

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

ANTHERIANISCHER AMAZONEN-KURIER



11

Ein Streifzug durch Tavernen
und Bordelle Antherias

© 2024 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: Tavern Brawl – © Deviant Art
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)



Wie der Titel dieser Ausgabe vielleicht schon erahnen lässt ist diese Ausgabe des „Amazonen Kuriers“ nur sehr bedingt für Kinder unter 14 Jahren geeignet, manche Beschreibungen vielleicht sogar erst ab 16 Jahren. Für unsere Leserinnen und Leser in den Vereinigten Staaten gilt für diese Ausgabe ein „M“ Rating. Weshalb schreiben wir in dieser Ausgabe über Tavernen und Bordelle in Antheria? Die Antwort ist einfach! Auf Wunsch unserer Leser und Leserinnen! Es gab sogar Kritiken, dass wir uns zu sehr auf die „Siegreiche Amazone“ und **Torwacht** konzentrieren, und den Rest **Antherias** ignorieren. Nun – zur Klarstellung sei erwähnt, dass unsere Gruppe die „Siegreiche Amazone“ schlicht und einfach zu ihrem Stammlokal erkoren hat. Weshalb, das könnt ihr vielleicht verstehen, sobald ihr die Beschreibung von Tavernen wie **„Zur Winkenden Nixe“** oder **„Zum Grunzenden Eber“** gelesen habt. Hoffentlich habt ihr einen guten Magen...

Also damit habe ich wirklich nicht gerechnet! Danke, Danke und nochmals Danke! Ich hätte nie gedacht, dass ich derart viele – fast nur positive – Rückmeldungen zu meinem ersten „Roman“ bekomme. Ehrlich gesagt wollte ich ihn gar nicht schreiben, aber irgendwie haben es die Jungs geschafft mich dazu zu überreden. Ich bitte alle Leserinnen und Leser schon mal jetzt um Entschuldigung, denn ich kann nicht versprechen ob ich es schaffen werde den „Roman“ schon in dieser Ausgabe fortzusetzen.

(Claudia Schwarz)

Also ich möchte gleich zu Beginn dieser Ausgabe klarstellen, dass die Idee – über „Tavernen und Bordelle“ zu schreiben – nicht von mir stammt. Aber ihr habt völlig Recht mit der Annahme, dass sie von mir sein könnte. Doch wenn ihr wissen möchtet wer dafür verantwortlich zeigt, dann müsst ihr es wohl lesen.

(Peter Horvath)

Nein! Wir drehen jetzt nicht durch, und der Amazonen Kurier wird auch kein Schmuddelheftchen. Es ist uns auch völlig klar, dass wir mit „Tavernen und Bordelle“ ein Thema aufgegriffen haben, welches uns wahrscheinlich eine Menge erboster Zuschriften einbringen wird. Antheria ist eben keine Welt die nur aus glänzendem Marmor besteht und wo Speisen auf silbernen Tellern serviert werden.

(Christian Stadler & Katta Ramos)





◆ HELDENPOST ◆

Wer hätte vor einigen Wochen noch geglaubt, dass es die Heldenpost einmal auf den „ersten Platz“ schafft, aber dank Claudias Geschichte haben wir so viele – größten Teils positive – Zuschriften bekommen, dass wir unsere treuen Leserinnen und Leser hier einmal ganz nach vorne stellen möchten.

◆ 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 Bürostühle, externe Gehäuse für SSD's, eine Mappe für Sammelkarten, D&D Publikationen und Funksteckdosen. Also diesmal ein etwas anderer Blick als üblich.



◆ FÜR DIE EWIGKEIT ◆

In dieser Ausgabe findet ihr alles, was ihr über die Götter Antherias wissen wolltet oder solltet um Missverständnisse zu vermeiden oder vielleicht gar die Götter zu erzürnen. Ihr werdet erfahren, welche Göttinnen und Götter über Antheria wachen und welche Dämonen ihre Gegenspieler sind.

◆ TAVERNENTRATSCH ◆

Dieses Mal bietet der Tavernentratsch einen kleinen Ausflug in Antherias bekannteste, aber auch gefürchtete, Tavernen und Bordelle. Wir haben uns zwar bemüht die Beschreibungen der Bordelle so jugendfrei als möglich zu gestalten, können diese Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren allerdings dennoch nicht empfehlen.



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

F in ganz großes Dankeschön von uns allen an unsere Leserinnen und Leser! Ganz ehrlich! Niemand von uns - am allerwenigstens **Claudia** und **Chris** - haben damit gerechnet, dass wir so viele Zuschriften wegen des Romans bekommen werden - und die meisten davon überaus positiv. Es sind so viele, dass wir sie bei weitem nicht auf alle hier eingehen können, was uns wirklich sehr leid tut. Wir tun aber unser Bestes um keine E-Mail und keinen Brief unbeantwortet zu lassen. Post, die wir während dieser Ausgabe nicht schaffen, wird in einer der folgenden Ausgaben beantwortet - das ist ein Versprechen!

Doch jetzt genug der leeren Worthülsen - lasst uns zur Heldenpost kommen!

Kompliment - sehr gut geschrieben!

(DSAFreak94)

„Zugabe!“ Das war das Erste, das mir durch den Kopf ging nachdem ich die letzten Zeilen eures Romans gelesen habe. Was mir sehr gut daran gefallen hat, ist, dass ihr euch wirklich bemüht habt ihn „geschlechtsneutral“ zu halten. Man fühlt sich beim Lesen direkt angesprochen, egal welchem Geschlecht man angehört. Es ist eigentlich das erste Mal, dass ich das in dieser Art gesehen habe. So gut ich die Idee auch finde - und so viel Spaß es mir auch gemacht hat, mich als Teil der Geschichte zu fühlen - es macht den Text ein wenig „holprig“ zu lesen. Und sicherlich noch um einiges komplizierter die Texte zu schreiben. Wenn man jedoch zwischen den Zeilen liest, erkennt man aber schnell, dass es sich um einen männlichen Protagonisten handelt, was mich persönlich keineswegs stört. Man merkt während des Lesens, dass es euch mit der Zeit immer leichter gefallen ist, Szenen stimmig zu beschreiben und die neckischen von Serida finde ich einfach superb, wenn ich mir auch ziemlich sicher bin, dass es da den einen oder anderen Aufschrei geben wird. Trotzdem oder vielleicht gerade deswegen! Sehr gute Arbeit und ich freue mich schon darauf zu lesen wie die Geschichte weitergeht. Und natürlich befürworte ich eure Idee, von Zeit zu Zeit, einen „Workprint“ zu veröffentlichen, damit wir nicht bis zur nächsten Ausgabe des „Amazonen Kuriers“ warten müssen.

Darf ich noch ein paar Dinge anmerken? Seid mir bitte nicht böse, aber die Darstellung von Serida (Seite 70) passt überhaupt nicht zum Stil eures Magazins. Warum habt ihr nicht das Portraitbild genommen, dass ihr in Ausgabe 8 auf Seite 69 verwendet habt? Ich finde, dass es viel besser zu Serida passt - zumindest zu meiner Vorstellung des Mädchens.

Ich war auch so frei und habe die Geschichte einem alten Bekannten zum Lesen ausgedruckt. Ich wollte sein persönliches Urteil hören, denn er hat vor etwa fünfzehn Jahren selbst Fantasy Geschichten geschrieben, von denen sogar zwei als Kindle Version aufgelegt wurden. Im großen und ganzen teilt er meine Meinung zu eurem Roman und er ist sich sicher, dass noch eine Menge



Potential in der Geschichte – und eurer Schreibweise – steckt. Allerdings hat er einen kleinen Kritikpunkt geäußert... Ich frage mich gerade warum er euch das nicht selbst geschrieben hat, aber sei es wie es ist.

Es gefällt ihm, dass man zu Beginn des Romans direkt in das Geschehen gestoßen wird – kaum das man die Türe zur „Siegreichen Amazone“ geöffnet hat. Für jemanden, der die chaotische Geschichte von Antheria seit langem verfolgt, stellt das natürlich kein Problem dar und man fühlt sich sofort mitten im Geschehen. Schließlich hat man ja bereits einmal von Helena, Gr’ougia, Tyren, Serida und all den anderen gelesen. Der eine oder die andere – der/die vielleicht mit dem Team in Kontakt steht – mag vielleicht sogar wissen, wie Torwacht, das Dorf in dem die Taverne zu finden ist, zu seinen Namen kam. Er – und ich übrigens auch – ist sich allerdings sicher, dass sehr viele der Leserinnen und Leser durch diesen Roman das erste Mal so richtig mit Antheria in Kontakt kommen. und über kein Vorwissen verfügen. Sie werden mit dem Beginn des Romans völlig überrumpelt und es wird ihnen auch im Verlauf – zumindest im ersten Drittel – kaum eine Möglichkeit gegeben eine Beziehung zur Örtlichkeit oder den Personen aufzubauen.

