dir, meine kleine Wildkatze, aber woher nimmst du diese Gewissheit?« »Naja... Auch ich wurde gestern Zeugin ihres Gespräches mit *Gr'ougia*. Ich weiß nicht was *Helena* meinte, als sie sagte, es würde sich anfühlen als würde *Succubana* ihre Schenkel streicheln wenn sie an dich denkt. ...und das es ihr dabei nass die Schenkel runterläuft. Das hat sie doch gesagt, nicht wahr? Ihr habt es doch auch gehört...« Du tust so als hättest du die Worte des Mädchens nicht gehört und *Tyren* wäre fast an dem Stück Brot in seinem Rachen erstickt als er *Seridas* Worte vernahm. Er zitterte, als er einen Schluck Milch aus seinem gut gefüllten Becher nahm. »Habe ich etwas Falsches gesagt?«, fragte *Serida* mit einer Unschuld, die im totalen Widerspruch zu ihren vorangegangenen Worten stand. »Nein, nein... Keine Angst *Serida*, ich habe nur den Mund etwas zu voll genommen und mich dabei verschluckt.«, entgegnete *Tyren* beruhigend. »Mein Dank und der Segen der Götter sind euch gewiss



Jarrim. Das Mahl war wirklich vorzüglich. Ich muss jetzt leider los, die Arbeit in der Bibliothek ruft und ich möchte *Helena* nicht länger als nötig warten lassen. Wir sehen uns dann heute Abend *Jarrim* - und wir uns natürlich auch, meine kleine Wildkatze.« Er drückte ihr einen Kuss auf die Stirn und verließ die Taverne wie er sie betreten hatte - ohne das irgendjemand Notiz davon genommen hätte.



Langsam leerte sich die Schankstube und ein wenig Ruhe kehrte ein. »Darf ich mich ein paar Minuten zu euch setzen?«, fragte *Jarrim* und reicht dir einen Krug kühles Bier. »Das Bier geht auf Kosten des Hauses.« Du lächelst und bittest ihn sich an deinen Tisch zu setzen. »Ihr werdet nie zu großem Reichtum gelangen, wenn ihr eure Gäste so oft gratis bewirtet.« »Meint ihr? Sagt mir, was soll ich mit großen Reichtümern anfangen? Ich habe doch schon alles, was das Leben lebenswert macht. Meine eigene Taverne, durch ehrliche Arbeit verdientes Geld, Freunde auf die ich mich verlassen kann und nicht zu vergessen - eine Tochter auf die ich sehr stolz bin.« Was solltest du darauf erwidern ohne den freundlichen Wirten zu verletzen? Denn eigentlich hältst du das Mädchen für ein kleines, durchtriebenes Luder. Noch während du nach den passenden Worten ringst, fährt *Jarrim* fort. »Auch wenn es in letzter Zeit ein wenig schwierig mit ihr ist.« »Schwierig? Wie meint ihr das?« »Seht sie euch doch an, meinen kleinen Engel. Sie wird von Tag zu Tag mehr zur Frau und schon bald werden auch die Betrunkenen sie als Frau sehen. Ich möchte nicht, dass sie das noch einmal erleben muss.« Dabei starrt *Jarrim* in seinen Bierkrug, als gäbe es auf dessen Boden etwas Wichtiges zu entdecken. Auch dich stimmen seine Worte ein wenig nachdenklich und im Geheimen musst du ihm zustimmen - ein Schankraum voll Betrunkener ist wirklich nicht der richtige Platz für ein Mädchen das körperlich gerade zur Frau wird. Allerdings dürften ihre Gedanken der Entwicklung ihres Körpers um einige Jahre voraus sein.

»Ich hoffe du langweilst unseren Gast nicht mit alten Geschichten, Vater.«, rief *Serida* und rührte dabei in einem großen Topf um, aus dem ein köstlicher Geruch durch den Schankraum waberte. Du holst tief Luft und saugst den Geruch ein - kräftig, würzig.



Lecker! »Das riecht ja unwiderstehlich lecker.«, entfährt es dir. »Was zauberst du für uns, mein Engel? Unserem Gast läuft schon das Wasser im Mund zusammen.« »Ich weiß es nicht genau, es ist ein Rezept von *Gr'ougia*. Wildschwein, Zwiebel, Erdknollen, etwas von diesem roten Pulver, ein wenig von diesem Kraut, Salz, Pfeffer und auch davon ein wenig. Die Orks nennen dieses Gericht Ghoularsch.« Du kannst dir ein breites Grinsen nicht verkneifen. »Du meinst wohl Gul'asch.« »Habe ich doch gesagt!« »Wenn es nur halb so gut schmeckt wie es riecht, dann möchte ich das heutige Mittagmahl auf keinen Fall verpassen.« »Ich weiß, dass ihr gerne kosten würdet, doch ihr werdet euch gedulden müssen. Dieses Gul'arsch wie ihre es nennt, muss mindestens drei Stunden köcheln. Aber ich verspreche euch, dass es eine herrlich scharfe Sache wird.«

»Darf ich fragen, was euch in unser bescheidenes Dorf am Ende der Welt geführt hat?« »Jetzt untertreibt ihr aber ein wenig. *Torwacht* ist selbst im tiefen Süden des Landes bekannt. Euer „Hort des Wissens“ gilt als eine der bedeutendsten Bibliotheken des Landes und alle Handeltreibenden wissen, dass man sich bei euch einfinden muss, wenn man Geschäfte mit den Amazonen machen möchte.« »Dann seid ihr also geschäftlich hier?« »Könnte man so sagen. Ich habe mir ein Geschäftsmodell überlegt, dass den Handel mit den Amazonen für beide Seiten erleichtern könnte. Ich hatte gehofft vielleicht eine derer vom *Drachenschwert* hier anzutreffen um meine Idee mit ihnen zu besprechen.« »Ich würde euch bei eurem Anliegen gerne behilflich sein, aber ich befürchte, dass ich das nicht kann. Königin *Arvenya* ist nur sehr selten hier anzutreffen, bei Prinzessin *Jardana* könntet ihr da schon mehr Glück haben. Ihr wird ein unamazonenhaftes Interesse an dem jungen Mann nachgesagt, der zuvor an eurem Tisch saß. Vielleicht kann er euch behilflich sein?«

Obwohl sich *Serida* um die Zubereitung des Mittagmahls kümmerte entging ihr kein Wort eurer Unterhaltung. »Ich möchte nicht neugierig oder indiskret erscheinen, aber darf ich fragen, welche Geschäfte ihr im Sinn habt?« »*Serida* – die Geschäfte unseres Gastes haben für dich nicht von Interesse zu sein!« »Schon gut *Jarrim*... Ich darf euch doch *Jarrim* nennen? Ihre Frage ist berechtigt, denn um meine Idee in die Tat



umzusetzen werde ich auch eure Hilfe benötigen.« »Wie bei allen Göttern soll ein einfacher Wirt euch helfen?« »Ich habe in **Andarwacht** die Cousine vom Sohn eures Dorfschmiedes kennengelernt.« »Kennengelernt oder dafür bezahlt, dass sie euch hilft Verspannungen in der Lendengegend abzubauen?« »**Serida!** Entschuldige dich sofort bei unserem Gast!« »Schon gut...« »Verzeiht dem Kind bitte. Sie denkt manchmal nicht bevor sie redet und ihre Zunge ist mitunter so scharf wie ein Amazonensäbel. Keine Ahnung von wem sie das hat.« »*Von mir jedenfalls nicht!*«, fügte er laut hinzu wobei **Serida** ein Lächeln über das Gesicht huschte, das ihr einen gewissen Liebreiz verlieh. »Entschuldigt, aber ich glaube meine Tochter verbringt zu viel Zeit mit den Amazonen hier im Schankraum. Aber ihr wolltet mir etwas erzählen. Verzeiht, dass **Serida** und ich euch unterbrochen haben.«

»Nachdem sie mir also geholfen hatte meine Verspannungen abzubauen...«, bemerkst du laut, »...und die Kerze noch nicht niedergebrannt war, kamen wir auf **Torwacht** und auf euch zu sprechen.« »Auf mich?« **Jarrim** wirkte erstaunt. »**Kylana** erzählte mir von einer alten Scheune, die am Dorfrand liegt und das diese euch gehört...«

»Scheune? Ich würde diesen Bretterhaufen nicht als Scheune bezeichnen. Die Wände stehen schon so schief, dass man nicht einmal ein Maultier dort unterstellen sollte. Und das letzte Mal als ich dort nach dem Rechten sah, hatte sich ein ganzer Haufen Forstwolfspinnen dort eingenistet. Wieso fragt ihr nach dieser Bretterbude?«

»Nun, ich möchte sie kaufen... ..oder pachten, wenn es euch recht sein mag.« »Ihr? Diese windschiefe Bretterbude? Bei den Göttern! Was habt ihr denn mit dieser spinnenverseuchten Bude vor?« »Eigentlich wollte ich es noch niemandem erzählen, aber ihr scheint ein Mann zu sein, der Geheimnisse behalten kann, also will ich euch in meine Pläne einweihen.« »Ich schwöre bei der Unschuld meiner Tochter, dass ich kein Wort darüber verlieren werde.« Du betest in Gedanken zu **Fennex**, das **Jarrim** nicht bemerkt, wie es dir bei seinem Schwur den Magen verkrampft. Es ist natürlich nicht so, dass du Zweifel an seiner Verschwiegenheit hegst, sondern vielmehr an der Unschuld seiner Tochter.



»Ihr wisst doch selbst, wie schwierig es ist, abseits von **Al'Khazam** oder **Andarwacht** an Gewürze zu kommen?« »Gewiss...« »Und wer über die **Großen Sandsteine** in den Süden reist, der riskiert sein Leben. Und wofür? Für ein paar Gewürze? Ein Beutelchen Rauschkraut? Und die Gewürzkarawanen ziehen nicht so hoch in den Norden, weil sie die Amazonen gleichermaßen hassen und verabscheuen wie die **Andarwacher** die Orks. Sagt **Jarrim**... Wenn ihr heute ein Fass rotes Scharfpulver bestellt, wie lange müsst ihr warten bis es euch aus **Andarwacht** oder der **Südfeste** geliefert wird?« »Interessante Worte, aber worauf wollt ihr hinaus?« »Ich möchte die alte Scheune zu einen Handelsposten machen.« »Einen Handelsposten? Hier? In **Torwacht**? Ihr müsst völlig dem Wahnsinn anheimgefallen sein. Kein Mensch verirrt sich hierher, wenn er es nicht unbedingt muss.« »Aber das könnte sich ändern! Ich bin mir ziemlich sicher, dass die **Bergfurther**, die **Kleinweidener**, ja vielleicht sogar die **Kornwacher** ihre Gewürze und Tücher lieber hier bei euch kaufen würden, als dafür in den Süden zu reisen oder ewig warten zu müssen, bis vielleicht ein fahrender Händler sie vorbeibringt. Und auch die Kleidermacher der Städte würden die benötigten Felle lieber an einem Platz, zu einem vereinbartem Preis, kaufen, als mit einem Dutzend Jäger um jedes einzelne Fell zu feilschen. Ich glaube so könnten alle profitieren. Was habt ihr zu verlieren, wenn ihr mir die **Bretterbude** verpachtet?«



»Ich? Nichts! Aber ich möchte nicht, dass ihr euch ins Verderben stürzt.« Ein wenig enttäuscht lässt du deinen Kopf sinken, warst du doch fest davon überzeugt **Jarrim** für deine Idee gewinnen zu können. »Aber versprecht mir bitte, dass ihr meine Idee für euch behaltet und noch einmal darüber nachdenkt, bevor ich abreise.« »Das werde ich, aber jetzt muss ich mich um die Gäste kümmern.« Du warst so in deinen Erklärungen gefangen, dass du gar nicht bemerkt hast wie die Zeit vergeht und das sich der Schankraum langsam wieder mit Gästen füllte. Die Amazonen nahmen an ihrem angestammten Tisch Platz und **Serida** war sofort wieder bei ihnen um sich mit ihnen zu



unterhalten. Was sie wohl mit den Amazonen zu besprechen hatte? Konnte es sein, dass sie über dich sprachen? Manchmal kam es dir so vor, als würde das Mädchen in deine Richtung nicken worauf die Amazonen meist laut lachen. Und das Lachen wird noch lauter, als eine der Amazonen das Mädchen übers Knie legt und ihr zum Schein den Hintern versohlt.

Die Zwerge scheinen schlecht gelaunt, als sie an ihrem Tisch Platz nehmen. Offensichtlich war ein Handel nicht so gelaufen, wie sie es sich erwartet hatten. Hat man die Qualität ihres Stahls herabgewürdigt oder nicht den Preis bezahlt den sie erwartet hatten. Oder war die Menge deutlich geringer als sie erwartet hatten. Sie zu fragen wäre angesichts ihrer gereizten Stimmung wohl keine so gute Idee. Augenblicklich ist *Jarrim* zur Stelle und stellt drei Krüge voll Bier auf den Tisch der Zwerge - noch bevor diese ihren Wunsch äußern konnten. »Siehst du Krummbart! Genau aus diesem Grund komme ich gerne nach *Torwacht* um Geschäfte zu machen. In der *Siegreichen Amazone... Die Götter mögen mir vergeben, dass ich den Namen dieser Weiber ausgesprochen habe!* ...wirst du immer zuvorkommend behandelt. Das Bier schmeckt wie daheim und die Speisen sind von erlesenem Geschmack.«

Anderorts hätte diese Beleidigung, die den Amazonen natürlich nicht entgangen war, unweigerlich zu einem Kampf geführt, aber unter *Jarrims* Dach herrschte Waffenstillstand. Der Wirt wandte sich den Amazonen zu... »Ist alles zu eurer Zufriedenheit, edle Kriegerinnen? Ich kann euch nur um Entschuldigung für das Benehmen meiner Tochter bitten, aber wie ich sehe übernehmt ihr selbst bereits die Züchtigung.« Die Amazone lachte, ließ noch einmal ihre Hand auf den Hintern des Mädchens klatschen und packte fest zu, so das *Serida* vergnügt aufschrie.« »Gibst du unserer kleinen Schwester auch genug zu Essen *Jarrim*? Ihr Arsch ist nur Haut und Knochen, keine Muskeln. Sie sollte mehr reiten, davon bekommt sie einen festen Hintern und kräftige Schenkel, wie es bei einer Amazone sein sollte! Darauf wollen wir anstoßen Schwestern!« »Gewiss! Vier Krüge Bier kommen sofort! *Serida!*«





Kurze Zeit später wird das Mittagsmahl aufgetischt und die Münzen klimpern auf den Tischen. Flink huscht das Mädchen von Tisch zu Tisch und sammelt die Münzen ein. Fast jeder Tisch gibt mehr als das Mahl eigentlich gekostet hätte und als Dank dafür stellt das Mädchen einen Korb mit seltsam aussehendem Backwerk auf jeden Tisch. »Was ist das?« »Ich weiß nicht wie man es andernorts nennt. Ein wandernder Bäcker Geselle hat mir die Zubereitung gezeigt, nachdem ich ihn mehrmals die Nacht meinen Namen schreien ließ.« »Weshalb? Hast du ihn gefoltert?« *Serida* schnaubte erbost... »Seid vorsichtig oder ich werde euch auf die gleiche Art foltern wie ihn. Ihr müsst das Gebäck in den Saft tunken bis es ganz feucht ist – und es euch dann auf der Zunge zergehen lassen.« Leicht schnippisch streifte sie das Geld vom Tisch und zählte es. Auch du hast ihr deutlich mehr gegeben als das Mahl gekostet hätte. »Und glaubt ja nicht, dass ihr mir deswegen an den Hintern fassen dürft!«, bemerkte sie trotzig und ließ die Münzen in ihrem Kleid verschwinden. »Ich hoffe mein „Ghoularsch“ ist nicht zu scharf für euch! Aber wahrscheinlich verbrennt ihr euch die Zunge daran...«

Anfangs dachtest du noch an einen ihrer frechen Scherze, aber schon nach wenigen Bissen nimmst du einen großen Schluck Bier um das Feuer in deinem Mund zu löschen. Selbst einem der Zwerge stiegen Tränen in die Augen – und Zwerge waren nicht gerade für ihre gut ausgeprägten Geschmacksnerven bekannt – ob der Schärfe des Mahls. Rasch kippte er den Rest seines Bieres hinterher und noch bevor der Boden des Kruges trocken war hob er schon die freie Hand um den nächsten zu bestellen. Niemand beklagte sich, dass das Gul'asch zu scharf war. Männer, Frauen und auch zwei Kinder aßen herzhaft – und tranken fast doppelt so viel wie es sonst bei einem Mittagsmahl üblich war.

Nach dem Mahl leerte sich der Schankraum rasch, denn die Bewohner und Gäste hatten eine Arbeit, der sie nachgehen mussten. Alle, nur scheinbar du nicht... *Serida* war gerade dabei die Tische abzuräumen, als *Jarrim* sich wieder zu dir setzte. »Wenn euch *Seridas* Gul'asch nicht die Flausen aus dem Kopf gebrannt haben und ihr es noch



immer für eine gute Idee haltet, dann würde ich vorschlagen, dass ihr euch den Bretterschuppen einmal anseht.« »Wirklich? Ihr würdet ihn mir verpachten?« »Jetzt seht ihn euch doch erst einmal an. Meine Tochter wird euch den Weg zeigen.« Alles nur das nicht! »Oh, ich glaube, dass ich den Weg auch alleine finden werde. **Torwacht** ist ja nicht gerade so groß, dass man sich verlaufen könnte.« »Ich bestehe darauf, dass meine Tochter euch begleitet.«, sagte **Jarrim** so laut, dass es auch **Serida** hören konnte. Wobei du felsenfest überzeugt warst, dass sie ohnehin alles hörte was im Schankraum gesprochen wurde. »Sonst kommt das arme Kind nie so richtig an die frische Luft.«, flüstert **Jarrim** dir zu, was seiner Forderung einen flehentlichen Klang verleiht. Auch wenn dich der Gedanke, dieses Mädchen an der Hacke zu haben, nicht gerade fröhlich stimmt willigst du ein. »In Ordnung und vielleicht kann mich **Serida** ja ein wenig in **Torwacht** herumführen und mich mit ein paar Leuten bekannt machen?«

Sofort war das Mädchen zur Stelle... »Für einen Taler bringe ich euch zur Bretterruine, wenn ich euch das Dorf zeigen soll, dann kostet das drei Taler und wenn ich euch noch jemandem vorstellen soll, dann kostet das einen Taler zusätzlich...« »In Ordnung.« »..pro Person.« »**Serida**!« »Lasst nur **Jarrim**, ihr habt eine sehr geschäftstüchtige Tochter.« »Fünf Taler im Voraus, den Rest bei Rückkehr.« »Drei Taler im Voraus! Sind wir im Geschäft?« Sie streckt dir ihre rechte Hand entgegen um das Geschäft zu besiegeln, wie es in **Antheria** üblich ist. Du schlägst ein und zuckst kurz zusammen als sie deine Hand zusammendrückt. Es überrascht dich, dass so viel Kraft in einem derart zierlichen Körper steckt. Das kam wohl daher, dass sie in jeder Hand vier Bierkrüge trug und das nicht bloß einmal am Tag.

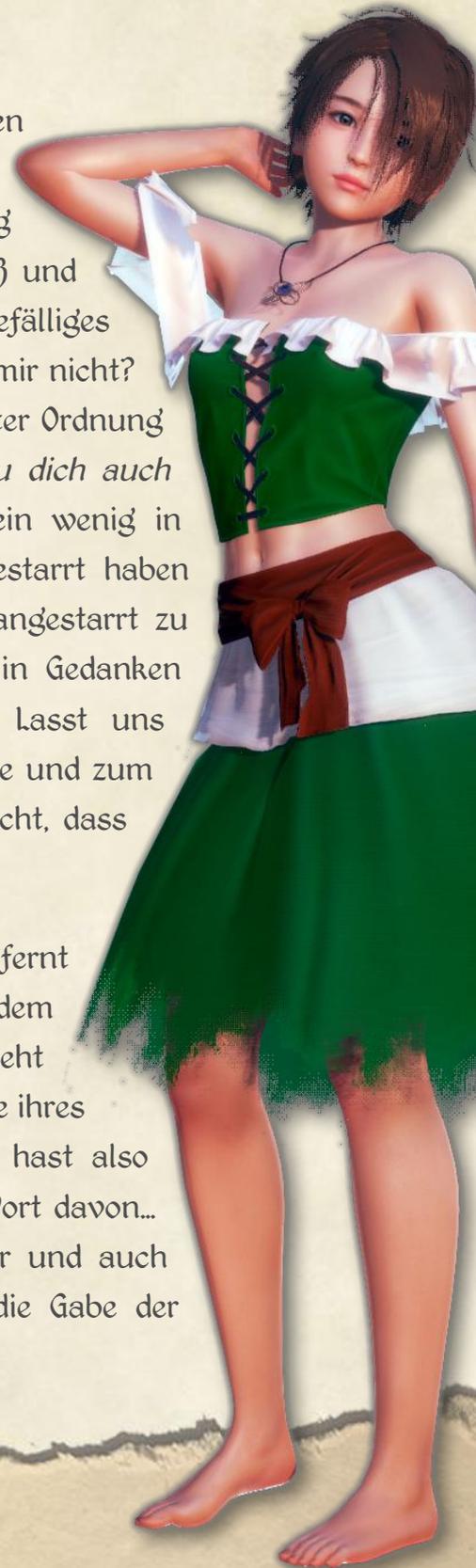
Unweit der Taverne bleibt ihr vor einem Fachwerkhaus stehen, dem man ansehen kann, das darin keine armen Leute wohnen. »Das ist das Haus der Schriftgelehrten, **Xenia Schemserg**. Wann immer ihr Hilfe braucht um etwas zu lesen, dann seid ihr bei ihr richtig. Aber ich muss euch warnen. Seit ihr Vater auf einer Expedition in den Süden verschollen ist, ist sie ein klein wenig seltsam geworden. Manche sagen sogar, dass sie beim Studium ihrer unzähligen Bücher den Verstand verloren hat. Und ihre Dienste sind



auch nicht ganz billig. Bevor ihr sie um Rat fragt, ist es vielleicht besser im Hort des Wissens, unserer Bibliothek, nachzufragen. Fragt dort nach *Helena Sonnenfeld* und sagt ihr, dass ich sie euch empfohlen habe. Dann hilft sie euch sicher weiter wenn ihr einen kleinen Obolus für die Bibliothek entrichtet.«

Du bist wirklich verblüfft, wie gewählt sich das Mädchen ausdrücken konnte. Es stand komplett im Widerspruch zu dem, was du in der Taverne mit ihr erleben musstest. Ein wenig überrascht hältst du inne und musterst sie von Kopf bis Fuß und dabei musst du dir selbst eingestehen, dass *Serida* ein sehr gefälliges Mädchen ist. »Warum seht ihr mich so an? Stimmt etwas mit mir nicht? Habe ich etwas im Gesicht...?« »Oh nein! Mit dir ist alles in bester Ordnung *Serida*.« *Kaum hast du diese Worte ausgesprochen fragst du dich auch schon ob du noch bei Sinnen bist.* »Ich war nur gerade ein wenig in Gedanken versunken. Entschuldige bitte, falls ich dich angestarrt haben sollte.« »Keine Ursache, ich bin es gewohnt in der Taverne angestarrt zu werden und die meisten die es tun, tun es nicht weil sie in Gedanken versunken sind, jedenfalls nicht in ehrenhaften... Kommt! Lasst uns weitergehen, es gibt noch einiges, was ich euch zeigen möchte und zum Abendmahl sollten wir rechtzeitig zurück sein. Ich möchte nicht, dass Vater die ganze Arbeit alleine erledigen muss.«

Nur eine Gehminute vom Haus der Schriftgelehrten entfernt herrscht reges Treiben. Der Marktplatz von Torwacht, auf dem beinahe jeden Tag Bauern und Händler ihre Waren feil bieten. »Seht sie euch gut an. Das sind die Menschen, denen ihr die Grundlage ihres Lebens raubt, wenn ihr euren Handelsposten eröffnet.« »Du hast also gehört was ich mit deinem Vater besprochen habe?« »Jedes Wort davon... Selbst Vater wusste nicht, dass meine Mutter Halb-Elfe war und auch wenn sie keine spitzen Ohren hatte, so verfügte sie über die Gabe der



Hellhörigkeit – und die hat sie an mich vererbt.« »Du sprichst von deiner Mutter als ob...« »...sie tot wäre? Das ist sie auch. Ich habe sie umgebracht, denn sie starb als sie mich zur Welt brachte.« »So darfst du nicht denken *Serida*, und schon gar nicht sprechen. Ich bin mir völlig gewiss, dass deine Mutter von Stolz erfüllt wird, wenn sie sehen kann, was für eine kluge, geschäftstüchtige, bildhübsche, junge Frau aus dir geworden ist.« Du erschrickst ob deiner Worte, denn du fühlst tief in dir, dass du sie auch ehrlich gemeint hast – und du erschrickst noch mehr, als sich das Mädchen an deinen Hals wirft und dir ein „Danke!“ ins Ohr flüstert. Ihr verharrt eine Weile so, bis *Serida* sich wieder von dir löst. »Entschuldigt bitte... Kommt! Ich möchte euch jemanden vorstellen.«

Ohne ein weiteres Wort zu sagen führt sie dich zu einem alten Mann, der gesenkten Hauptes neben dem Sockel einer Statue sitzt welche den Marktplatz hoch überragt. Er blickt hoch als ihr euch nähert und du kannst erkennen, dass das Licht seiner Augen erloschen ist. »Ich kann dich zwar nicht sehen *Serida*, mein Sonnenschein, aber ich erkenne dich an deinen Schritten.« *Serida* kniete sich neben ihn und griff nach der zittrigen Hand, die er ihr entgegenhielt. »Lass mich dich ansehen, Kleines.«, flüsterte der Mann und *Serida* legte seine Hand auf ihr Gesicht, welches er vorsichtig betastete. »Du wirst von Tag zu Tag hübscher. Die Götter haben dich mit der Schönheit *Succubanas*, der Güte *Junovas* und dem Mut einer Amazone gesegnet.« »Habt Dank, *Gurvan*.« Als der Mann seine Hand zurückzieht, packt *Serida* ihn vorsichtig am Handgelenk und drückt ihm drei Münzen in die Handfläche. »Hier! Kauft euch einen kräftigen Laib Brot und frisches Obst. Und lasst euch nicht von der fetten Funsel übers Ohr hauen.« »Du bist zu gütig Mädchen. Ich kann doch von dir nicht dein hart verdientes Geld...« *Serida* legte ihm sanft einen Finger auf den Mund um ihn zum Schweigen zu bringen. Als sie ihn wieder wegnahm, wandte sich der alte Mann zu deiner großen Überraschung an dich.