Nachtrag: Ich bin wirklich gespannt ob ihr meine „Heldenpost“ bis zu Ende lesen werdet – hoffe es aber doch sehr. Mit Freude habe ich im „Dungeon Explorer“ gelesen, dass ihr vielleicht eine, vom „Amazonen Kurier“ unabhängige, überarbeitete und erweiterte Version des Romans schreiben wollt. Ich kann euch nur bitten! Macht es nicht von der Anzahl der Leserinnen und Leser – und deren Feedback – abhängig. Schreibt den Roman für euch selbst und für eure Fans. Alles andere ergibt sich dann von ganz alleine. Aber wenn ich noch einen Vorschlag machen darf, dann seid ihr mich für dieses Mal schon los.

Es ist offensichtlich, dass sich Claudia und Chris beim Schreiben sehr gut ergänzen und ich bin mir ziemlich sicher – nachdem ich alle Ausgaben des „Amazonen Kuriers“ mehrfach gelesen habe – das Claudia eine sprudelnde Quelle der Kreativität ist, während Chris eher jemand ist der auf Details achtet und wert legt. Ich glaube, dass der Roman noch großartiger werden würde, wenn Claudia die Rohfassung schreibt und Chris ihn dann überarbeitet und ausschmückt. Hoppla! Entschuldigt bitte, jetzt habe ich selbst einen kleinen Roman geschrieben. Bitte lasst euch nicht durch negative Kritiken entmutigen. Macht einfach weiter wie bisher! Vielleicht solltet ihr das ja zu eurem Hauptberuf machen. Cassandra zum Gruße!

Christian ☉ —————

Wie du sehen kannst haben wir deinen „Roman“ nicht nur bis zu Ende gelesen, sondern ihn auch in voller Länge veröffentlicht. Alles was ich zu deinem Feedback sagen kann ist: »Wow!« Noch nie zuvor haben wir eine derart umfangreiche und analytische Rückmeldung bekommen wie deine



„Heldenpost“. In unserer Redaktion waren sich alle sofort einig, dass wir dir dafür ein kleines Dankeschön schicken müssen. Sei also bitte nicht verwundert, wenn du nach Veröffentlichung dieser Ausgabe ein kleines Päckchen mit einem Dankeschön in deinem Briefkasten finden wirst.

Doch nun zu deinem „Roman“... Für das Bild von *Serida* – das von Ausgabe 10 / Seite 70 – bin ganz alleine ich verantwortlich. Wieso habe ich das Bild geändert? Ursprünglich hatten wir genau das Bild verwendet, dass du angesprochen hast. Es gefiel auch uns viel besser, aber bei Recherchen im Internet (wegen eines völlig anderen Themas) sind wir dann bezüglich des besagten Bildes auf unterschiedliche Urheberangaben gestoßen. Manche davon bezogen sich auf **Ulisses Spiele** und wenn wir ehrlich sind, dann sieht unsere ursprüngliche *Serida* auch stark nach „**Das Schwarze Auge**®“ aus. Nun ist **Ulisses** nicht gerade für benutzerfreundliche Lizenzbedingungen bekannt, sobald das erstellte Werk nicht im Bezug zu **DSA**® steht. Also dachte ich mir, es wäre vielleicht nicht schlecht wenn ich *Seridas* Bild ersetzen würde. Zugegeben – meine Wahl für das neue Bild war nicht gerade die Beste, aber vielleicht kannst du uns ja helfen ein passendes Bild zu finden.

Du hast auch völlig Recht, was die „geschlechtsneutrale“ Schreibweise betrifft. Manchmal hat **Claudia** einen Satz mehrmals umgeschrieben, damit er sich ins Schema einfügt – und dann passte es manchmal doch nicht so ganz. Hätte sie in gewohnter Art und Weise geschrieben – und das ist jetzt keine Kritik an ihr – dann wären wir sicherlich schon sehr viel weiter mit unserem Roman. Und damit es nicht so holprig weitergeht hat unsere **Andrea** dem Kind – ich meine natürlich den Protagonisten des Romans – einen Namen gegeben. In der überarbeiteten Version und der Fortsetzung könnt ihr dem Abenteuer von *Yorin Namartis* beiwohnen. Wir bekommen beim Schreiben keine Knoten mehr in die Hirnwindungen und das Lesen fühlt sich dann hoffentlich auch nicht mehr holprig an.

Claudia ☉ —————

»Darf ich jetzt vielleicht auch mal ein paar Worte schreiben? Kusch! Ab in deine Höhle du alter Würfelgoblin!« Entschuldigt bitte, aber wenn unser alter Würfelgoblin in Fahrt kommt, dann kann man ihn kaum noch bändigen. »Das habe ich gehört!«

Deine „Heldenpost“ hat mich wirklich sprachlos gemacht, deshalb habe ich auch **Chris**, beim Beantworten, den Vortritt gelassen. Also zuerst möchte ich mich einmal ganz herzlich für deine netten Worte über mein Erstlingswerk bedanken. Es freut mich wirklich sehr, dass es dir gefällt und schon alleine wegen deiner Post werde ich daran weiterarbeiten. Ich befürchte aber, dass ich dich und die anderen ein wenig um Geduld bitten muss, denn ich habe in den nächsten Wochen sehr viele berufliche Abgabetermine. Außerdem würde ich den „ersten Teil“ gerne noch einmal



- zusammen mit dem mürrischen Goblin - überarbeiten, bevor wir uns an die Fortsetzung machen. Schließlich soll die Geschichte am Ende ja wie aus „einem Guss“ wirken, wie man so schön sagt. Allerdings muss ich anmerken, dass ich damit noch ein wenig Probleme habe. Ich muss beim Schreiben ein wenig „geduldiger“ werden. Wenn ich an einer Szene schreibe, bin ich in Gedanken manchmal schon wieder eine oder zwei Szenen weiter, was meine Schreibweise mitunter ein wenig chaotisch macht und ich finde, dass man das auch beim Lesen merkt. Daher ein doppelt dickes Dankeschön, mit ganz viel Zucker drauf, für deine netten Worte.

So ein Schund gehört verboten!

(Anonym)

Ich bin zutiefst schockiert, dass ihr euch in eurem Roman - wenn man dieses pädophile Geschmiere überhaupt so nennen kann - auf ein derart tiefes Niveau begeben. Das grenzt ja fast schon an Kinderpornografie. Es widerstrebt mir, zu glauben, dass eine Frau diese Geschichte geschrieben hat, und dadurch Männer animieren könnte, Mädchen zu belästigen oder gar zu missbrauchen. Solch kranke Fantasien haben im RPG Bereich nichts verloren und sind mir dort auch noch nicht untergekommen. Ich habe eure Seite in meiner Kindersicherung jetzt jedenfalls auf der Sperrliste stehen. Ich möchte nicht, dass meine Kinder so einen Schund lesen.

Claudia ☉-----

Normalerweise dränge ich mich nicht vor, wenn es um die Beantwortung der Heldenpost geht, aber in ihrem Fall blieb mir keine andere Wahl. Vor allem die Bemerkung, dass sie mein „Geschmiere“ als pädophil bezeichnen nehme ich doch ein klein wenig persönlich. Meine Schreibweise wurde schon des öfteren als „unreif“ oder „pubertär“ bezeichnet aber der Vorwurf, ich würde Männer damit animieren Mädchen zu belästigen, ist schon sehr weit hergeholt. Wieso? Erstens habe ich mir keinem Wort erwähnt, dass es sich bei dem „Gast“ um einen Mann handelt. Das haben sie selbst hineininterpretiert - und zweitens... Wenn sie das Geschreibsel wirklich gelesen haben, dann müsste ihnen eigentlich aufgefallen sein, dass die erotischen Avancen von *Seridas* Seite ausgingen. Sie belästigt den Gast, und nicht umgekehrt...