»Gebt gut auf meinen Sonnenschein acht. Sie ist das Wertvollste, was mir in meinen alten Jahren noch geblieben ist. Behandelt sie gut, denn mit ihr an eurer Seite könnte euer wahnwitziges Unterfangen vielleicht sogar von Erfolg gekrönt sein.« »Woher wisst ihr...?« »Ich kann euch zwar nicht mit meinen Augen sehen, aber ich höre euch atmen



und... *Er holte tief Luft!* ...ihr verwendet das gleiche Öl wie *Serida*.« Bei den letzten Worten huschte ein Lächeln über sein altes Gesicht. »Ja, aber woher wisst ihr von meiner Idee?« »Viele Ohren gehen in der Siegreichen Amazone ein und manche hören mehr als sie sollten und können dann auch das Maul nicht halten. Ihr werdet euch mit eurer Idee hier nicht viele Freunde machen.«

»Bitte erlaubt mir, euch anzusehen.« Obwohl dir bei dem Gedanken, dass der alte Mann dein Gesicht betasten möchte, nicht ganz wohl ist, kniest du dich ebenfalls neben ihn und legst dir seine Hand auf die Wange. »Oh... Ich sehe ihr habt ein ehrliches Gesicht. Hmm... Lachfalten, aber nicht die eines Narren. Leicht nach unten gezogene Mundwinkel, bedrückt euch etwas?« Du bist mehr als überrascht, was der alte Mann aus deinem Gesicht lesen kann und auch du drückst ihm Münzen in die Hand bevor er sie zurückziehen kann. »Ihr seid zu freundlich zu einem alten Mann. Oder hat euch mein Sonnenschein mit ihrer Güte angesteckt?« Du wirfst *Serida* einen verstohlenen Blick zu. Ein Lächeln umspielt ihren Mund und lässt ihre sonst harten Gesichtszüge freundlich und weich erscheinen.



Nachdem ihr euch von *Gurvan* verabschiedet habt, wobei er sich noch wiederholt für eure Güte bedankte, führt *Serida* dich zu einem kleinen Marktstand, der von einer Bäuerin geführt wird. »Den Göttern zum Gruße Bäuerin *Jaresch*. Deine Äpfel sehen wirklich aus, als hättest du sie gestern erst vom Baum gepflückt.« »Hab

Dank *Serida*. Vielleicht möchten du und deine Begleitung einen probieren?« *Serida* stupst dir sanft mit dem Ellenbogen in die Seite. »Gewiss! Ich bin überzeugt, dass eure Äpfel vorzüglich schmecken. Hier...« Du bezahlst zwei Äpfel und drückst einen davon *Serida* in die Hand, die sogleich einen herzhaften Bissen davon nimmt. »Vorzüglich und so schön süß.« »Was hältst du von der Idee wieder einmal einen warmen Apfelkuchen auf eure Speisekarte zu setzen?« »Gute Idee! Ich werde es meinem Vater vorschlagen. Die Götter mögen dich schützen, Bäuerin *Jaresch*.« »Dich auch mein Kind...«



Nachdem dir *Serida* so ziemlich jeden Marktstand gezeigt und den Besitzer vorgestellt hat, beginnst du einmal grob zu rechnen. Du schuldest ihr bereits zwölf Taler. »Keine Sorge! Die Führung über den Markt war gratis. Ich wollte nur, dass ihr die Menschen kennenlernt, die hier tagein tagaus ihren Lebensunterhalt verdienen müssen und kaum genug Geld damit verdienen um über den Eismond zu kommen.«

Zwischen zwei Häusern hindurch erblickst du ein großes Gebäude, welches zur Gänze aus Stein gebaut und von einem Kanal umgeben war. »Der Hort des Wissens«, bemerkte *Serida* beiläufig, so als hätte sie deine Frage vorausgeahnt. »Den könnt ihr ein andermal besuchen. Jetzt zeige ich euch erst einmal euren Handelsposten. Kommt, der Weg ist nicht weit. Oder wie ihr bemerkt habt, *Torwacht* ist ja nicht so groß, dass man sich verlaufen könnte.« Das Mädchen führt dich aus dem Dorf und über eine steinerne Brücke, die im Bogen einen kleinen Fluss überspannt. Die Brücke hatte sicher schon bessere Tage gesehen, aber du bist dir sicher, dass sie der Belastung durch schwere Fuhrwerke standhalten würde. »Der Weg links führt euch zur *Gedenkhalle* und zum *Totenanger*. Ich gehe dort nicht gerne hin. Das große Haus dahinter ist die Dorfschmiede. Wenn ihr Rüstzeug für den Kampf sucht oder euer Ross beschlagen lassen möchtet, dann seid ihr bei *Schors* in guten Händen. Wenn es aber nur darum geht eure Waffen schärfen oder einen Schild verstärken zu lassen, dann können auch Vater oder ich das für euch in der Taverne erledigen.« »Ihr habt eine Schmiede in der Taverne?« »Ja, und während der kalten Monate nutzen wir die Esse um die Taverne zu heizen. Ein wirklich ausgeklügeltes System, welches ein Zwergenmineur beim letzten großen Umbau eingebaut hat. Ihr müsst wissen, dass die Taverne bereits einige Male renoviert und umgebaut wurde. Wenn ihr Zeit und Lust habt, dann erzähle ich euch gerne mehr darüber.«

Etwa fünf Gehminuten außerhalb des Dorfes haltet ihr an. »Hier rechts ist es!« Du blickst nach rechts, siehst aber nur dichtes Gestrüpp aus dem ein halb verfallenes Dach ragt. Als du *Serida* folgst, die sich durch das Dickicht kämpft, erblickst du das Bauwerk in seiner vollen Pracht und fast hättest du es vor Staunen nicht mehr geschafft deinen



Mund zu schließen. »Vater hat euch doch gesagt, dass die Scheune kurz davor steht von selbst zusammenzufallen oder etwa nicht?« »In *Kylanas* Erzählungen sah die Scheune nicht halb so schlimm aus.« »*Kylana* haucht euch ins Ohr was auch immer ihr hören wollt, so lange die Münze stimmt.« »Ich befürchte, dass du damit Recht hast, *Serida*...« Gerade als du die Scheune ein wenig genauer betrachten möchtest hinkt ein alter Hund aus dem Scheunentor und fletscht knurrend die Zähne, doch das Knurren wird augenblicklich zu einem freundlichen Hecheln als er *Serida* an deiner Seite erblickt. Auch *Serida* wirkt erfreut den Hund zu sehen und läuft ihm entgegen. »*Stupps*, du alter Hühnerficker. Was treibst du denn hier? Hast du wieder Geisterkatzen gejagt oder hat das böse Herrchen dich etwa wieder geschlagen?« »Hühnerficker?« »Das ist eine lange Geschichte und nur wirklich unterhaltsam, wenn man schon ein paar starke Biere getrunken hat.«



Als sich *Serida* vor den Hund kniet um ihn zu streicheln, wird aus dem freudigen Hecheln ein herzerreißendes Winseln und der Hund legt ihr eine verletzte Pfote in die Hand. Ein dicker Nagel ragt aus der Pfote. Das Blut um die Wunde herum war dick verkrustet, der Nagel musste also schon seit Tagen in seiner Pfote stecken und dämonische Schmerzen verursachen. »Keine Angst *Stupps*, das wird wieder gut. *Serida* wird sich um dich kümmern.«, redete sie beruhigend auf den Hund ein und kraulte ihn hinter den Ohren, was sein freudiges Hecheln zurückbrachte. *Serida* begann am Rande des Gestrüpps und rund um den Schuppen nach Kräutern und Gräsern zu suchen und *Stupps* folgte ihr dabei auf Schritt und Tritt. Jetzt wurde dir auch schnell klar warum sie den Hund „Hühnerficker“ nannte. Kaum bückte sie sich um ein, Kraut zu pflücken schob ihr der Hund seine Schnauze in den Schoss. »Hör auf damit, *Stupps*! Ich muss auch so schon dringend genug in die Büsche. Auch ohne, dass



du mich ständig mit deiner verdorbenen Schnauze stößt.« Du kannst dir ein Lächeln nicht verkneifen, als du bemerkst mit welcher Vehemenz der Hund versucht unter *Seridas* Kleid zu kommen und wie sie verzweifelt versucht ihn daran zu hindern. »Verschwinde *Stupps!* Boah! Was hast du nur gefressen? Du stinkst aus dem Maul wie ein Oger aus dem Arsch.« Nach einer Weile kommt *Serida* zu dir. »Habt ihr vielleicht einen Fetzen Stoff, den ich als Verband verwenden kann. Ich kann mir ja schlecht einen Streifen aus meinem Kleid reißen. Vater würde mich umbringen...«

Du kramst in deiner Tasche und findest tatsächlich eines dieser Tücher, das sie in *Andarwacht* benutzen um sich die Nasen zu säubern. »Perfekt! Kann ich das haben?« Ohne deine Antwort abzuwarten ergreift sie das Tuch und drückt dir ein paar Kräuter in die Hand. »Könntet ihr diese Kräuter für mich kauen? Keine Angst, sie schmecken vorzüglich, sind gut bei Zahnfleischbluten und helfen gegen üble Gerüche. Ich muss rasch etwas erledigen.« »Kann ich dir dabei helfen?« *Serida* lächelt dich verschmitzt an, wie sie es auch in der Taverne immer getan hat, kurz bevor sie dich mit einer Bemerkung in Verlegenheit brachte. »Ich glaube nicht, dass ich dabei eure Hilfe benötige, aber ihr könnt aufpassen, dass mir niemand folgt. Es sei denn ihr wollt mir folgen und dabei zusehen.« Erst jetzt verstehst du, was *Serida* meint und ihre Worte treiben dir einen Hauch von Schamesröte ins Gesicht.

»Bis gleich - und nicht vergessen - gut kauen!« Mit diesen Worten verschwand sie hinter den Schuppen. Das Mädchen hatte Recht. Die Kräuter schmeckten vorzüglich und ein Gefühl von Frische machte sich in deinem Mund breit. Du hörst ein erleichtertes Seufzen von hinter dem Schuppen und noch ehe du den Hund zurückhalten kannst, ist auch er um die Ecke herum verschwunden. Keine Sekunde darauf hörst du *Serida* laut schreien. »*Stupps*, du dreckige Töle! Pfui! Aus! Lass das du Ferkel...« Im nächsten Moment jault der Hund auf, und kommt zu dir zurückgelaufen. Du kaust genüsslich auf den Kräutern herum als aus *Seridas* erleichtertem Seufzen ein schmerz erfülltes Stöhnen wird und du überlegst, ob es nicht vielleicht doch besser wäre nach ihr zu sehen. Aber kaum machst du einen Schritt in ihre Richtung stellt sich der Hund in



deinen Weg und knurrt dich zähnefletschend an. »Ganz ruhig alter Junge. Ich möchte nur nachsehen ob es deiner Freundin gut geht.« Auf deinen nächsten Schritt folgt ein noch lauterer Knurren, das auch von lautem Bellen begleitet wird. »Mein pelziger Beschützer würde euch in Stücke reißen, wenn ihr versucht hättet mir zu folgen.« Mit diesen Worten drückt sie dir dein Tuch in die Hand. Es ist völlig durchnässt und bei dem Gedanken womit rümpfst du angewidert die Nase. »Ist das etwa? Was soll ich damit?« »Spucken!« »Aber ich habe den Mund voller Kräuter.« »Ihr sollt ja auch die Kräuter in das Tuch spucken und die Paste gut darin verreiben. Ich werde dem Hund den Nagel aus der Pfote ziehen. Hast du gehört *Stupps*? Das wird jetzt sehr weh tun alter Freund, aber dann kannst du in ein paar Tagen wieder Geisterkatzen jagen.« Der Hund winselt laut, als Serida ihm vorsichtig den Nagel aus der Pfote zieht. »Das Tuch, rasch!« Du gibst ihr das Tuch und sie macht daraus geschickt einen Verband für die Pfote des Hundes. Der Hund jault noch ein, zwei Mal und sucht schwanzwedelnd das Weite.« »Mach's gut alter Hühnerficker! Und gib acht, dass du nicht wieder auf einen Nagel trittst.«, ruft *Serida* ihm nach ehe sie sich an dich wendet. »Euer Tuch seht ihr wahrscheinlich nie wieder.«

»*Serida*, als du da vorhin hinter der Scheune... Es klang als hättest du Schmerzen; hast du diese Schmerzen jeden Monat?« »Es ist unhöflich, ein Mädchen danach zu fragen ob sie die blutigen Tage hat. Aber wenn ihr es unbedingt wissen wollt - Nein, ich blute nicht! Das passiert erst in etwa zwei Wochen.« Wieder dieses verschmitzte Lächeln... »Aber wir werden ja sehen wie laut ihr vor Schmerzen stöhnt wenn es so weit ist der Natur ihren freien Lauf zu lassen.« »Wie meinst du das? *Serida? Serida...*«

Fast eine Stunde lang nimmst du die Scheune in Augenschein - sie macht wirklich einen überaus desolaten Eindruck und es scheint als würden nur die Ranken, die sie überwuchert haben, sie daran hindern zusammenzubrechen. Du möchtest einen Blick hinein werfen, aber da fallen dir *Jarrims* Worte ein, das sich ein Haufen Spinnen darin eingenistet haben soll. Zwar waren die Bisse der Spinnen hier nicht tödlich, konnten



aber doch überaus unangenehm und schmerzhaft sein und darauf hattest du im Augenblick wirklich keine große Lust. Also beschließt du, durch ein Loch in der Wand zu sehen. Die Scheune macht innen einen noch schlimmeren Eindruck als von außen. Regale liegen umgestürzt am Boden, Raumtrenner liegen verteilt und ein Teil des Daches, welches starke Schäden aufwies, lag ebenfalls darin. »Haltet ihr es noch immer für eine so gute Idee, aus dem Schuppen einen Handelsposten zu machen und die guten Leute in **Torwacht** um ihren Lebensunterhalt zu bringen? Und noch etwas... Falls ihr euch wundert, dass sich der Boden unter euren Schuhen weich anfühlt - ihr steht in meiner Pisse. Und jetzt lasst uns gehen, es ist spät geworden und Vater braucht meine Hilfe in der **Siegreichen Amazone**.«

»**Serida!** Warte...« Es fällt dir nicht leicht zu dem davoneilenden Mädchen aufzuschließen, denn mit ihren langen Beinen macht sie auch sehr lange Schritte. »**Serida**, bitte höre mir zu! Du hast zwar die Worte gehört, die dein Vater und ich gewechselt haben, aber du hast sie falsch verstanden.« »Wollt ihr damit sagen, dass ich schlecht höre oder das ich nur ein dummes Mädchen bin?« »Keines von beidem - du hast mich heute davon überzeugt, dass du eine sehr intelligente, einfühlsame, fürsorgliche, junge Frau bist.« **Serida** riss ihre Augen auf, was sie wieder ein wenig kindlicher erscheinen ließ. »Findet ihr wirklich?« »Ja, das tue ich. Und ich frage mich auch, woher du all dein Wissen nimmst. Du verwendest Worte, die ich nicht einmal kannte als ich zwanzig Sonnenläufe war. Du kümmerst dich um die Menschen auf dem Markt als wären sie deine Familie und du weißt mehr über die Heilkraft von Kräutern als die meisten Heiler die ich kenne. Woher weißt du das alles?«

»Wenn ich Nachts nicht schlafen kann, dann ziehe ich mich in mein geheimes Zimmer zurück und lese dort alte Bücher, die **Helena** mir ab und an aus der Bibliothek mitbringt. Und manchmal, wenn es meine Zeit erlaubt - was aber leider nur sehr selten der Fall ist - dann besuche ich den **Hort des Wissens** und lese den **Amazonen Kurier**. Wusstest du, dass darin schon einige Male über mich geschrieben wurde?« »Nein, das wusste ich nicht, aber ich werde das sicherlich in den nächsten Tagen nachholen.« »Oh verdammt!«,



entfuhr es *Serida* und sie hielt sich eine Hand vor den Mund. »Bitte verzeiht! Ich habe euch geduzt... Bitte lasst das nicht meinen Vater wissen.« »Aber das macht doch nichts!«, beruhigst du sie, »Es ist ja nicht so, dass ich von hohem Adel bin oder vielleicht steinalt.« »Danke euch!« Mit diesen Worten fällt sie dir wieder wie ein kleines Kind um den Hals und drückt dir einen Kuss auf die Wange.

»Aber wenn ich mit meinen Gedanken über euer Idee falsch liege, vielleicht könntet ihr mir dann eure Absichten erklären.« Die ersten Minuten kommt es dir ein klein wenig seltsam vor, einem Mädchen deine Idee im Detail zu erklären, aber du bist schnell überrascht wie viel sie davon zu verstehen scheint und sich auch mit eigenen Ideen in das Gespräch einbringt. »Es geht euch dabei also gar nicht darum, den Markt in *Torwacht* an euch zu reißen und so die Menschen ihres Lebensunterhalts zu berauben.« »Bei den Göttern, nein!« »Ich möchte Produkte aus fernen Landen holen und sie hier zu gerechten Preisen anbieten. Auch Bäuerin *Jaresch* soll sich Gewürze kaufen können um ihr Ghoularsch schmackhafter machen zu können – und zwar ohne dafür durchs halbe Land reisen oder gleich ein ganzes Fass kaufen zu müssen. Und – du musterst sie wieder von Kopf bis Fuß – ich bin mir sicher, dass dir ein Seidenkleid aus *Keereba* vorzüglich stehen würde.« »Ein Seidenkleid? Einmal stieg die Hohepriesterin der *Succubana* in unserem bescheidenen Haus ab. Sie trug so ein Kleid von dem ihr spricht. Es war wunderschön und fühlte sich angenehm weich an wenn man es berührte. Aber man konnte hindurchblicken und ich glaube nicht, dass es eine gute Idee wäre es in der Taverne zu tragen. Außerdem eignet es sich auch nicht wirklich für die Arbeit am Feld oder im Stall.« Du kannst ein Lachen nicht unterdrücken. »Habe ich etwas Komisches gesagt oder warum lacht ihr?« »Du sollst das Seidenkleid ja auch nicht während der Arbeit tragen, sondern danach.« »Wann danach?« »Nun ja... Vielleicht im Schlafgemach um deinen Geliebten mit deinem Anblick zu erfreuen und ihn...« »Was?« »...in Stimmung zu bringen.« »Ach, das meint ihr... Ihr wißt aber schon, dass es dafür auch verschiedene Tränke gibt?«



Kaum fällt die Türe hinter euch ins Schloss, da wird *Serida* wieder zu dem kleinen frechen Mädchen, das letzten Abend an deinem Geduldsfaden gezupft hat als wäre es die Saite einer keerebanischen Gu'Qin. Aber nach eurem langen Gespräch und dem was du mit ihr erlebt hast, ist dir jedoch klar – sie benimmt sich nur so, damit die Gäste in der Taverne sie für ein unbedarftes Mädchen halten. Ganz schön durchtrieben...

Die Taverne scheint bis auf den letzten Platz gefüllt und *Jarrim* schien bereits ungeduldig auf seine Tochter zu warten. »Tut mir sehr leid Vater, aber ich habe völlig die Zeit aus den Augen verloren.« »Schon gut, aber jetzt rasch... Um etwas zu Kochen, dafür ist keine Zeit mehr.« »Wir haben noch Gul'asch im Kessel. Ich könnte noch rasch Erdknollen kochen, sie in Scheiben schneiden und dazu servieren.« »Gute Idee Kleines... Was würde ich nur ohne dich machen?« »Du wärst, wie alle Männer, hilflos verloren Vater.«

Es dauert wirklich eine Weile bis ein Stuhl frei wird und du fragst höflich ob du dich setzen darfst. Doch statt einer freundlichen Einladung bekommst du ein mürrisches »Der Stuhl ist besetzt und selbst wenn nicht wäret ihr an unserem Tisch nicht willkommen.« Es sieht wirklich so aus, als wüsste bereits das ganze Dorf über dein Vorhaben Bescheid, doch niemand schien deine wahren Absichten zu kennen. Der alte *Gurvan* hatte Recht, du hattest dir bei den Bewohnern *Torwachts* nicht viele Freunde gemacht, aber selbst der Alte schien nicht damit gerechnet zu haben, dass dir eine derartige Verachtung entgegenschlagen wird. Bleibt nur zu hoffen, dass du bei den Amazonen mehr Glück mit deiner Idee haben wirst.

Da selbst an der Schank kein Platz mehr frei ist, schickst du dich an auf dein Zimmer zu gehen, doch *Serida* hält dich zurück. »Wo wollt ihr hin?« »Es ist kein Platz mehr frei und dort wo noch frei ist, würden die Leute wohl lieber mit *Lilith* speisen als mit mir. Und jetzt lass mich bitte los.« *Serida* funkelt dich böse an... »Das hättet ihr wohl gerne. Nichts da! Ihr werdet euch jetzt zum Schmied an den Tisch setzen und ihn ebenso von eurer Idee überzeugen wie ihr mich davon überzeugt habt.« Als *Serida* dich zum Tisch des Schmieds schleppt und dir den Stuhl zurechtrückt, schicken sich der Schmied und sein



Sohn an aufzustehen und die Taverne zu verlassen. »Entschuldige Serida Kolner, aber wir wollen diesen Gast nicht an unserem Tisch sitzen haben, komm mein Sohn.« »Ihr setzt euch jetzt sofort wieder auf diesen Stuhl und schenkt unserem Gast Gehör oder ich schwöre euch Schmied *Schors*...« »Was schwörst du mir, kleines Mädchen?« Sie beugte sich zu ihm und flüsterte, so das nur er sie hören konnte, aber mit jedem ihrer Worte wurden seine Augen größer und er funkelte seinen Sohn böse an. »Wenn ihre Worte wahr sind, dann kannst du dein blaues Wunder erleben wenn ich nach Hause komme. Und jetzt vertroll dich - aber schnell.« Ohne ein weiteres Wort zu verlieren setzt sich der Schmied zu dir an den Tisch. »Ich hoffe euch ist klar, dass ich euch nur wegen der Überzeugungskunst dieses Mädchens mein Gehör schenke und ich hoffe, dass ich damit nicht meine Zeit verschwende.« »Darf ich euch einen Krug Bier servieren, damit das Gul'asch mit Erdknollenscheiben nicht so brennt?« »Danke *Serida*, mir bitte nicht.«, entgegnete der Schmied freundlich, was dich sehr überraschte. *Waren Dorfschmiede in Antheria doch dafür bekannt dem Gerstensaft sehr zugetan zu sein.* »Und wie sieht es bei euch aus? Ein leichtes Elfisches, einen Amazonenkrug oder einen echten Zwergenhammer?« »Wenn ihr mich bitte kurz entschuldigen und mir den Platz freihalten würdet Schmied. Ich bin sofort wieder zurück.« Diesmal versuchst du Serida am Arm zu packen und zur Schank zu schleppen, doch sie ist kräftig genug um sich meiner einer Bewegung deinem Griff zu entwinden. »Was war das denn jetzt? Was hast du ihm gesagt, dass sich seine Augen so vor Angst geweitet haben?« »Wollt ihr das wirklich wissen?« »Ja, ich will es wissen.« »Ich habe ihm gesagt, dass ich ihm ab heute ins Bier pissen werde, wenn er sich nicht anhört was ihr zu sagen habt.« »Oh... Und die Sache mit seinem Sohn?« »Glaubt mir, das wollt ihr wirklich nicht wissen!«

Als du zum Tisch zurückkehrst hältst du einen vollen Bierkrug in jeder Hand. Einen stellst du vor dem Schmied ab, der ihn argwöhnisch beäugt. »Keine Angst - das Bier ist frisch vom Fass und es geht auf meine Rechnung.« Als *Serida* wenig später mit zwei tiefen dampfenden Tellern und einer Platte voll geschnittener Erdknollen zurückkommt, sind der Schmied und du bereits ins Gespräch vertieft. Er hat deine Absichten



überraschend schnell verstanden und erkannt, dass auch er davon profitieren könnte, wenn jede Woche zwei, vielleicht sogar drei schwere Fuhrwerke vorbeikamen. Schwerlastpferde benötigten öfter als andere neue Hufeisen und auf den schlechten Straßen kam es auch immer wieder vor, dass Radreifen brachen. Also viel Arbeit für seinen Sohn, die ihn davon abhalten würde Unsinn anzustellen, und er würde sich verstärkt um das Schmieden von Amazonensäbeln kümmern können.

Je länger der Abend dauerte, umso unruhiger wurde *Serida*; hatte *Tyren* doch versprochen ihr am Abend ein Geschenk zu bringen. Viele Gäste waren bereits nach Hause oder auf ihre Zimmer gegangen, als *Helena* und *Tyren* endlich zur Tür reinkamen. Am Liebsten wäre *Serida* ihm wieder um den Hals gefallen, aber wenn er in Begleitung *Helenas* war, dann versuchte sie sich in Selbstbeherrschung. Mit mäßigem Erfolg, wie du feststellst, denn kaum hatten *Helena* und *Tyren* Platz genommen, da stürmte *Serida* auch schon auf die Beiden zu und sprang *Tyren* - zu *Helenas* Missfallen - auf den Schoß. Zwar war *Serida* wie eine kleine Schwester für die Beiden, aber sie war auch kein kleines Kind mehr und irgendwie schien *Helena* Angst zu haben, dass *Tyren* Gefallen daran findet das Mädchen auf sich zu spüren. Du hast den Eindruck als könnte *Serida* *Helenas* Angst spüren - oder vielleicht war auch ein Ausdruck des Missfallens über ihr Gesicht gehuscht - jedenfalls stieg sie ab und wandte sich an *Helena*. »Entschuldigte bitte, aber nach so langer Zeit freue ich mich einfach so sehr ihn wiederzusehen - und dich natürlich auch meine Schwester.« Mit diesen Worten warf sie sich nun *Helena* an den Hals und drückte sie so fest an sich, dass *Seridas* Brüste aus ihrem Kleid zu hüpfen drohten...

Eigentlich wolltest auch du gerade auf dein Zimmer gehen, aber *Tyren* hielt dich zurück. »Danke, dass ich heute Mittag an eurem Tisch speisen durfte. Würdet ihr uns vielleicht die Ehre eurer Gesellschaft erweisen und mit uns feiern?« »So? Was gibt es denn zu feiern?«, wollte *Jarrim* wissen und stellte einen Korb frisches Brot, einen Laib Käse und Butter auf den Tisch. »Lasst es euch schmecken!« »Willst du es ihnen sagen *Helena* oder soll ich es tun?« »*Tyren* und ich wollen so bald als möglich nach *Andarwacht* reisen



und im hohen Tempel den Junovabund schließen.« »Na wenn das keine Überraschung ist!«, ruft *Jarrim* und gibt zur Feier der freudigen Nachricht eine Runde aus. *Serida* hat tränenfeuchte Augen, als sie *Helena* wieder um den Hals fällt. »Ich freue mich ja so für euch. Ich kennen niemanden der sich so sehr verdient hat wie ihr beiden. Aber ihr werdet uns doch hoffentlich weiterhin besuchen?« »Aber natürlich, meine kleine Schwester, wir werden öfter hier sein als dir lieb sein wird, denn uns wurde die Aufgabe zugeteilt, die Bücher im Hort des Wissens zu katalogisieren. Wir werden uns nach der Zeremonie wohl eine ganze Weile hier niederlassen.« *Serida* strahlte nun noch mehr als zuvor - ihre Freunde würden für eine Weile, vielleicht sogar für lange Zeit, in Torwacht leben und sie würden sich viel öfter sehen können als bisher.