Ich möchte mich jetzt auf keinem Fall mit namhaften Autorinnen und Autoren wie **Marguerite Duras** (*Der Liebhaber*) oder **Vladimir Nabokov** (*Lolita*) vergleichen, aber wenn meine Geschichte pädophil ist, was sind diese dann? Haben sie diese Bücher gelesen? Ich schon! **Marguerite Duras** ist in ihrem biografischen Werk gerade einmal fünfzehn und *Lolita* ist gerade einmal zwölf - aber seltsamerweise gelten diese Bücher nicht als pädophil, sondern als



literarische Meisterwerke. Auch ihre Anmerkung, dass es „so etwas“ im RPG Bereich nicht gibt, kann ich so nicht gelten lassen – weil sie schlichtweg falsch ist. Und da möchte ich mich jetzt nicht auf Werke wie „Wege der Vereinigung“ oder „Kurtisanen und Bordelle“ aus der Welt des **Schwarzen Auges**[®], welche ja speziell auf das Thema Erotik ausgerichtet sind. Nein – ich spreche vom „Leben der Thalionmel“. „Die Löwin von Neetha“ und „Thalionmels Opfer“ – zwei wirklich überaus lesenswerte Romane von **Ina Kramer**. *Thalionmel* ist sogar noch jünger als *Lolita*, als die von ihrem Onkel unter Drogen gesetzt, und zu unsittlichen Handlungen animiert wird. Nun kann man natürlich diskutieren ob es sich bei *Zordan Fuxfell* um einen Pädophilen oder einfach nur um einen Menschen ohne jegliche Moral handelt, aber keine Leser – und auch keine Leserin, zu denen auch ich zähle – wäre auf die Idee gekommen **Ina Kramer** eine pädophile Schreibweise zu unterstellen, welche Männer zu sexuellen Übergriffen animiert.



Xenia ☉ —————

Ich weiß jetzt ehrlich gesagt nicht, ob ich wegen dieser Mail lachen oder weinen soll? Ehrlich gesagt habe ich damit gerechnet, dass es den einen oder anderen Aufschrei aus Ländern wie den U.S.A. kommen wird, aber in den eignen Landen hätte ich das ehrlich gesagt nicht erwartet. Zumindest nicht in so einer krassen Form. Ich will jetzt nicht noch einmal Bücher anderer Autoren und Autorinnen bemühen – und ich weiß auch nicht wo sie leben. Allerdings muss es eine schöne, heile Welt sein, wenn sie unsere Geschichte bereits so moralisch entrüstet. In diesem Fall kann ich ihnen von Fortsetzung und überarbeiteter Version nur abraten, denn diese sind sowohl in erotischer als auch in gewalttätiger Hinsicht deutlich expliziter – so viel kann ich jetzt schon sagen. Oh, ich vergaß! Sie werden dieses „Geschreibsel“ ohnehin nicht mehr lesen.

Peter ☉ —————

Entschuldigt bitte, dass ich mich auch zu Wort melde, gehöre ich doch dem „bösen Geschlecht“ an, das nichts anderes im Kopf hat als Mädchen zu belästigen. Ich habe es langsam wirklich satt, dass ich mich schon beinahe dafür verteidigen muss, ein heterosexueller Mann zu sein. Ja! Ich betrachte diese „Post“ als eine Anschuldigung und Vorverurteilung. Natürlich brauchen wir keine Diskussion darüber zu führen, dass die meisten sexuellen Übergriffe durch Männer erfolgen – von über 90% ist die Rede. Ich stelle diese Zahl auch gar nicht in Frage. Was ich allerdings in Frage stelle, ist die Behauptung, dass Männer durch erotische Geschichten dazu animiert werden Frauen oder Mädchen zu belästigen – oder ihnen eine andere Form der Gewalt anzutun. Und ich wage es sogar die Behauptung in den Raum zu stellen, dass kein einziger der 14 Femizide, die 2023 bisher in Österreich verübt wurden auf das Konto eines „Amazonen Kurier“ Lesers geht.



Sehr gut, aber könnte besser sein!**(Meckerdrache)**

Gerade habe ich Ausgabe 1 des „Dungeon Explorer“ gelesen.- hat mir wirklich sehr gut gefallen wie unterhaltsam ihr das Thema „Mods für Skyrim“ aufbereitet habt, aber scheinbar habt ihr dabei - wieder einmal - vergessen dass TextMaker über eine integrierte Rechtschreibprüfung verfügt. Anders kann ich mir die Vielzahl an Fehlern im Text nicht wirklich erklären und da rede ich jetzt nicht von falsch gesetzten Kommas. Es finden sich Fehler auf den Seiten 14, 15, 16, 17, 21, 22, 25, 26, 27, 30, 38 und 55. Und das waren Fehler, die mir auf den ersten Blick beim Durchlesen ins Auge gestochen sind. Und ich bin mir sicher, dass es noch viele mehr werden, wenn ich gezielt nach Fehlern suche. Versteht das aber bitte nicht als Kritik - ich finde das Magazin dennoch überaus gelungen.

Der eigentliche Grund meiner Nachricht sind allerdings nicht die Rechtschreibfehler, sondern ich hätte eine Idee, wie ihr das Magazin für die Leser ein klein wenig „einfacher zu bedienen“ machen könnt. Es ist zwar toll, dass ihr zu so ziemlich allem was ihr im Magazin bespricht auch entsprechende Links anbietet, aber die sind doch ziemlich im Text verteilt und mitunter sehr schwer zu finden. Was haltet ihr von der Idee, die wichtigsten Links im Anhang noch einmal zusammenzufassen, ähnlich einem Quellennachweis.

Was ich mir auch noch wünschen würde, wäre eine druckerfreundliche Version des Magazins, ohne Hintergrundgrafiken. Wenn das nicht möglich ist, wie wäre es dann zumindest mit einer Auflistung von Cheats und Konsolenbefehlen, so das man sie ausdrucken kann? Mir gefällt die detaillierte Auflistung der Konsolenbefehle zu Skyrim wirklich sehr gut - aber es würde mir noch besser gefallen, wenn man sie auch einfach ausdrucken könnte.

Christian ○ —————

Danke für deine Nachrichten! Keine Angst - wir betrachten es nicht als Kritik, wenn man uns sachlich auf Fehler aufmerksam macht. Noch angenehmer ist es natürlich, wenn man sie - so wie du - gleich für uns korrigiert. Das hat uns die Arbeit natürlich ungeheuer erleichtert und wir konnten deine Hinweise auch schnell bearbeiten und haben die meisten Fehler ausgebessert. Die Idee mit der Linkliste im Anhang ist wirklich sehr gut. Auch über die „druckerfreundliche Version“ werden wir uns in nächster Zeit ein paar Gedanken machen, aber erwarte bitte nicht, dass wir das in ein paar Wochen umsetzen können.

Xenia ○ —————

Danke für deine ausführliche Mail und die Anregungen. Man sieht, dass du dir beim Lesen des Magazins wirklich Gedanken gemacht und nicht nur einen Eimer Teer und Federn über unseren



Hauptern entleert hast, wie es leider viele tun, die enttäuscht sind, das wir nicht die Qualität eines **Dungeon & Dragons**[®] oder wie **Das Schwarze Auge**[®] abliefern können.. Wir sind eben keine Hundertschaft – sondern nur eine Hand voll Fans, die eine eigene Spielwelt erschaffen wollen und euch herzlich dazu einladen mitzumachen.

Medizinisch nicht korrekt!

(Dr. Du Schmafufu)

Versteht mich bitte nicht falsch! Mir gefällt die Geschichte bislang sehr gut, aber bitte schreibt nicht über Dinge, von denen ihr nicht viel – oder gar keine – Ahnung habt. Die rettende Operation an der Amazone wirkt wirklich sehr stark an den Haaren herbeigezogen – wohl um den Roman ein wenig zu strecken – und ist medizinisch wirklich äußerst fraglich. Alleine die Bluttransfusion birgt ein hohes Risiko, dass zumindest die Amazone daran stirbt (Blutgruppen, Rhesusfaktor,...). Aber die Idee mit den Ameisen finde ich gelungen...

Peter ☉ —————

Ich bin kein Mediziner und wäre dir dankbar, wenn Sie mir erklären könnten was Ihrer Meinung daran an den Haaren herbeigezogen ist? Mit Blutgruppe und Rhesusfaktor sprechen Sie zwei Faktoren an, die in unserer Welt Gültigkeit haben – aber wer sagt, dass dies auch für **Antheria** gelten muss? Wer sagt, dass die **Antherianer** das Herz nicht auf der rechten Körperseite haben, wie auch bei etwa 0,0001% der Menschen auf unserem Planeten. Ich bin kein Mediziner, aber sogar ich weiß, dass die „Idee mit den Ameisen“ nicht von **Claudia** stammt. Es ist bewiesen, dass bereits die Maya Ameisen als „Wundklammern“ verwendeten und die Massai wenden diese Art des Wundverschlusses heute noch an. Auch **Prinz Eugen von Savoyen** wurde bei seiner Verwundung im Jahr 1688 mit Ameisen behandelt. Ich würde also nicht sagen, dass **Claudia** da „Schmafufu“ geschrieben hat, worauf sich Ihr Nickname wahrscheinlich beziehen soll. Und bitte nicht vergessen – es handelt sich um eine Fantasy-Geschichte und nicht um einen Arztroman. Wobei letztere mitunter – vom medizinischen Standpunkt aus betrachtet – auch nicht besser waren.