Natürlich wünscht auch du den Beiden alles Beste... »Falls ihr eine Bleibe sucht, ich habe mir gerade ein Traumhaus im Grünen angesehen. Vielleicht ein klein wenig Sanierungsbedürftig, aber fließendes Wasser ist im Haus vorhanden - wenn es regnet.« Jeder der Anwesenden kennt die Scheune am Stadtrand und alle brechen in schallendes Gelächter aus. »Und um Mäuse und Ratten muss man sich auch keine Gedanken machen, denn das Gebäude ist bereits von Forstwolfspinnen bewohnt.« Wieder schallendes Gelächter...

»So, jetzt habe ich dich aber lange genug auf die Folterbank gespannt. Ich habe dir doch letztes Mal versprochen, dass ich dir etwas von meiner Reise mitbringen werde.« *Seridas* Augen begannen zu leuchten, als er ihr ein sorgfältig verschnürtes Päckchen über den Tisch schob. »Darf ich es aufmachen?« »Natürlich, aber sei vorsichtig, es könnte zerbrechen.« Obwohl es sie furchtbar in den Fingern juckte, und sie vor Neugierde schon beinahe am Platzen war, öffnete sie das Paket ganz vorsichtig, wie *Tyren* es ihr geraten hatte. Vorsichtig hob sie den Deckel ein wenig an und linste in die Schachtel - so das niemand sehen konnte was sich darin verbarg. Ihr Gesicht erstrahlte vor Freude und beinahe wäre sie *Tyren* wieder auf den Schoss gesprungen um sich küssend bei ihm zu bedanken. Doch sie hielt inne und warf ihm die Dankesküsse per



Hand zu. »Komm schon *Serida*, jetzt zeig uns doch bitte allen, was in der Schachtel ist.« »Darf ich, *Tyren*?« Auch du wirfst einen neugierigen Blick in die Schachtel. »Bei den Göttern! Was ist das? So etwas habe ich noch nie gesehen!« Natürlich war das eine Lüge von dir um das Geschenk noch interessanter für *Serida* zu machen. »Danke! Er wird auf immer einen Ehrenplatz in meiner Sammlung bekommen...« Und wohl auch in ihrem Herzen wie es schien. Vorsichtig schloss sie die Schachtel wieder und brachte sie rasch auf ihr Zimmer, wo ihr neuer Schatz in Sicherheit war. Was für eine große Überraschung, so einen Stern des Meeres hatte sie sich schon immer gewünscht, seit sie ein kleines Mädchen war. Sie kam gerade rechtzeitig zurück, als *Helena* dem Wirt ein kleines Päckchen zuschob.



»Das ist für dich *Jarrim*, weil du uns stets so gut bewirtest hast und uns immer ein guter Freund warst. Ich kann mich noch immer gut daran erinnern, wie du *Serida* und mir das Reiten beigebracht hast. Ich war gerade zehn und *Serida* war noch keine sechs Jahre als wir das erste Mal zusammen auf *Bärkatz* ausgeritten sind. Ich hoffe sie ist im Pferdeparadies, falls es so etwas gibt. Und das hier soll dich immer an sie erinnern.



Jarrim öffnete die Schachtel und ein kleines Holzpferd kam darin zum Vorschein. »Sieh mal *Serida*... Ist das Pferd nicht wunderschön?« »Oh ja, es ist wirklich wunderschön und sieh mal. Es hat sogar die gleiche Blesse wie unsere gute alte *Bärkatz*.« »Seid ihr noch bei Sinnen, ihr beiden? So feines Schnitzwerk muss doch ein kleines Vermögen gekostet haben. Habt tausend Dank...« »Und für euch haben wir auch noch etwas.«, bemerkt *Tyren* und kramt eine versiegelte Schriftrolle aus seiner Tasche. »Verzeiht bitte, aber ich hatte keine Zeit mehr es schön zu verpacken.« »Was ist das? Und wieso wollt ihr mir etwas schenken. Wir kennen uns doch kaum.« »*Helena* und ich vielleicht nicht, aber *Jarrim* scheint euch gut zu kennen und meint, dass ihr es verdient habt.«



Du bist sprachlos, denn es scheint sich um ein offizielles Dokument zu handeln, trägt es doch das Siegel des Dorfes, das zugleich auch das Wappen der Amazonen zeigt, einen Drachen, der sich um ein Schwert windet. »Ich wage es gar nicht, das Siegel zu brechen.«, stotterst du und spürst wie deine Hände feucht vom Schweiß werden. »Also wenn ihr es nicht öffnet, dann werdet ihr nicht erfahren was darin steht.« Du atmest tief durch und brichst das Siegel mit einem lauten Knacken. Es ist ein Schriftstück... ..ein Pachtvertrag. Mit zittrigen Händen liest du das Dokument. »Ich müsst nur noch hier unten euer Zeichen setzen, dann könnt ihr eure Idee in die Tat umsetzen.« »Ja, aber ihr erwähnt mit keinem Wort die Höhe der Pacht, welche ich euch zu entrichten habe.«

»Nun, darüber werden wir die nächsten Tage noch im Detail sprechen müssen, und für die Errichtung eines Handelspostens braucht ihr auch noch die Zustimmung des Dorfrates, aber ihr könnt euch dessen gewiss sein, dass *Serida* und ich euch nicht bis aufs Schamtuch ausziehen möchten.« »Hmm... Ich hoffe, du sprichst nur für dich Vater.«, bemerkte das Mädchen mit einem frivolen Lächeln. »Und damit euer Vorhaben eine, *wenn auch in meinen Augen kleine*, Aussicht auf Erfolg haben soll, dann braucht ihr auch die Amazonen auf eurer Seite.« Vor lauter Freude über den Vertrag hättest du die Kriegerinnen fast vergessen. Zwar mag die Scheune und das Land herum *Jarrim* und *Serida* gehören, aber die Strasse die zur Scheune führte und auch die Brücke über den Fluss gehörten vertraglich den Amazonen. Natürlich dürfen Reisende die Strasse abgabefrei benutzen, aber über eine gewerbliche Nutzung hat sicherlich noch niemand nachgedacht. Außerdem wäre es auch von großem Vorteil für dich, wenn die Amazonen ihre Patrouillen an der Scheune vorbei führen würden. Noch gäbe es dort nichts zu holen, aber wenn dein Plan sich in die Tat umsetzen ließ würden dort vielleicht schon in einem - *jedoch spätestens zwei* - Sternenlauf wertvolle Güter lagern, die vielleicht auch eines besonderen Schutzes bedurften. »Nichts überstürzen!«, versuchst du dich selbst zu beruhigen, »Es gilt noch viele Fragen zu lösen.«



An eurem Tisch herrscht noch eine Weile ausgelassene Stimmung – und ihr beendet die kleine Feier erst, als die Nachtwache die Taverne betritt um nach dem Rechten zu sehen. War es doch überaus ungewöhnlich, dass um diese Zeit noch Licht durch die Fenster schien und die Türe nicht verschlossen war. Als *Serida* ihm voll kindlichem Überschwang erzählt, was der Grund für die verspätete Sperrstunde ist, gratuliert auch der – sonst eher mürrische – Nachtwächter den Beiden und nimmt die Einladung auf einen Krug Bier an. »Ich trinke auf das Wohl des glücklichen Paares. Möge *Junova* ihren Bund mit vielen gesunden Kindern segnen.« Laut Andarwächter Verordnung hätte der Nachtwächter im Dienst natürlich kein Bier trinken dürfen, und die Taverne hätte schon vor zwei Stunden schließen müssen – aber wie hieß es in einem bekannten Bardenlied? ♪ *Der Weg' nach Andarwacht ist weit – und ihn zu gehen, braucht seine Zeit!* ♪ Dennoch bleibt dem Nachtwächter nichts anderes übrig als euch an die Sperrstunde zu erinnern, bevor er wieder im Dunkel der Nacht verschwindet.

»*Serida*... Sei bitte so nett und bereite das Zimmer für unser verliebtes Paar.« »Macht euch bitte keine Umstände. Der Weg' zur Bibliothek ist nicht weit und irgendjemand wird uns schon öffnen, wenn wir laut genug klopfen. Und es ist so eine laue Nacht, da könnten wir sogar auf einer Bank im Garten schlafen.« »Ich habe das Zimmer schon vor Stunden hergerichtet Vater.« »Das Bett ist frisch bezogen?« »Natürlich...« »Frisches Obst in den Schalen.« »Wie immer!« »Ich mache nur Witze. Ich weiß ja, dass ich mich auf dich verlassen kann, meine kleine *Serida*.« »Zumindest in einem Punkt hat er Recht...«, geht es dir durch den Kopf, denn mit ihren knapp eineinhalb Schritt Größe war *Serida* für ihr Alter wirklich ziemlich klein und zierlich. Dafür hatte sie für ein Mädchen ihres Alters einen sehr starken Händedruck und einen gewissen Liebreiz konnte man ihr auch nicht absprechen. Es würde nicht mehr lange dauern bis die jungen Männer des Dorfes sich um ihre Gunst prügeln würden.

Helena und *Tyren* waren sprachlos, als *Serida* ihnen ihr Zimmer zeigte... Sie wussten zwar, dass die *Siegreiche Amazone* seit dem letzten Umbau auch über ein Zimmer für gehobene Gäste verfügte, aber sie hatten keine Vorstellung gehabt wie vornehm die



Räume eingerichtet waren. »Fühlt euch in diesen Räumen die nächsten Tage und Nächte bitte wie in eurem eigenen Heim.« »Wie in unserem Heim? Diese Räume sind viel schöner als unser eigenes Heim. Sie dir einmal dieses große, weiche Bett an *Tyren*. Man wagt es kaum, es zu benutzen.« »Na ich hoffe doch, dass ihr das Bett die nächsten Nächte ausgiebig benutzen werdet - wenn schon nicht um zu schlafen, dann um der *Succubana* zu opfern.« *Tyren* lachte... »Bist du nicht noch ein wenig zu jung um dir darüber Gedanken zu machen?« *Serida* zuckte mit den Schultern. »Vielleicht... Aber wenn ich zu jung bin um mir Gedanken darüber zu machen, dann bist du möglicherweise schon zu alt um heute Nacht deinen Mann zu stehen.« »Mach dir da mal keine Sorgen *Serida*, bei meinem *Tyren* steht so einiges«, bemerkte *Helena* und brachte den jungen Mann sichtlich in Verlegenheit. »Ich weiß...«, flüsterte *Serida* ihr leise ins Ohr, »...deshalb bin ich auch so gerne auf seinem Schoss gesessen.«

Für einen kurzen Augenblick war *Helena*, die sonst immer so redegewandt war, sprachlos... Natürlich wusste sie, dass *Serida* nicht ganz so unschuldig war, wie sie es die Leute immer gerne glauben machte. Schließlich hatte sie selbst ja einen großen Teil der wissenschaftlichen Aufklärung des Mädchens geleistet und *Helena* hätte ihr Hab und Gut darauf gewettet, dass *Seridas* Hände nicht erst unter einem Schamttuch ein wohltuendes Werk verrichteten. *Helena* lächelte und flüsterte zurück: »Aber damit ist jetzt Schluss, du kleines Biest. Ab jetzt gehört sein Schoss mir alleine. Nur ich darf auf ihm sitzen und genießen wie er in mir wächst.« »Aber sollten Schwestern denn nicht alles teilen? Es würde ihm sicher viel Freude bereiten, wenn wir ihn heute Nacht zusammen verwöhnen.« Obwohl die Beiden sehr leise flüsterten, verstand *Tyren* genug ihrer Worte um verlegen zu werden und er wurde noch verlegener, als *Helena* wie eine rollige Katze zu schnurren begann: »Rrrrr... Das klingt nach einer sehr aufregenden Nacht, kleine Schwester. Aber ich habe noch eine viel bessere Idee!« »Ja?« »Wie wäre es wenn du in eine Wanne kaltes Wasser steigst, das Feuer deiner Lenden löscht und zu Bett gehst?« »Spielverderberin! Aber du verstehst doch, dass ich es versuchen musste?«, feixte *Serida*, drückte ihrer Freundin einen Kuss auf die Wange und verließ das Zimmer.



Eigentlich solltest du tief und schlecht schlafen, bist du der Erfüllung deines Traumes doch einen großen Schritt näher gekommen, aber in deinem Kopf kreisen viele Gedanken. Wie könntest du den Dorfrat von deinen Plänen überzeugen? Würde es dir auch gelingen die Amazonen dafür zu gewinnen? Es ist ja weithin bekannt wie misstrauisch und ablehnend sie gegenüber allem Fremden sein können. Du bist so mit deinen Gedanken beschäftigt, dass du *Serida* erst bemerkst als sie zu dir unter die Decke schlüpft. »*Serida!* Bei den Göttern... Was machst du da?« Du wirst nervös, denn die Art wie sich das Mädchen an dich schmiegt lässt jede Unschuld missen. »Bitte schickt mich nicht weg. Ich möchte die Nacht nicht alleine sein.« Obwohl sich *Serida* wirklich aufrichtig für ihre Freunde freute, schien sie doch auch ein wenig betrübt zu sein. Sie war sich nicht sicher, aber es konnte sein, dass sie zum ersten Mal in ihrem Leben bewusst Eifersucht verspürte. »Würdet ihr mich in den Arm nehmen? Wirklich nur für einen Moment...« Du atmest tief aus und legst deinen Arm um das Mädchen, worauf sie sich noch fester an dich drückt. »Ist es euch unangenehm, wenn ich bei euch liege?« Für einen Moment denkst du daran, dass sie dich, wie letzte Nacht, necken möchte, aber diesmal fühlt es sich irgendwie anders an. Auch in ihrer Stimme klingt diesmal eine Ehrlichkeit, wie sie dir schon bei eurem Besuch auf dem Markt aufgefallen ist. Und du erschrickst über deine eigene Antwort: »Nein, aber ich frage mich ob es richtig ist, das wir beisammen liegen und vor allem was dein Vater dazu sagen würde, wenn er davon wüsste?«

Für eine Weile herrscht Stille. Ob *Serida* eingeschlafen war? Ihr zierlicher Körper zitterte - es war auch nicht so warm wie *Tyren* und *Helena* meinten - und bei jedem ihrer ruhigen, tiefen Atemzüge hob und senkte sich ihr kleiner Busen unter deinem Arm. Vorsichtig ziehst du deinen Arm zurück, aber schneller als eine Sumpfviper zubeißen kann, greift *Serida* danach. »Mir ist so unerträglich heiß.«, stöhnt das Mädchen und dreht sich zu dir um. »Mein Schoss fühlt sich an, als würde er in Flammen stehen.« »Das kommt davon, weil du zu viel von diesem roten Scharfpulver in den Ghoularsch gegeben hast.« »Nein, es ist eine andere Art von Hitze. Ich bekomme das Bild nicht aus



meinem Kopf wie *Helena* und *Tyren* der *Succubana* opfern und je länger ich daran denken muss, umso heißer wird mir.« Während du in deinen biervernebelten Gedanken noch nach einer Erklärung suchst, greift *Serida* nach deiner Hand und schiebt sie in ihren Schoß. »Hier! Fühlt doch selbst... Spürt ihr meine Hitze?«

Als die ersten Sonnenstrahlen in dein Zimmer fallen, und dich unbarmherzig wachküssen, stellst du fest, dass du alleine in deinem Bett liegst. Du richtest dich auf, lässt dich aber sofort wieder zurück in den weichen Polster fallen. Dein Kopf fühlt sich an, als hätte ihn ein Orkpony getreten. »Bei den Göttern! Wie viele Biere hatte ich letzte Nacht?«, fragst du dich selbst und versuchst es erneut. Nur langsam lässt der Schmerz in deinem Kopf nach und du beginnst dich an letzte Nacht zu erinnern. Allerdings reicht es nicht aus, um dir Klarheit zu verschaffen ob *Serida* letzte Nacht wirklich bei dir lag oder ob dir der Zwergenhammer den Verstand so sehr vernebelt hat, dass du es dir eingebildet hast. Wobei dir, halbwegs nüchtern betrachtet, die zweite Möglichkeit mehr Unbehagen bereitete als die erste. Wäre doch der Umkehrschluss daraus, dass du dir wünscht sie würde bei dir liegen.

Die Gespräche im Schankraum kommen dir viel lauter vor als am Tag zuvor, sicherlich eine Nachwirkung davon, dass du dem Bier letzte Nacht so stark zugesprochen hattest. Und dabei war die Taverne heute nicht voll besetzt. Der Tisch der Amazonen war wieder besetzt, aber es waren andere Kriegerinnen. Eine von ihnen trug einen Helm mit einem blauen Helmkamm, es musste sich also um eine Hauptfrau oder noch höher gestellte Amazone handeln. Einen Moment lang verspürst du den Drang aufzustehen und zu ihrem Tisch zu gehen, aber zu deinem Glück verlässt dich der Mut. Die Kriegerinnen haben nämlich sehr schlechte Laune und wenn Amazonen schlecht gelaunt sind, dann sollte man sie besser nicht ansprechen. Das wusste sogar *Serida* und beschränkte sich auf die notwendigsten Fragen. Die Amazonen waren auf ihrer Grenzpatrouille in einen Hinterhalt der Nachtschleicher geraten. Zwar hatten sie, im Gegensatz zu den Angreifern, keine Verluste zu beklagen, aber so ganz ohne Blessuren waren auch sie



nicht davongekommen. Eine der Amazonen legte ihr Bein auf den Tisch und besah sich ihren Unterschenkel an dessen Seite eine blutverkrustete Wunde zu sehen war. »Hat mich diese kleine graue Warzenfresse doch wirklich mit seinem Zahnstocher am Bein erwischt. Na wenigstens war die Klinge nicht vergiftet.« »Da wäre ich mir nicht so sicher...«, stöhnte eine der anderen Amazonen und fasste sich an die Schulter. Von deinem Tisch aus kannst du es nicht genau erkennen, aber es hat den Anschein als hätte ein Armbrustbolzen - eine Waffe welche die Amazonen zutiefst verabscheuen - ihren Schulterpanzer durchschlagen und ihr eine tiefe Wunde zugefügt.

»Darf ich mir eure Wunde ansehen?«, fragte Serida fast schüchtern als sie den Kriegerinnen das Morgenmahl an den Tisch brachte. »Bist du etwa eine Heilerin?« »Nein, aber ich habe viel über den menschlichen Körper gelernt und verstehe mich ein wenig auf die Behandlung von Wunden.. Die Hauptfrau und die Verwundete tauschen stumm Blicke aus und schließlich erteilen sie *Serida* die Erlaubnis. »Vielleicht sollten wir besser auf mein Zimmer gehen, denn ihr werdet wohl eure Rüstung ablegen müssen. »Willst du damit sagen, dass sich eine Amazone ihres Körpers wegen schämen sollte?« »Nein, gewiss nicht, aber...« Noch bevor *Serida* ihren Satz beendet hatte, löste die Amazone die Riemen ihres Brustpanzers und ließ ihn mit einem schmerzhaften Stöhnen zu Boden fallen. Zur Enttäuschung der anwesenden Männer und zu *Seridas* Erleichterung trug sie darunter einen Verband, der ihre Blöße bedeckte. Der Verband war blutgetränkt, zeigte um die Wunde herum eine gelbliche Verfärbung und roch nach vergammeltem Ziegenkäse. »Das habe ich befürchtet...«

»Vater! Bitte gehe hinauf und hole *Helena*. Sie soll ihre Tasche mitbringen...« »*Tyren* und *Helena* sind heute schon sehr früh zur Bibliothek gegangen, schon lange bevor du aufgewacht bist. Ich wollte dich nach letzter Nacht deswegen nicht aufwecken.« »Verdammt!«, entfuhr es *Serida* undamenhaft und sie begann den Verband vorsichtig zu lösen. Die Amazone atmete schwer und selbst von deinem Platz aus konnte man sehen, dass sie dämonische Qualen litt. Heimlich, so das niemand der Gäste es sehen kann, schiebt *Serida* der Amazone ein zusammengerolltes Stück Leder zwischen die



Zähne, wofür sie die Hauptfrau mit einem strengem Blick bestraft. »Amazonen brauchen kein Leder auf das sie beißen können um sich nicht einzupissen.« »Verzeiht, aber ich werde euch jetzt nicht sagen von wem dieses Leder stammt. Und bitte! Wenn ihr unbedingt wollt, dass sich eure Schwester vor Schmerzen die Zunge abbeißt oder den Zwergen dort drüben die Genugtuung zuteil werden lässt eine Amazone vor Schmerzen schreien zu hören, dann kann ich ihr das Leder gerne wieder aus dem Mund nehmen.« Die Hauptfrau war sichtlich überrascht, dass ein zierliches Mädchen es wagte so mit ihr zu sprechen. Die verletzte Amazone keucht schwer und blickt ihre Hauptfrau fast schon flehentlich an. »Nun gut, beiße auf das Leder meine Schwester...«



Mit jeder Lage Verband, die Serida von der Wunde löst quillt mehr und mehr übelriechender grünlicher Schleim darunter hervor. Als sie die letzte Lage abnimmt bäumt sich die Amazone stöhnend auf und beißt mit aller Kraft auf das Leder um nicht vor Schmerzen zu schreien. Bei dem Anblick läuft es dir eiskalt den Rücken hinunter und es kommt dir vor als könntest du hören wie sich ihre Zähne in das Leder graben. Kalter Schweiß steht der Amazone auf der Stirn und sie bäumt sich erneut auf, als *Serida* vorsichtig die Wundränder betastet. »Verdammt, verdammt!«, fauchte *Serida* erneut und warf einen fast zornigen Blick in die Runde der Kriegerinnen. »Ich dachte immer, Amazonen seien Meisterinnen der Wundversorgung. Hat denn niemand ihre Wunde gesäubert oder den Bolzen auf Gift geprüft bevor ihr der Verband angelegt wurde?« Betroffenes Schweigen machte sich am Tisch breit...

»Ihr müsst jetzt ganz fest zubeißen, denn ich werde euch jetzt sehr großen Schmerz zufügen. Ich bedauere das zutiefst, aber es muss sein, wenn ihr am Leben bleiben wollt.« Die Hauptfrau zuckte zusammen. Stand es tatsächlich so übel um ihre Kampfeschwester. Warum hatte sie nichts gesagt und warum hatte sie sich nichts anmerken lassen? »Verzeih mir, Schwester.«, flüsterte sie und griff nach einer Hand der Verletzten. »Jetzt! Zubeißen!« Und mit diesen Worten schob *Serida* vorsichtig einen Finger in die Wunde. Du hattest schon eine Menge erlebt, aber bei dem Anblick wäre



sogar dir fast übel geworden. Dem Morgenmahl schenkst du, wie die anderen Gäste auch, schon längst keine Beachtung mehr. Nur die Gruppe der Zwerge ließ sich den Appetit nicht verderben.

Nocheinmal bäumt sich die Amazone auf als *Serida* den Finger wieder aus der Wunde zieht, dann verlässt sie jegliche Kraft und das Leder fällt ihr aus dem Mund. »Ist mein Schwester..?« »Nein, ist sie nicht. Die Götter waren so gnädig ihr eine tiefe Ohnmacht zu gewähren. Und wozu so ein Stück Leder doch alles gut sein kann. Es fand auf eurer Burg Verwendung, hier bei eurer Schwester und als ich zum ersten Mal auf dem Bäckergesellen saß.« »Du hast bei deiner Entjungferung darauf gebissen?« »Nein, bei seiner... Er hat immer so laut meinen Namen gerufen, dass ich Angst hatte das ganze Dorf könnte uns hören, also habe ich ihm das Leder zwischen die Zähne gesteckt.« Seridas Geschichte entlockte der Hauptfrau ein Lächeln und ein zynisches »Männer sind doch alles Schwächlinge!« »Du! Junge!«, wandte sich *Serida* an einen Knaben, der kreidebleich um die Nase war. »Du kannst doch sicher schnell laufen?« »Ich bin der schnellste Junge in **Torwacht**.«, prahlte er und klopfte sich auf die Brust. »Und du weißt natürlich auch wo der **Hort des Wissens** ist?« »Natürlich weiß ich das, ich bin ja nicht dumm.« »Hör mir gut zu! Du läufst so schnell dich deine Füße tragen dorthin und fragst nach *Helena Sonnenfeld*. Kannst du dir den Namen merken?« »Natürlich, ich kenne *Helena*. Sie ist meine beste Freundin.« »Sehr gut... Lauf zu ihr und sage ihr, dass wir in der Taverne ganz dringend ihre Hilfe brauchen - und sie soll ihr schärfstes Besteck mitbringen. Hast du verstanden?« Der Junge nickte. »Dann laufe los! Das Leben dieser Kriegerin hängt von dir ab.« »Steht es wirklich so schlimm um meine Schwester?« »Ja, es steht schlimm um sie, aber mir ging es auch darum, dass der Junge das hier nicht länger mit ansehen muss.«

Gedankenverloren griff sie Hauptfrau zu dem Lederstück und musterte es... »Du musst wissen, ich kenne die Geschichte dieses Leders. Ich selbst habe es meiner besten Freundin in den Mund gesteckt, bevor ich sie mit fünfzehn Peitschenhieben bestrafen musste. Und sie hat es *Tyren* in jener Nacht in eurer Taverne in den Mund gesteckt um



ihn daran zu hindern ihren Namen zu rufen, während sie der *Succubana* opferten. Und wie ich vernommen habe, hat es auch dir gute Dienste geleistet.« »Aber dann seid ihr ja...« »*Samvina Edasdottir*, engste Vertraute und persönliche Leibwache von Königin *Arvenya vom Drachenschwert*.« Sie atmete tief durch ehe sie fortfuhr. »Und diese Kriegerin ist meine Tochter, *Kristanna*. Es war ihre erste Patrouille und mögen die Götter ihr beistehen, das es nicht ihre letzte war.«