¹ Schmafufu – österreichischer Ausdruck, der in etwa „Blödsinn von sich geben“ bedeutet.

Xenia ☉ —————

Wie kann es Spaß machen eine Geschichte zu lesen, wenn man jeden Satz dreimal analysiert und jedes Wort auf die Goldwaage legt. Auch ich bin keine Medizinerin, aber ich glaube nicht, dass **Claudia** an der möglichen Realität vorbei geschrieben hat. Und bitte beim Lesen nicht vergessen, dass es sich um einen Fantasy-Roman handelt, sonst macht die Geschichte nur noch halb so viel Spaß. Sie werden sehen – nicht zu analysieren macht es viel lustiger.



Buen trabajo - bien escrito!¹

(Umi Kani)

Hoffentlich verletze ich keine Regeln, wenn ich euch einen Leserbrief schreibe, denn irgendwie bin ich ja auch Teil des Teams, auch wenn es mir nicht möglich ist viel am Magazin mitzuarbeiten. Mir persönlich gefällt die Geschichte sehr gut, auch wenn Google Translate ein paar Probleme damit hatte. Was das betrifft hätte ich eine Bitte an euch. Wie ihr sicher wisst, haben Textübersetzer Probleme mit langen, verschachtelten Sätzen und zweideutigen Wörtern. Wäre es möglich, die Sätze vielleicht ein klein wenig kürzer zu halten?

Aber mit ein klein wenig Fantasie war es natürlich kein Problem die Geschichte zu lesen und zu verstehen. Und was ich gelesen habe, hat mir wirklich wahnsinnig gut gefallen. Ich finde es vor allem sehr gelungen wie Claudia erotische Elemente verwendet hat ohne das die Geschichte dabei je schlüpfrig wurde. Aber bitte übertreibt es nicht - zu viel Erotik könnte der Geschichte ihren spielerischen Reiz nehmen und den Bogen überspannen. Versteht mich nicht falsch, ich habe kein Problem damit falls Serida mit ihm/ihr im Bett landet und Sex hat, aber sie sollten es nicht bei jeder Gelegenheit tun. Den Teil mit Empujar² fand sogar ich an manchen Stellen ein klein wenig provokant - also voll nach meinem Geschmack. Macht bitte weiter so!

¹ Aus dem Spanischen übersetzt mit Google-Translate

² Wir brauchten eine Weile um herauszufinden, dass die Software den Namen des Hundes - Stups - als Empujar übersetzt hat.

Christian ☉ —————

Keine Angst! Du verletzt keine Regeln und wir freuen uns immer riesig wenn wir Rückmeldungen von anderen Ende des Planeten bekommen. Und das du uns immer wieder hilfst und beratend zur Seite stehst betrachten wir keinesfalls als selbstverständlich. Danke für deine positive Kritik an der Geschichte. **Claudia** hat sich wirklich sehr darüber gefreut. Ich konnte mit ihr auch ein wenig darüber sprechen wie die Geschichte weitergehen wird - und ich glaube es wird dir gefallen. Mehr darf ich jetzt hier leider nicht darüber erzählen, aber sie hat versprochen, dass sie dir regelmäßig ein Update zukommen lassen wird.

Claudia ☉ —————

Auch wenn dein Leserbrief ein klein wenig nach Eigenlob für unser Team aussieht freue ich mich dennoch riesig das du ihn geschrieben hast. Positive Kritik von einem totalen **D&D™** Nerd wie dir, das hat schon was Erbauendes. Gracias! Ein ganz großes Dankeschön, dass du dir die Zeit genommen hast das Kapitel zu übersetzen und zu lesen. Ich bin schon gespannt ob dir die Fortsetzung der Geschichte auch gefallen wird. Ob ich es schaffe kürzere Sätze zu verwenden kann ich dir leider nicht versprechen.



Sehr kreativ, aber...

(Bibliothekarin)

Mir ist schon klar, dass ihr „irdische“ Zeitangaben verwenden müsst um dem Leser ein Gefühl für Zeitspannen zu vermitteln, aber es ist schon ein wenig unpassend, dass ihr das Narkosemittel „Stundenschlaf“ nennt, obwohl die Stunde als Zeiteinheit in Antheria nicht bekannt ist. Dafür finde ich die Bezeichnung „Bleibewach“ für den Kaffee überaus gelungen. Bei uns im Haus geht das jetzt schon so weit, dass nach einem „Bleibewach“ statt nach Kaffee gefragt wird. Mit dem Wort habt ihr einen echten Ohrwurm geschaffen.

Claudia ☉-----

Tut mir leid, wenn ich den Eindruck erwecke als wäre ich noch nicht zur Gänze in Antheria angekommen. Du hast mit deiner Anmerkung völlig recht und natürlich werde ich mir eine andere Bezeichnung für den „Stundenschlaf“ überlegen. Habe da schon so meine Ideen... Ohne das jetzt als Ausrede verwenden zu wollen - es ist mehr eine Kritik an uns selbst - aber wir haben manchmal ein kleines, internes Kommunikationsproblem. Aber... Wir arbeiten daran!

Was wurde aus „Das Ende“?

(Anonym)

Vor langer Zeit habt ihr mal erwähnt, dass Christian an einer Geschichte mit dem Titel „Das Ende“ und Claudia an „Die Schatulle der Priesterin“ schreibt. Was ist aus diesen Geschichten geworden?

Claudia & Christian ☉-----

Deine Nachricht lädt jetzt beinahe ein wenig zu Wortspielen, „Das Ende ist am Ende!“ oder „Die Schatulle der Priesterin bleibt verschlossen!“. Ganz so schlimm ist es nicht, aber die Fertigstellung dieser Geschichten wird wohl ein wenig auf sich warten lassen, denn zur Zeit arbeiten **Chris** und ich intensiv an unserem gemeinsamen Werk. Gut gesprochen, **Claudia**. Spätestens in meiner Pension werde ich die Geschichte fertig schreiben - es steckt einfach schon zu viel Arbeit in „Das Ende“ um es zu verwerfen.

Skyrim User Interface

(Lydia)

Ich bin seit vielen Jahren begeisterte Skyrim-Spielerin und mir hat euer Special wirklich sehr gut gefallen. Ich glaube, ich werde es wieder einmal spielen müssen um die ganzen AddOns die ihr beschrieben habt selbst einmal auszuprobieren. Irgendwie habe ich die ganze MOD Szene ein



wenig verschlafen. Aber mit eurem „Dungeon Explorer“ habt ihr mich aufgeweckt und zugleich auch mein Interesse geweckt. Wie ich gesehen habe, habt ihr Elemente der Benutzeroberfläche von Skyrim für das Layout verwendet. Könnt ihr mir diese schicken oder sagen, wo ich sie herunterladen kann?

Christian ☉ —————

Danke für deine positive Kritik. Leider können wir dir die Datei nicht schicken, denn die Rechte dafür liegen einzig bei **Bethesda Software**. Aber scheinbar gelten für Seiten wie **Nexus Mods** andere Regeln. Seit Jänner 2023 kann man die Elemente der Benutzeroberfläche, im PNG-Format, [hier downloaden](#). Bedenke aber bitte, dass eine kommerzielle Nutzung unter allen Umständen untersagt ist, so lange du kein schriftliches Einverständnis von **Bethesda** erhalten hast.

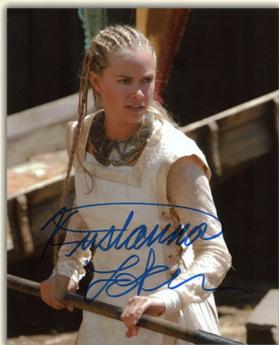
Gut gemacht Frau Schwarz!

(Red Sonja)

Guten Tag. Mein Name ist Sonja, ich bin 15 Jahre und ich muss sagen, dass meinen Freundinnen und mir der erste Teil ihres Romans sehr gut gefallen hat. Wir können es kaum erwarten, zu lesen wie die Geschichte weitergehen wird. Kommt es zu einer ernststen Liebesgeschichte mit Serida oder bleibt es bei ihren neckischen Spielchen? Was wird aus Kristanna (Løken?), wird sie die Verletzung überstehen? Haben Helena und Tyren wirklich geheiratet - oder wie es in Antheria heißt, den Junovabund geschlossen? Warum bezeichnet Samvina ihre Tochter als Schwester? Boah! Ich könnte noch 100 Fragen stellen, aber eigentlich wollte ich mich dafür bedanken, dass Sie diese Geschichte schreiben, denn damit machen Sie mir Mut, selbst eine zu schreiben. Danke!

Claudia ☉ —————

Ganz, ganz großes Dankeschön für deine nette Post. Gleich mal eines vorweg Sonja - in Antheria sind wir alle per du. ganz egal welchen Alters. Nur ein paar adelige Schnösel legen wert darauf, dass man sie mit dem - wie sie meinen - nötigen Respekt anspricht. Keine Angst, niemand aus unserem Team zählt zu diesen Blutegehn. Mit **Kristanna** hast du einen interessanten Punkt angesprochen. Nein - ich werde jetzt nicht verraten wie es mit ihr weitergeht. Dafür musst du dich noch ein wenig gedulden. Es geht um den Namen **Kristanna Løken**... Diesen Vergleich haben nämlich sehr viele Heldenpostschreiberinnen und Schreiber herangezogen. Der Vergleich ist nicht einmal so abwegig, wenn man an ihre Rolle als **Brunhild** in „Die Nibelungen“ denkt. Ich kann übrigens bis heute nicht verstehen, warum der ORF den Film nur in gekürzter Form gezeigt



hat, während er zeitgleich im Privatfernsehen (ich glaube es war SAT1) ungeschnitten lief. Aber darum geht es hier jetzt nicht - sondern einfach nur einmal darum, dass ich viele Hinweise zum Namen bekommen habe - und manche mir sogar vorwerfen, dass ich mich ungeniert an ihrem Namen bedient habe. Obwohl ich einigen Schreiberinnen und Schreibern versichert habe, dass ich bei der Amazone in meiner Geschichte nicht an **Kristanna Løken** gedacht habe, wollten die „Hinweise“ darauf einfach nicht abreißen. Aus dem Grund werden wir ihren Namen in der überarbeiteten Version ändern. Hier möchte ich dir auch gleich ganz herzlich für deinen Namensvorschlag danken. Ich hoffe du verzeihst, wenn ich den Namen jetzt hier nicht erwähne - der bleibt bis auf weiteres ein Geheimnis zwischen uns beiden.



Und genau aus dem gleichen Grund, kann ich hier natürlich auch deine Fragen nicht beantworten. Aber! Ich habe mit den anderen in unserem Team gesprochen und sie sind einverstanden, dass du Zugang zum „Workprint“ bekommst.- also quasi zur Rohfassung der Neuauflage, noch während sie in Arbeit ist. Und wir laden dich ganz herzlich ein - bitten dich sogar darum - uns mit deinen Ideen zu unterstützen. Auf jeden Fall bekommst du ein kleines Geschenk für deine Mithilfe und wenn du möchtest schicke ich dir auch gerne ein „W20 Entwickler-Set“, falls die Jungs es je schaffen, es fertig zustellen.

Cooler Charakterbogen!

(Gl'iek)

Hallo! Euer Charakterbogen zu W20 sieht wirklich schon ganz gut aus, dennoch hätte ich da den einen oder anderen Änderungsvorschlag. Ich würde zum Beispiel Schilde nicht bei den Waffen, sondern bei Kleidung und Rüstungen auflisten. Einfach aus dem Grund, dass man nicht in verschiedenen Kästchen nachsehen muss wenn man seinen Rüstungswert berechnen möchte. Die Liste der Waffen würde ich in mindestens drei Spalten aufteilen. Eine für den Namen der Waffe, eine weitere für den Schaden, den sie verursacht und eine dritte, in der einfach nur markiert wird welche Waffe man gerade verwendet. Und vielleicht schafft ihr es ja auch, ein interaktives PDF zu erstellen, dass die Werte selbst berechnet. Zumindest würde ich Felder hinzufügen, in denen die Rüstungs- und Waffenschadenswerte schnell ersichtlich sind.

Dafür finde ich die Angabe der sexuellen Neigung ziemlich überflüssig oder habt ihr vor, dass sich diese in irgendeiner Form auf Proben wie „Verführen“ auswirken soll? Und was mir natürlich komplett fehlt ist eine Art „Truhe“ in der die Spieler den Besitz verstauen (auflisten) können, den sie gerade nicht mit sich herumschleppen. Man trägt ja schließlich nicht immer sein gesamtes Hab



und Gut am Körper. Und natürlich vermisse ich, wie die einzelnen Charakterwerte zu stande kommen. Ich glaube diese Frage brennt bereits sehr vielen Leserinnen und Leser unter den Fingernägeln.

Peter

Wo soll ich anfangen? Wie in Ausgabe 10 erwähnt handelt es sich bei dem Charakterbogen noch um eine Art Beta-Version, vielleicht sogar Alpha-Version und wir sind für jeden Vorschlag zur Verbesserung offen. Das mit dem Schild ist so eine Sache. Auf einer Seite hast du natürlich Recht, dass es einfacher wäre seinen Rüstungswert (RW) zu berechnen, wenn das Schild unter Rüstungen und Kleider aufgelistet ist. Auf der anderen Seite ist es dann aber schwerer ersichtlich, ob man noch eine Hand frei hat oder nicht. Aber... Generell finden wir, das die Vorteile bei deiner Idee überwiegen und werden Schilde bei den Rüstungen hinzufügen. Für die Sache mit den Händen werden wir uns etwas anderes überlegen.



Wir hatten auch schon die Idee des interaktiven PDF, sind davon aber wieder abgekommen. Die Erstellung ist sehr kompliziert und das PDF wird mitunter je nach Betrachter anders dargestellt. Sobald wir den Charakterbogen aber fertig haben, werden wir ihn in den gängigsten Textverarbeitungsformaten zum Download anbieten und wir haben auch kein Problem damit, wenn ihr ihn nach euren Bedürfnissen ändert. Vielleicht findet sich unter unseren Leserinnen und Lesern ja ein Grafikgenie, welches uns einen Charakterbogen wie die von El Tesoro del Dragon zaubert? Wir sind dazu leider nicht in der Lage.

Das Thema der sexuellen Neigung haben wir bereits in der letzten Ausgabe erwähnt, wobei einige Zuschriften sogar darauf hinausliefen, dass wir auf ein Geschlecht generell verzichten sollten. Ein Vorschlag dessen Sinnhaftigkeit ich nicht verstehe, denn durch das Geschlecht entstehen einem in **Antheria** weder Vor- noch Nachteile. Ein Mann will eine Orkin heiraten? Kein Problem, aber dann bitte nicht bei uns über gebrochene Rippen beschweren. Ein Zwerg mag andere Zwerge, weil er ihre Bärte so schön flauschig findet - niemand wird ihn in **Antheria** dafür verurteilen. Und das Amazonen ihre durchtrainierten Schwestern meistens den schlappen Männern vorziehen dürfte auch allgemein hin bekannt sein. Und wen stört es, abgesehen von ein paar selbsternannten



Sittenwächtern? In **Antheria** ist alles erlaubt was nicht gegen das Gesetz verstößt – und manchmal ist selbst das nicht verboten. Wovon wir allerdings abraten wollen – weil es den Spielfluss wirklich zum Stocken bringt – sind Charaktere die „Zwerge sind, die sich jedoch für Menschen halten die gerne Orks wären“. Ich hoffe es fühlt sich jetzt niemand in der LGBTQIA2S+ Community durch diesen Zwergenvergleich beleidigt.

Die Idee mit der Truhe finde ich, finden wir, generell sehr gut und wir werden uns auch bemühen das irgendwie einzubauen. Aber jetzt stellt sich natürlich ein Frage... Nicht alle Spielerinnen und Spieler haben in Antheria ein eigenes Heim. Viele leben auf ständiger Wanderschaft – also quasi auf der Straße, wenn man die Wege in **Antheria** so nennen kann. Wo haben die dann ihre Truhe stehen? Ich will deine Idee damit keinesfalls schlecht machen oder bemängeln – mir gefällt die Idee, aber wir suchen im Team noch immer nach der Antwort wo diese Truhe dann stehen soll? Wenn jemand eine gute Idee hat – bitte melden, denn wir wollen diese Idee sinnvoll in unser System einbauen!

Entschuldigung, dass ich ein bisschen ausschweifend gewesen bin...

Bitte aufhören!

(Leseratte)

Ich hätte eine Bitte, aber mit der stehe ich vielleicht – oder wahrscheinlich – alleine da. Ich lese den „Amazonen Kurier“ wirklich gerne und es gefällt mir sehr wie sich das Magazin entwickelt hat – und sich auch noch immer weiter entwickelt. Man kann gut erkennen, dass ihr euch Gedanken über die „Heldenpost“ macht und einige der Vorschläge auch in die Tat umsetzt. So hat man als Leser auch wirklich das Gefühl ein Teil des Teams zu sein. Auch wenn ich persönlich nicht so ein Fan davon bin, finde ich es durchaus hilfreich, dass ihr Namen, Bezeichnungen, Orte, Links und vieles mehr im Text besonders hervorhebt. Aber bitte macht das nicht auch noch in den Romanen! Ich finde das beim Lesen wirklich störend. *Kursive Textstellen, um etwas besonders hervorzuheben*, in Ordnung, aber bitte keine „kursiv-fett“ oder andersfarbige Texte. Bitte versteht das nicht falsch, das soll keine Kritik darstellen. Ich weiß ihr macht es in guter Absicht, aber dennoch finde ich es sehr störend.