Es schien eine kleine Ewigkeit zu dauern, ehe der Junge mit *Helena* zurückkehrte. Inzwischen hatte *Jarrim*, mit deiner Hilfe, einen großen Tisch abgeräumt und abgewaschen. »Nicht optimal, aber das Beste was wir haben.«, bemerkte *Helena* und gab den Amazonen zu verstehen, dass sie die schwer Verletzte auf den Tisch legen sollten. »Ich habe den Verband entfernt, den Giftschleim so gut es ging entfernt und die Wunde untersucht. Die Spitze des Bolzens steckt noch tief in der Wunde.« »Aber wir haben den Bolzen doch sofort entfernt.«, bemerkt die Amazone mit der Beinverletzung. »Und damit die Vergiftung ausgelöst.«, bemerkst du aus dem Hintergrund. »Was wisst ihr denn darüber?«, herrscht dich *Samvina* an und greift reflexartig an das Heft ihres Schwertes. »Nicht, *Samvina*«, geht *Serida* sofort dazwischen. »Dieser Gast genießt das vollste Vertrauen meines Vaters - und auch meines. Lasst uns die Meinung hören... Bitte sprecht! Was könnt ihr uns über die Verletzung sagen?«

Langsam, um die Amazonen nicht zu provozieren und zu unüberlegtem Handeln zu veranlassen, näherst du dich dem großen Tisch. »Ich war auf dem Weg von *Bergfurth* nach *Andarwacht* und nächtigte auf einem Bauernhof, der des Nächtens von Nachtschleichern überfallen wurde. Der Sohn des Bauern wurde von einem Bolzen in den Oberschenkel getroffen. Sein Vater schnitt ihm den Bolzen aus dem Bein. Er hatte viel Blut verloren, aber er überlebte. Hätte er den Bolzen herausgezogen würde sein Sohn nun nicht mehr auf dem Antlitz *Antherias* wandeln.« »Weshalb?« »Wir halten die Nachtschleicher für dumme einfältige Kreaturen, aber das sind sie keinesfalls. Die ehernen Spitzen der Bolzen sind hohl und mit Gift gefüllt. Dringen sie in den Körper ein, verhaken sie sich im Fleisch. Versucht man nun den Bolzen herauszuziehen, so zieht



man nur den Schaft heraus und öffnet damit zugleich die Giftkammer.« »Bei den Göttern!«, entfährt es der Amazone, »Die Warzenfressen haben diese heimtückische Waffe noch gottloser gemacht als sie es ohnehin schon ist.« »*Serida!* Du weißt wo Bärenklau und Wolfdorn wachsen?« »Natürlich!« »Lauf schnell, pflücke eine, nein besser zwei, Hände und mache einen Brei daraus.« Du möchtest *Serida* folgen, aber *Helena* hält dich zurück. Euch brauche ich hier, der Junge kann ihr helfen...«

»Wird meine Tochter in die andere Welt gehen?« *Helena* erschrak ein wenig als diese Worte vernahm. denn Amazonen sprachen von sich selbst immer als Schwestern, völlig egal in welchem Verhältnis zueinander standen. In den meisten Fällen wussten die Kriegerinnen auch gar nicht, welche der Älteren ihre Mutter war – wenn sie auf der Burg geboren und aufgewachsen waren. »Nicht wenn ich es verhindern kann, aber sie hat sehr viel Blut verloren und ihre Lebensflamme ist nur noch ein schwaches Glühen. Das Gift hat ihren Körper sehr geschwächt und wir werden die Spitze aus ihrer Schulter schneiden müssen.« Die verwundete Amazone begann zu stöhnen, als *Helena* die Wunde vorsichtig untersucht. »Sie wacht auf. In ihrem geschwächten Zustand würde sie den Schmerz der Extraktion vielleicht nicht überleben.« *Helena* kramte ein kleines Fläschchen aus ihrer Tasche und reichte es *Samvina*.



»Was ist das?« »Stundenschlaf! Ein Extrakt aus dem Schreienden Tod.« »Aber der ist doch hochgiftig.« »Ja, das ist er... ..aber in der richtigen Menge verabreicht, lässt er euch tief und fest schlafen und betäubt jedes Gefühl in eurem Körper.« »Und was ist die richtige Menge?« »Wenige Tropfen!« »Und wenn man zu viele Tropfen davon nimmt?« »Zuerst Wahnsinn, dann Schmerz und letztendlich der Tod unter unvorstellbaren Qualen.« »Bei *Junova*, ich hoffe du weißt was du tust...« *Helena* entkorkte das Fläschchen und ließ der Verwundeten ein paar Tropfen davon über die Lippen fließen, welche diese in ihren Mund fließen ließ und dabei angewidert das Gesicht verzog. »Ich weiß, das schmeckt absolut grauenhaft, aber das ist...« *Helena* hielt erschrocken inne, als ein lauter Schmerzensschrei der Amazone den Schankraum erfüllte und sich ihr Körper aufbäumte und spannte wie ein *Andarwacher* Langbogen.



Die Augen der Amazone waren weit aufgerissen, sie schnappte nach Luft und im nächsten Augenblick sackte sie leblos zusammen. Auf den ersten Blick hätte man glauben können, dass sie tot ist, aber die Art wie sich ihre Brust hob und senkte, zeigte ganz klar... »Sie schläft tief und fest!«, bemerkte *Helena* erleichtert entrollte ein Stück Leder auf dem Tisch in dem verschiedene Werkzeuge steckten, wie du sie noch nie zuvor gesehen hast. Am Liebsten hättest du sie sofort gefragt welchem Zeck sie dienen, aber jetzt war wohl nicht der richtige Zeitpunkt dafür. Sie griff nach etwas, das wie ein kleiner Magierstab aussah und an dessen Ende ein kleines Stück Obsidian steckte. Vorsichtig begann die damit in der Wunde zu arbeiten, aus der noch immer ekelhaft riechender Schleim hervortrat. »Das Gift hat das umliegende Fleisch bereits absterben lassen. Wir werden es wegschneiden müssen.«, erklärte sie und griff nach etwas, das dich an einen kleinen Dolch erinnerte, nur das die Klinge dieses Dolches eine eigenartige Form aufwies und ebenfalls aus Obsidian geschliffen war. Span um Span arbeitete sich Helena an die Spitze des Bolzens heran. Die Wunde roch grauenhaft und sie musste immer wieder gegen aufsteigende Übelkeit ankämpfen. »Wo bleiben *Serida* und der Junge nur mit den Kräutern?«

Obwohl es bei weitem noch nicht geschafft war, machte sich ein wenig Erleichterung breit, als der *Serida*, dicht gefolgt von dem Jungen, zurückkam. »Ich habe dir doch gesagt, dass ich schneller laufen kann als du.« »Pahh!«, entgegnete der Junge trotzig, »Ich habe dich ja nur gewinnen lassen, weil du ein Mädchen bist - und die beginnen ja immer gleich zu weinen.« Wäre der Anlass für den Wettlauf der Beiden nicht so ernst gewesen, hättest du jetzt wahrscheinlich laut aufgelacht. *Helena* wollte *Serida* gerade sagen, was zu tun sein, aber das Mädchen wusste es längst. Wie eine Kuh nahm sie Bissen um Bissen von den Kräutern und zerkaute sie zu einem Brei. »Sehr gut...«, bemerkte *Helena* und wandte sich an dich. »Gleich ist es so weit. Sie wird sehr stark bluten wenn ich die Spitze herauschneide und da werde ich... ..wird sie eure Hilfe brauchen.« »Aber wie kann ich ihr helfen? Ich verstehe doch kaum etwas von der Kunst des Heilens?« »*Kristanna* braucht auch nicht euer Wissen über Wundheilung, sie



braucht euer Blut - und davon nicht zu wenig.« »Mein Blut?« Helenas Worte jagen die einen eiskalten Schauer über den Rücken. Ist die Amazone etwa ein Vampir? »Wie meinst du das, *Helena*?«, fragst du ein wenig verunsichert und du befürchtest die Antwort zu kennen.

»Sie hat bereits viel Blut verloren und ihr Körper ist zu schwach um sich weiter gegen das Gift zu wehren. Sie braucht frisches Blut, wenn sie den Kampf um ihr Leben gewinnen soll. Ihr seht sehr gesund und kräftig aus. Der Amazone zwei oder drei Krüge eures Blutes zu geben wird euch sicher nicht umbringen.« Um deine Nase herum macht sich eine gewisse Blässe bemerkbar. »Zwei, drei Krüge...« Helena kramt eine kleine Schatulle aus ihrer Tasche. In dieser befinden sich zwei lange Nadeln, welche kompliziert miteinander verbunden zu sein schienen. »Ein Geschenk des Hofmedicus des Kalifen von *Al'Jahir*.«, bemerkte *Helena* und schob dir eine der langen Nadeln in den Unterarm. Du musst die Zähne zusammenbeißen um nicht aufzustöhnen, denn es war weit schmerzhafter als du gedacht hattest. Im Handumdrehen füllten sich die Schläuche, über welche die Nadeln verbunden waren, mit deinem Blut. Die zweite Nadel stieß sie der verwundeten Amazone in den Arm. *Samvina* drückte sie etwas in die Hand, das wie eine kleine Tierblase aussah. »Ihr müsst jetzt auf euer Herz hören. Bei jedem dritten Schlag eures Herzens drückt ihr kräftig die Blase in eurer Hand.« »Was ist das für ein Dämonenwerk?« »Tut es, wenn ihr wollt, dass eure Tochter am Leben bleibt.«

Wieder greift Helena in ihre Tasche und holt ein Glas heraus in dem Säureameisen auf dem Boden zu kleben scheinen. »Bei den Göttern! Was willst du mit diesen Biestern?«, fragte *Samvina*, wobei sie fast vergessen hätte weiter die Blase zu drücken. »Ihr werdet es gleich sehen. *Jarrim*, ich werde auch eure Hilfe brauchen. Bitte haltet euren Gast fest, nicht das wir uns am Ende noch um drei Verletzte kümmern müssen.« *Helena* war nicht entgangen, dass du langsam blass wurdest und nicht mehr so fest auf dem Stuhl sitzt, was zum Teil aber sicher noch immer auf letzte Nacht zurückzuführen war. »*Serida*, sobald ich die Spitze aus der Wunde entfernt und sie mit dem Brei aus deinem Mund gefüllt habe, musst du die Wundränder fest mit deinen Fingern aneinanderdrücken.



Schaffst du das?» Der Blick des Mädchens sprach Bände und sie hätte *Helena* gerne etwas darauf erwidert, doch der Kräuterbrei in ihrem Mund hinderte sie daran. Rasch wischte sich *Helena* den Schweiß von ihrer Stirn. »Dann los!«

Blitzschnell hatte *Helena* die Spitze aus der Wunde gezogen, die sich rasch mit Blut füllte. »Spuck!«, rief *Helena* und hielt dem Mädchen die flache Hand unters Kinn. Im Gegensatz zu dir wusste *Serida* was damit gemeint war und spuckte den Kräuterbrei in *Helenas* Hand. »Das hilft die inneren Blutungen zu stoppen und ihr Fieber zu senken.«, erklärte *Helena* und drückte den Brei in die Wunde. Es kam dir wirklich so vor, als würde die Blutung augenblicklich schwächer werden, aber das rührte wohl daher, dass die Wunde mit dem Kräuterbrei aufgefüllt war. »*Serida*, jetzt...« Wieder konnte *Helena* ihren Satz nicht zu Ende sprechen, da drückte das Mädchen die Wundränder auch schon fest aneinander. *Helena* öffnete das Glas und fischte die erste der Ameisen heraus, die sofort damit begann ihren ätzenden Speichel abzusondern. Langsam führte sie die Ameise an die Wunde heran und sofort verbiss sich diese in den Wundrändern und hielt sie zusammen wie eine Klammer, während ihr tropfender Speichel die Wundränder miteinander verätzte und die Wunde auf diese Art verschloss. Nachdem die Ameise sich verbissen hatte und ihr Speichel floss, trennte *Helena* ihr den Leib ab, so das nur noch der Kopf übrig blieb der die Wundränder, wie eine Klampfe, zusammenhielt. Diesen Vorgang wiederholte sie mit weiteren Ameisen, welche sie in Abständen von etwa zwei bis drei Span zubeißen ließ.