Christian ☉ —————

Es soll niemand sagen, dass wir nicht auf unsere Heldenpostschreiberinnen und Schreiber hören. In den Romanen werden wir in Zukunft auf Hervorhebungen aller Art – außer auf kursiven Text oder wenn es gar nicht mehr anders geht – verzichten. Ehrlich gesagt ist es auch für uns beim Schreiben einfacher auf Hervorhebungen zu verzichten. ...und in manchen Schriftarten sieht es noch dazu nicht sehr vorteilhaft aus. Und ich bin mir sicher, dass ich für diese Aussage – beim



nächsten Meeting mit **Claudia** – keine Kekse bekommen werde, aber in Zukunft wird es auch nur noch im äußersten Notfall Abweichungen von unserer „Standard-Schrift“ geben wird. Es gab nämlich einige Kritik bezüglich Lesbarkeit und Größe der, im „zweiten“ Abschnitt des Romans, verwendeten Schrift. Außerdem wurde uns unterstellt, dass wir die größere Schrift nur verwendet haben um die Ausgabe „künstlich“ auf über 100 Seiten zu strecken. Das war, ehrlich gesagt, nicht unsere Absicht dahinter, aber da ich es auch nicht glaubwürdig entkräften kann, lasse ich es einfach mal im Raum stehen. Unsere Romane – auch wenn es Auszüge oder Kurzgeschichten im Amazonen Kurier sind – werden in der Schrift **Sylfaen**¹ (14 Punkt, einfacher Zeilenabstand) geschrieben werden. Dies kommt bei einer Seitengröße im Format DIN A4 dem Erscheinungsbild „typischer“ Romane sehr nahe.

¹ Sylfaen ist © 2018 by Microsoft Corporation

DSA® oder D&D™

(Willy will's wissen...)

Hallo! Ich hätte eine ganz einfache und kurze Frage an euch? Habt ihr mehr DSA® oder mehr D&D™ Spieler in eurem Team?

Xenia, Peter, Andrea, Claudia & Christian ☉ —————

Ehrlich gesagt haben wir uns darüber nie wirklich Gedanken gemacht, da wir ja unser eigenes System erstellen wollen – aber ich frage mal kurz durch die Runde. Ok, also die Tendenz ist sehr stark vom Wohnort abhängig. **Katta** (Chile) ist natürlich 100% **D&D™**, da **DSA®** in Chile nicht bekannt ist. Erst durch ihre Mitarbeit am Kurier kam sie erstmals in Kontakt damit. **Andrea** und **Chris** sind – mehr oder weniger – mit **DSA®** aufgewachsen und ziehen es natürlich vor, was aber auch daran liegen dürfte, dass die anfänglichen Übersetzungen von **D&D™** – die sich zum Teil bis heute gehalten haben – ein echter Graus waren. Legendäre Kreaturen wie den **Beholder** (dt. Betrachter) oder den **Mind Flayer** (dt. Gedankenschinder) darf man einfach nicht eindeutschen. Diese „Kleinigkeit“ hat **D&D™** bei uns mehr Fans gekostet, als man annehmen möchte.

Robert ist ein echtes Rollenspiel-Fossil – er spielt heute noch **AD&D™** welches bereits vor mehr als 20 Jahren eingestellt wurde. Bei **Peter** bin ich mir nicht ganz sicher ob er überhaupt Rollenspiele spielt. Manchmal habe ich bei ihm das Gefühl, dass ihm „Mensch ärgere dich nicht“ oder „Cluedo“ bereits zu viel Rollenspiel abverlangen. Kleiner Scherz... Wir waren Arbeitskollegen und haben die Droge „Rollenspiel“ an viele, viele Süchtige verkauft, wobei er mehr zu **DSA®** tendierte, während ich da ziemlich unvoreingenommen war – vielleicht sogar 55:45 für **D&D™**. Bei **Claudia** ist die Antwort ganz einfach – sie ist 100% **W20 – Legends of Antheria**. Bevor sie sich unserer Chaoten-



Clique anschloss hatte sie so gut wie keinen Kontakt zu Rollenspielen, ausgenommen vielleicht **Final Fantasy X** und **X-2**. »Moment bitte! Wie meinst du das, Chris? Das war mit einer der Gründe? Interessant!« **Chris** hat mich gerade darüber aufgeklärt, dass viele **DSA®** Spieler es deshalb gewählt haben, weil es einfach erwachsener war und dank Künstlern wie **Ugurcan Yüce** oder **Caryad** einfach die cooleren Artworks hatte...



...und wenn man ehrlich ist, dann bedürfen diese Bilder keiner weiteren Worte. Natürlich kann man jetzt damit argumentieren, dass die Bilder nicht zur gleichen Zeit entstanden sind und das **D&D™** in der Grafikqualität mindestens (Ansichtssache) gleichgezogen hat, aber die Abbildungen sollen auch lediglich veranschaulichen, das **DSA®** sich schon von Anfang an auch an ein erwachsenes Publikum gerichtet hat.

Danke! **Xenia** hat wieder einmal bewiesen, dass man aus einer einfachen Frage eine wissenschaftliche Abhandlung konstruieren kann. Und bevor diese Ausgabe ausschließlich aus Heldenpost besteht, wechseln wir zu einem zeitlosen Thema. Dem Versuch von Händlern, euch die Taler aus der Tasche zu ziehen - es ist wieder einmal Zeit für den „Prüfenden Blick“ ...



Diesmal werdet ihr in dieser Rubrik vielleicht ein klein wenig überrascht werden, denn so einiges, wofür wir unsere Taler ausgegeben haben, hat so gut wie gar nichts mit dem Rollenspiel zu tun. Aber seht einfach selbst zu welchen leichtsinnigen Ausgaben wir uns hinreißen haben lassen. Manche waren dringend nötig, bei anderen haben wir uns von der Gier leiten lassen und es waren auch Griffe in den Mimic – bei uns würde man sagen „ins Klo“ – dabei. Damit euch nicht das Gleiche geschehen hat, haben wir diese Rubrik ins Leben gerufen.



Es war an der Zeit... Nach ungefähr 20 Jahren brauchten wir neue Bürostühle für die „Redaktion“ – besser bekannt als Wohnzimmer von **Chris**. Nachdem wir sämtliche Möbelhäuser in der Umgebung durchforstet hatten und feststellen mussten, dass Werbung und Verfügbarkeit zwei komplett verschiedene paar Wanderstiefel sind, haben wir uns für den Online-Kauf entschieden, was sich als großer Fehler herausstellen sollte, zumindest was das von uns gewählte Modell betraf.



Nach einiger Recherche haben wir uns für das Modell **T-THREE 7004** entschieden. Der Preis von knapp **€ 65,-** schien uns angemessen, die Bewertungen waren zum größten Teil positiv und mit einer Belastbarkeit von bis zu 150kg würde er selbst die drei Schwergewichte unserer Redaktion locker wegstecken. Also haben wir gleich mal zwei Stück davon bestellt – doppelter Fehler also!

Die Werbung für den Stuhl verspricht, dass er in 15 Minuten zusammengebaut ist. Da **Chris** ein erfahrener Modellbauer ist, sollte er es spielend schaffen – sollte man jedenfalls annehmen. Oder sagen wir es einmal so – er hätte es locker geschafft wenn das runde ins eckige gepasst hätte. Schon nach wenigen Sekunden bemängelte er die nicht vorhandene Passgenauigkeit einiger Teile, die zu einem erhöhten Verschleiß und vorzeitigem Ableben des Stuhles führen können – und sicher auch werden. Um das zu erkennen muss man kein gerichtlicher Sachverständiger sein. Jeder Mensch mit minimalen Physikkenntnissen wird diesen Konstruktionsfehler – *die Rohre welche vom Kreuz zu den Rädern führen haben zu viel Spiel* – sofort bestätigen. Als Modellbauer war es aber keine große Sache, diesen Fehler auszubessern, obwohl das natürlich nicht die Aufgabe des Konsumenten sein kann.

Aber es sollte noch viel „besser“ (Achtung! Sarkasmus!) kommen, denn als er die Rückenlehne montieren wollte traute er seinen Augen nicht – das Foto auf der nächsten Seite zeigt warum!





Aus Jugendschutzgründen können wir seine Kommentare hier nicht 1:1 wiedergeben, aber so Phrasen wie „Wollt ihr mich verarschen?“ oder „Welcher Vollidiot hat diesen Stuhl konstruiert?“ hallten ziemlich oft durch die Redaktion. Kurzum - eine Montage der Rückenlehne war nur unter Anwendung massiver Gewalt möglich (das erklären wir hier jetzt nicht im Detail). Hier sei aber angemerkt, dass der Stuhl in dieser Hinsicht generell eine Fehlkonstruktion ist und das dürfte der Hersteller auch wissen.

Wir haben dann mal alibihalber angefragt wie man die Rückenlehne denn montieren soll und als Antwort haben wir das untenstehende Foto bekommen. Ich glaube jedem halbwegs technisch versierten Menschen kommen bei diesen Anblick gewisse Zweifel.

Kurzum - ein totaler Murks... Aber was soll man für den niedrigen Preis auch großartig erwarten. Die Lieferung des zweiten Stuhles hatte zwei Tage Verspätung und so war es echt ein Glücksfall, dass **Robert** mir beim Aufbau zur Seite gestanden hat - sonst hätte ich den Stuhl vielleicht beim Fenster rausgeschmissen. Natürlich gab es auch hier die gleichen Probleme bezüglich der „Passgenauigkeit“, aber es sollten noch neue dazukommen. Beim zweiten Stuhl hatte sich die Bespannung der Sitzfläche auf einer Länge von etwa 10 cm gelöst. Naja... Gelöst kann man eigentlich nicht sagen, da sie nie befestigt war. Scheinbar sind während der Montage die Klammern zur Neige gegangen und um die billige Serienproduktion nicht zu verlangsamen, hat man die Sitzfläche eben im halbfertigen Zustand beigelegt. Wie immer - Modellbauer haben das passende Werkzeug um das Problem zu lösen, aber eigentlich nicht meine Aufgabe. Da ich mich durch die Armlehnen ein wenig eingeengt fühle, habe ich beschlossen, diese am zweiten Stuhl nicht zu montieren. Damit Schrauben und Beilagscheiben jedoch nicht verloren gehen wollte ich sie in die dafür vorgesehenen Öffnungen schrauben. Bei fünf hat es geklappt, bei Nummer sechs fehlte das Gewinde in der Sitzfläche. Zwar hätte ich auch dafür das passende Werkzeug, aber nicht mehr die nötige Geduld - die Schraube liegt nun in einer Box mit 371.289 anderen Schrauben und wird nie wieder gefunden werden falls man sie einmal brauchen sollte.



Nach zwei Wochen normalem Einsatz kann ich noch folgendes über die Stühle hinzufügen. Die Polsterung der Sitzfläche - vor allem der vorderen Kante - ist geradezu lächerlich.

Original Produktbeschreibung des Hersteller:

- **【Ergonomisches Design】** Das ergonomische Design des Stuhls kann das Schmerzen Taille und Wirbelsäule lindern.
- **【Steigern wir unsere produktivität】** So kann man die sitzhöhe einstellen, um eine ideale position zu finden, die der bildschirmhöhe entspricht Rückenlehnen und gepolstere sitze machen sie fit und bequem.
- **【Atmbare Rückenlehne】** Dichtes netz eignen sich optimal für lange arbeit und studieren. Die sitze sind elastisch, qualitativ und atmet atmet; sie senken den druck auf die hüften und sorgen für komfort.
- **【Spart platz】** Die miniaturausgabe Von sitzstühlen eignet sich perfekt für jedes büro besonders für das wohnzimmer, das schlafzimmer, die küche, den studier und das büro wodurch viel platz gespart wird.
- **【Einfach montieren】** Eine einfache installation mit beschreibung der installation kann, wenn nötig, auch videos zur verfügung stellen.

Nach zwei Stunden sitzen ist es richtig unangenehm und man ist fast froh, wenn man endlich mal wieder aufstehen kann. Bei Stuhl Nummer zwei, der in erster Linie von **Claudia** benutzt wird - und die können wir dreimal draufpacken und erreichen nicht das Limit von 150kg - pfeift in der Zwischenzeit der Gasdruckzylinder aus dem letzten Loch. Fazit: **FINGER WEG!**

● günstig

- Lehne passt nicht auf Stuhl
- Firma verkauft Kunden für Dumm
- ein Gaszylinder nach kurzer Zeit undicht

Christian		Wir haben im Team nie besprochen ob wir bei den Bewertungen auch null Drachen vergeben können - ich mache es jetzt einfach mal und warte auf die Kommentare der anderen.. Mehr sage ich hier nicht, denn ich glaube mein Erfahrungsbericht reicht voll und ganz aus.
Robert		Warum ich einen Drachen vergebe? Nicht wegen der Qualität des Produktes, dafür gibt es natürlich null. Aber es war bis zu einem gewissen Punkt sehr unterhaltsam mit anzusehen, wie der Stuhl einen ansonsten ruhigen Menschen in eine reißende Bestie verwandelt hat.





Weit weniger desaströs war die Anschaffung einer Mappe für unsere selbst-
 erstellten Karten. Ihr erinnert euch vielleicht noch an die
 Karten zum Thema Zauber und Tränke? Egal... Nach
 kurzer Suche wurden wir fündig - die Mappe sah auf den
 Produktbildern ganz passabel aus. Und für den kuriosen
 Preis von € 18,14 bekam man neben der Mappe auch noch 60
 leere Karten zur individuellen Gestaltung. Was konnte also
 schon großartig schief gehen?

Eigentlich nicht viel - aber dennoch...

Während das Bild massives „Leder“ im gebrauchten Look suggeriert, kam die Mappe in
 Glattlederoptik, die den Eindruck vermittelt als hätte man sie gerade aus einer neuen Handtasche
 geschnitten. Auch die Materialstärke von etwa 1 mm ist eher eine Enttäuschung und die Mappe
 kommt daher sehr labberig daher. Die Einschubhüllen für die Karten sind so billig gestaltet und
 montiert, dass es unmöglich ist sie alle zu füllen und die Mappe zu schließen ohne die Karten dabei
 zu verbiegen. Bei unseren selbst gedruckten Karten auf 100g Papier ist das nicht weiter schlimm,
 aber Sammelkarten sollte man auf keinen Fall in diese Mappe stecken - sonst gibt's ein böses
 Erwachen mit beschädigten Karten.

Die Blankokarten sehen ganz nett aus - besser als auf dem Produktbild - haben aber eine
 Hochglanzoberfläche, wodurch man sie nicht mit allen Stiften beschreiben kann. Bunt- und
 Bleistifte funktionieren problemlos, klassische Kugelschreiber auch - aber alles was mit flüssiger
 Tinte arbeitet (Füllfeder, Gelstifte,...) ist mit Vorsicht zu genießen - ist in der Regel nach ein bis
 zwei Minuten aber auch wischfest.

● 60 Karten zur eigenen Gestaltung

- Material ist sehr dünn
- keine „gebrauchte Optik“ wie am Produktbild
- voll befüllt werden die Karten beschädigt
- „Verschlussband“ war einen Zentimeter zu kurz

Christian		Für unsere Zwecke ist die Mappe ausreichend, aber ich würde niemandem empfehlen sie für Sammelkarten zu verwenden.
Xenia		Ich schließe mich der Meinung von Chris an - für manche Bereiche ganz brauchbar, aber sicher nicht für wertvolle oder liebgewonnene Sammelkarten.



Da wir von einem anderen Projekt noch NVMe SSD's übrig hatten entschieden wir uns für die Anschaffung zweier verschiedener Gehäuse. Auf Empfehlung eines Hardwarehändlers griffen wir zuerst zum LC-M2-C-MULTI 3. Das Gehäuse ist sehr minimalistisch aus Aluminium und Kunststoff ausgeführt und der Einbau der SSD ist ohne jegliches Werkzeug möglich. Im Lieferumfang sind zwei Anschlusskabel für USB 3.0/A bzw. USB 3.2/C enthalten. Was uns besonders gut an diesem Gehäuse gefiel sind die kompakten Abmessungen und dann es neben PCI auch SATA SSD's aufnehmen kann. Die Anschlusskabel sind, mit etwa 20cm sehr kurz ausgefallen. Die Alugehäuse verfügen über keinerlei Rutschhemmung, was den Einsatz auf glatten Oberflächen - sagen wir mal - spannend macht. Nur mit viel Mühe und Not konnten wir verhindern, dass die SSD vom TV-Möbel gerutscht ist. Aber es sollten noch andere Probleme auftreten.