»Du kannst jetzt loslassen *Serida*«, keuchte sie erschöpft und alle Anwesenden schienen sichtlich erstaunt, dass die Wunde geschlossen blieb als das Mädchen ihre Hand entfernte. »Geschafft! Mehr können wir nicht mehr für *Kristanna* tun.« »Außer die Göttin darum zu bitten unsere Schwester noch nicht zu sich zu holen.«, bemerkte die Amazone mit der Verletzung am Bein. »Wie sieht es mit euch aus? Ihr wirkt blass... Könnt ihr noch ein wenig durchhalten?« Du fühlst dich ein wenig entkräftet, aber du nickst zustimmend. »Habt Dank! Die Amazone kann jeden Tropfen gebrauchen, den ihr entbehren könnt.« Obwohl du dein Blut gerne geben hast, um die



junge Amazone zu retten, bist du doch erleichtert als *Helena* einige Minuten später die schmerzende Nadel aus deinem Arm zieht und einen Verband um die Einstichwunde anlegt. »Ihr solltet euch den Rest des Tages schonen und ein paar Gläser Rotwein zu euch nehmen um euch vom Blutverlust zu erholen. Aber wenn ich an letzte Nacht denke, dann ist es vielleicht doch besser wenn ihr auf den Wein verzichtet.« Ein lautes Lachen geht durch die Runde und es wird noch lauter als die verwundete Amazone stöhnend die Augen öffnet und haucht das sie ein Glas vertragen könnte. »Nichts da!«, fauchte *Helena* mit einem freundlichen Unterton. »Zuerst müssen wir abwarten bis die Wirkung des Stundenschlafes verflogen ist und dann werdet ihr für einige Tage das Bett hüten und euch schonen müssen. Noch steckt eine große Menge Gift in eurem Körper und ihr habt es noch nicht überstanden. Wichtig ist jetzt, dass ihr euch die nächsten Tage nicht viel bewegt und ausreichend Kräutersud trinkt um euren Körper zu entgiften. Serida weiß wie man ihn zubereitet. Und ganz egal wie sehr es euch danach dürsten mag...« Helena machte eine theatralische Pause. »...keine Opfer an *Succubana*, so lange ihr nicht wieder bei vollen Kräften seid!«

Vorsichtig hob *Samvina* ihre Tochter hoch und schickte sich an, sie nach oben, in den Schlafsaal, zu tragen. »Wohin wollt ihr? Ihr könnt sie doch nicht in den Schlafsaal bringen. Sie braucht absolute Ruhe und deshalb werdet ihr sie in mein Zimmer bringen.«, wirfst du rasch ein. »Aber das geht doch nicht... Und wo wollt ihr in der Zwischenzeit schlafen? Die Taverne ist bis auf das letzte Zimmer ausgebucht.« »Lasst das nur meine Sorge sein. Das Wichtigste ist, dass sich eure Tochter jetzt in Ruhe erholen kann. »Habt Dank, die Amazonen vom Drachenschwert stehen tief in eurer Schuld.«, sprach Samvina und trug ihre Tochter in dein Zimmer, wo sie sie auf dein weiches Bett legte. »Schlaf gut, meine Tochter. Ich werde an deinem Bett sitzen und über dich wachen.«

Die andere Amazone humpelte in Richtung Treppenaufgang, als *Helena* ihr nachrief: »Wo wollt ihr denn hin?« »In den Schlafsaal, und mich ein wenig ausruhen.« »Gerne, aber nicht bevor ich mich um euer verletztes Bein gekümmert habe.« Du erschrickst! »Aber



dazu braucht ihr jetzt hoffentlich nicht noch mehr Blut von mir.« Rasch versuchst du aufzustehen und das Weite zu suchen, *bevor Helena auf die Idee kommt dir noch mehr Blut abzuzapfen*, aber deine Knie sind weich wie Schafskäse und du sinkst auf deinen Stuhl zurück. »Ganz ruhig, ich braucht jetzt ein wenig Ruhe.«, und noch bevor ein Wort über deine Lippen kommt schlägt *Serida* vor, dich auf ihr Zimmer zu bringen und sich ein wenig um dich zu kümmern. »Aber wenn du dich um unseren Gast gekümmert hast, dann will ich dich sofort wieder hier im Schankraum sehen. Wir müssen dieses Blutbad hier beseitigen und das Mittagsmahl zubereiten.«

Das Zimmer des Mädchens ist auf gewisse Weise geschmackvoll und zugleich zweckmäßig eingerichtet. Bett, Kleiderkasten, Schreibtisch, Truhe - alles fand in dem kleinen Zimmer seinen Platz. »Entschuldigt bitte diese dämonische Unordnung. Ich kam heute leider noch nicht dazu alles an seinen Platz zu räumen. Hier, setzt euch bitte an den Schreibtisch, ich werde das Bett sofort für euch freimachen.« Obwohl *Serida* keine Minute benötigte um ihr Bett von Büchern und ihrem geliebten Seestern zu befreien wärst du vor Erschöpfung fast vom Stuhl gefallen. Der Blutverlust schien dich mehr zu schwächen als du dir selbst eingestehen wolltest. »Einen Augenblick, ich werde euch helfen.« Mit diesen Worten griff das Mädchen dir unter den Arm um dich die zwei Schritte zum Bett zu stützen. Du setzt dich an den Bettrand und lässt dich zur Seite fallen. Fast hättest du dir den Kopf an dem Kasten angeschlagen, der direkt neben dem Kopfende des Bettes stand. Um deine Beine hochzuheben und die Füße ins Bett zu legen fehlt dir die Kraft. Und noch während *Serida* dir die Schuhe auszieht und deine Beine ins Bett wuchtet schläfst du tief und fest ein...

»Seit wann kräht der Hahn zum Mittagsmahl?«, geht es dir durch den Kopf als du die Augen wieder öffnest. Und warum ist es so dunkel? Hatte das Mädchen etwa die Vorhänge zugezogen? Dir waren doch gar keine aufgefallen, als sie dich nach dem Morgenmahl auf ihr Zimmer schleppte. Seltsam... Vorsichtig versuchst du aufzustehen - und es gelingt dir auch. Zwar noch ein kleine wenig weich in den Knien und auch der



Arm schmerzt noch ein wenig, aber dem würde ein kräftiges Mittagsmahl jetzt ein Ende bereiten. Ein klein wenig wackelig auf den Beinen betrittst du den Schankraum, doch der ist zu deiner Überraschung – von *Jarrim* und *Serida* abgesehen – still und leer. »Sieh mal wer wieder unter den Lebenden wandelt Vater!«, rief *Serida* entzückt als sie dich erblickte und wäre dir fast um den Hals gefallen. »Was ist denn los? Ich habe doch nur drei Stunden geschlafen.« »Meint ihr die ersten oder die letzten drei Stunden?«, fragte *Jarrim* mit einem breiten Lächeln im Gesicht. »Ich verstehe nicht...« »Ihr habt den ganzen gestrigen Tag und die ganze Nacht durchgeschlafen. Und was wir auch versucht haben, ihr wart nicht wachzukriegen. Hättet ihr nicht geschnarcht wie ein Oger, hätte man euch auch für tot halten können. Serida und ich sind gerade dabei das Morgenmahl zuzubereiten und wie es aussieht könnt ihr eine kräftige Portion davon vertragen. Und mindestens drei Tassen „Bleibewach“.«

»„Bleibewach“?« Seltsam; von einem Getränk dieses Namens hattest du noch nie gehört. Du setzt dich an einen Tisch, der nur Platz für zwei Personen bietet. Absichtlich, denn du fühlst dich noch nicht kräftig genug um mit zu viel Gesellschaft an einem Tisch zu sitzen und vielleicht auch noch Wortgefechte austragen zu müssen. »Entschuldigt bitte! Es dauert ein wenig, bis der „Bleibewach“ fertig ist – aber dafür bekommt ihr ihn heiß und frisch serviert.«, entschuldigt sich das Mädchen und stellt dir einen Teller mit einem großen Stück Kuchen auf den Tisch. Viel zu groß findest du, aber wie so oft unterschätzt du deinen Hunger. Als sie mit dem dampfenden Getränk an deinen Tisch kommt ist bereits der dritte Teil des Kuchens auf mysteriöse Art und Weise verschwunden. »Es freut mich, dass euch der Kuchen schmeckt. Ich wünschte, ich könnte sagen, dass ich ihn selbst gebacken habe. Doch der Kuchen ist von *Gerald Siebenbrot*, unserem Dorfbäcker. Aber den „Bleibewach“ habe ich für euch zubereitet. Seid vorsichtig, wenn ihr ihn trinkt. Er ist furchtbar heiß und sein Geschmack mag euch mitunter ein wenig fremd und gewöhnungsbedürftig vorkommen. Ein Gewürzhändler aus den Wüsten jenseits der *Großen Sandsteine* hat uns drei Säcke brauner Erbsen im Tausch gegen einen Sack Salz angeboten und uns gezeigt wie man



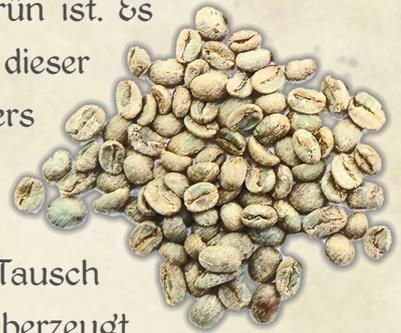
daraus ein Getränk herstellen kann. Ich zerstoße die Erbsen zu einem feinen Pulver, fülle ein Tuch damit und lasse ganz langsam eine Tasse heißes Wasser darüberlaufen. Und das mache ich wieder und wieder, bis das Wasser diese dunkle Farbe und den eigenartigen Geschmack angenommen hat.« Du riechst an dem Getränk. »Naja, nach Rosenwasser duftet es nicht gerade...«, denkst du bei dir und auch der Geschmack ist eher ekelhaft als bekömmlich. »Du hast recht *Serida*, das Getränk schmeckt ein klein wenig gewöhnungsbedürftig. Ziemlich bitter...«

»Wenn es euch lieber ist, dann könnt ihr gerne auch einen Becher Milch von unserer Gefleckten haben.« Und noch ehe du antworten kannst, läuft *Serida* in die Küche und kommt mit einem Becher frischer Milch zurück. »Hier, bitte...« Allerdings passiert ihr beim Abstellen des Bechers ein kleines Missgeschick und ein Teil der Milch schwappt aus dem Becher, direkt in die Tasse mit der schwarzen Brühe, die augenblicklich eine braune Färbung annimmt. »Interessant! Wenn man ein wenig Milch in den „Bleibewach“ schüttet, so färbt er sich braun.« Vorsichtig nippst du an der Tasse... »Und schmeckt vorzüglich!«, bemerkst du, während du einen größeren Schluck nimmst und dir fast den Mund daran verbrennst. »Hier *Serida*, versuche es selbst.« Das Mädchen wusste wie grauenhaft das Getränk war und nahm nur sehr widerwillig einen Schluck davon. Doch sogleich erhellte sich ihre Miene und sie leckte sich genüsslich die Lippen. »Vater, das musst du probieren! Ich habe aus Versehen ein wenig Milch in den „Bleibewach“ geschüttet und jetzt schmeckt er wirklich vorzüglich. Hier, nimm einen Schluck.« Auch *Jarrim* blickte etwas skeptisch bevor er die Tasse an seine Lippen setzte. Doch kaum hatte er einen kleinen Schluck davon genommen, da weiteten sich seine Augen als würde er einen vorzüglichen Wein aus den *Hügelweiden* trinken. »Bei den Göttern! Du hast Recht Tochter; das schmeckt vorzüglich!«

»Habt ihr diese Erbsen schon *Helena* oder *Tyren* gezeigt?« »Ja, *Helena* sagte, dass diese Erbsen südlich der Wüsten wachsen, das die Eingeborenen sie *Qawha* nennen und das sie eine anregende Wirkung haben. Mehr konnte sie uns dazu auch nicht sagen, auch



meinte sie, dass Qawha nicht braun sondern weiß oder grün ist. Es scheint sich hier um eine ganze besonders seltene Form dieser Erbsen zu handeln.« »Und noch dazu um eine besonders köstliche Form – wenn man das Getränk mit Milch mischt.«, fügst du noch rasch hinzu. »Ich glaube der Gewürzhändler hat euch, wahrscheinlich ohne sein Wissen, einen Schatz im Tausch gegen euer Salz gegeben.« »Meint ihr?« »Davon bin ich überzeugt.



Jarrim, würdet ihr mir einen Sack dieser braunen Erbsen verkaufen?« »Weshalb? Aber gewiss doch...« »**Serida!** Wie viel des Getränkes kannst du auf einmal zubereiten?« »Ich weiß es nicht, das habe ich noch nie versucht.« »Jarrim! Glaubt ihr, dass ihr den Rat davon überzeugen könnt, Sitzung und Abstimmung hier in der Taverne abzuhalten?« »Das wäre nicht das erste Mal, dass es hier stattfindet, aber was wollt ihr damit bezwecken?« »Ich glaube, ich weiß was unser Gast vor hat.«, bemerkte **Serida** und nickte zustimmend. »Und wir werden dabei helfen, Vater.«

Ihr möchtet wissen wie es weitergeht? Wir auch! Wie es aussieht müssen wir uns diesbezüglich allerdings in Geduld üben. Hoffentlich spannt uns **Claudia** nicht all zu lange auf die Folter, denn auch wir wollen wissen wie es um den Erfolg der Idee beschert ist, in **Torwacht** einen Handelsposten für exotische Güter zu errichten. Damit das Warten nicht ganz so lange dauert bieten wir euch einen speziellen Service an, mit dem ihr auf dem Laufenden bleiben könnt, welche Entwicklung die Geschichte nimmt – *und sie sogar beeinflussen könnt*. Wie? In Kürze werden wir eine Version der Geschichte veröffentlichen – ausgegliedert aus dem **Amazonen Kurier**. Es wird sich dabei um eine Version mit sehr wenig Graphiken handeln um die Downloadgröße gering zu halten. Sobald sie ein Kapitel fertiggestellt hat wird der Download um dieses ergänzt werden.



Danke an alle, die bis hierher durchgehalten haben. Wir hoffen, dass die optischen Neuerungen euer Wohlgefallen - oder zumindest euer Verständnis - gefunden haben. Die eine und andere Überarbeitung steht dem Amazonen Kurier noch bevor und wir arbeiten mit Hochdruck daran diese umzusetzen und wie immer bitten wir um eure Rückmeldungen ob euch die Änderungen gefallen. Die erste Änderung ist euch vielleicht schon auf dieser Seite aufgefallen und wird von einigen vielleicht für einen Fehler gehalten. Wir haben den Zeilenabstand ein klein wenig erhöht. Jetzt wirken die Texte nicht mehr ganz so gedrungen und sind angenehmer zu lesen. Dadurch wird das Magazin, bei gleichem Inhalt, zwar um etwa 5% länger, aber das nehmen wir dafür gerne in Kauf.

Noch einmal ein großes Dankeschön an die fabelhafte **Anastasya Zelenova**, für die Erlaubnis ihr Foto für das Cover dieser Ausgabe verwenden zu dürfen. Wir wünschen ihr viel Glück, Gesundheit und Erfolg im Leben.

Hoffentlich sehen wir uns gesund in der nächsten Ausgabe wieder!

Euer **W20** Team dieser Ausgabe

Claudia, Xenia, Katta, Peter, Andrea und Christian