Unser Rechner erkannte die SSD nur als USB 2.0 Gerät und dementsprechend langsam war natürlich auch die Datenübertragung (etwa 30 MB/s). Anderes Kabel, anderer PC - das Problem „USB 2.0“ blieb bestehen. Ok! Da wir die SSD ja nur einmal beschreiben wollte, konnten wir damit leben - aber... Das Gehäuse verfügt über keine besondere Wärmeableitung und wurde so heiß, dass man es fast nicht mehr anfassen konnte. Messungen mit einem Infrarot-Thermometer ergaben eine SSD Temperatur von 92°C - ob das „gesund“ für die SSD ist?

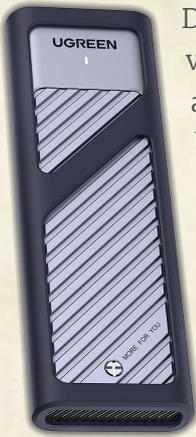
Der Mediaplayer unseres Samsung TV erkannte die SSD ohne Probleme, aber im laufenden Betrieb fror immer wieder das Bild ein. Am PC lief die SSD jedoch ohne Probleme, also konnten wir die mal als Ursache ausschließen. Kabel gewechselt - gleiches Trauerspiel wieder. Ich kann nicht sagen ob das Einfrieren der Wiedergabe an der hohen SSD Temperatur oder einem übermäßigem Stromverbrauch liegt.

● schlankes Design

- wird auf unseren PC's nur als USB 2 erkannt
- friert am Mediaplayer des TV ständig ein

Christian		Wird von zwei Computern als USB 2.0 erkannt und führt immer wieder zum Einfrieren des Mediaplayers am TV-Gerät.
Peter		Da mir das Design ziemlich egal ist, zählen für mich hier nur die technischen Aspekte und von diesem Standpunkt aus betrachtet ist das Gehäuse von LC eine echte Enttäuschung.





Das zweite Gehäuse, welches wir uns angeschafft haben war das **M.2 NVMe** Gehäuse von **UGreen**. Was auf den ersten Blick auffällt, ist, dass das Gehäuse deutlich größer ist als das von LC, und das der Deckel verschraubt ist. Aber keine Angst, neben den beiden Anschlusskabeln liegt dem Paket auch ein passender Schraubendreher bei. Ein gravierender, positiver, Unterschied ist hier, dass die SSD mit einem Gummistoppel fixiert wird und das auch ein großes Wärmeleitkissen beiliegt. Der Einbau der SSD ist einfach und dauert etwa ein bis zwei Minuten, je nachdem wie schnell man die Schrauben öffnet und das Wärmeleitkissen aufkleben kann. Dabei macht das Gehäuse einen sehr soliden und hochwertigen Eindruck - und ist mit einem Preis von knapp **€ 25,-** sogar minimal billiger als unser anderes Testobjekt. Da wir mit dem LC Gehäuse ja nicht zufrieden waren haben wir die SSD davon einfach mal in das **UGreen** Gehäuse gesteckt und - Überraschung - die SSD wurde sofort als USB 3 Gerät erkannt und die Übertragungsraten lag bei knapp 180 MB/s von Festplatte und über USB 3.2 sogar bei 840 MB/s von der internen M.2 aus. Diesen Test hatte das Gehäuse schon mal Top bestanden...

Zusätzlich liegt dem Paket noch eine Silikonhülle bei, welche die SSD vor Schlägen und Erschütterungen schützt. Gleichzeitig fungiert die Hülle gut als Rutschhemmung und man kann die SSD anfassen ohne sich die Finger am Gehäuse zu verbrennen, denn die Wärmeableitung funktioniert bei diesem Gehäuse sehr gut. Selbst im Highspeedbetrieb am USB 3.2 blieb die Temperatur der SSD unter 65°C.

Und jetzt zum finalen Härtestest - dem Betrieb am TV-Gerät... In 12 Stunden Dauerbetrieb gab es nicht eine einzige Bildstörung oder gar ein Einfrieren des Bildes. Bleibt nur noch abzuwarten, wie lange das Gehäuse durchhält, denn hier gab es einige negative Kritiken auf [Amazon](#).

- funktioniert problemlos (bis 840 MB/s)
- gute Wärmeableitung
- rutschhemmende Schutzhülle aus Silikon
- Anschlusskabel sind sehr kurz (~ 20 cm)

Christian		Funktioniert 1A, sogar besser als erwartet. Ist zwar deutlich größer und schwerer als das Gehäuse von LC, verfügt aber über eine deutlich bessere Wärmeableitung. und durch die Silikonhülle eine sehr gute Rutschhemmung.
Peter		Funktioniert sehr gut, aber die Kabel, die bei mir im Lieferumfang enthalten waren, sitzen sehr locker und können sich lösen sobald man die SSD bewegt. Und bei aufgeschobener Silikonhülle ist das Kabel ein wenig fizzelig anzustecken.



Man soll nicht schlecht über ehemalige Arbeitgeber sprechen - mache ich auch nicht, aber dieses Produkt aus dem Hause Renkforce (**Conrad Electronic**) ist nicht wirklich eine Offenbarung. Da sich im Laufe der Jahre verschiedene Systeme von Funkschaltern bei uns angesammelt hatten, deren Funktion auch schon nachließ, haben wir uns für das Set von Renkforce entschieden. Nicht nur weil es preislich (€ 27,99 in Österreich - € 25,99 in Deutschland), sondern auch weil es mit 23A Batterien (12V) betrieben wird, welche in einer Fernbedienung normalerweise ewig halten. Ich habe dieses Set noch während meiner aktiven Zeit bei Conrad Electronic gekauft - und hätte es vielleicht früher testen sollen.



Kurz gesagt... In der Packung mit den drei Steckdosen funktioniert eine nicht. In der zweiten Packung (Fernbedienung+Steckdose) funktioniert alles, aber es lagen zwei(!) Fernbedienungen bei, von denen eine bereits deutliche Gebrauchsspuren zeigt - also ein Rückläufer, der als neu verkauft wurde. Wenn das Set funktioniert, funktioniert es sehr gut - auch die Reichweitenabgabe von 30m kann ich - zumindest bei neu eingelegten Batterien - bestätigen. Allerdings hat die Fernbedienung ein großes Manko. Der Mikroschalter für die Kanalwahl befindet sich auf der Rückseite der Fernbedienung und ragt etwa 0,5 mm aus dem Gerät heraus. Es ist nur eine Frage der Zeit bis dieser abbrechen wird. Legt man die Fernbedienung zum Beispiel auf eine Tischdecke aus rauem Stoff und nimmt sie wieder hoch, kann es passieren, dass sich der Mikroschalter im Stoff verfängt und man ihn so aus Versehen betätigt und den Kanal verstellt.

● günstig

- von vier Steckdosen war eine defekt
- ein bestelltes Paket war nicht originalverpackt

<p>Christian</p>		<p>Wie schon erwähnt - an und für sich ist das Produkt nicht schlecht, wenn es funktioniert. Leider waren 25% der Schalter defekt und ein Paket nicht originalverpackt. So etwas sollte einer Firma wie Conrad Electronic, eigentlich nicht passieren. Aber angesichts der kostenlosen Zusatzfernbedienung kann ich darüber gerne hinwegsehen.</p>
------------------	--	--

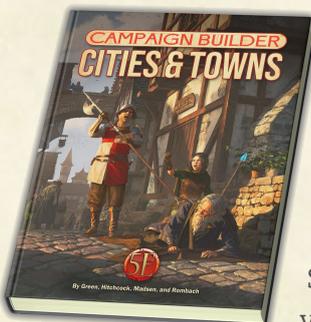
Und wieder einmal überraschte uns Katta mit neuen Büchern aus dem Hause **Kobold Press** - und zwar der 2023 überarbeiteten Neuauflage des „Tome of Beasts I (Edition 2023)“ und „Cities and Towns“. Vor allem von der Neuauflage von „Tome of Beasts I“ erwarten wir uns so einiges, sind doch zwischenzeitlich viele Jahre ins Land gegangen und **Kobold Press** hat uns eine Menge Neuerungen, wie etwa neue Graphiken und überarbeitete Beschreibungen versprochen. Na mal sehen ob es sich lohnt die Neuauflage zu kaufen - besonders, wenn man die alte Ausgabe besitzt.



welche mit \$ 29,99 gleich viel kostet wie die PDF-Ausgabe. Wären die Versandkosten nach Österreich oder Chile nicht so extrem hoch, würden wir sicher zum Taschenbuch greifen. Aber Versandkosten von bis zu \$ 79,- (!!) machen diese Idee völlig zunichte. Neben der PDF und dem Taschenbuch (je \$ 29,99) gibt es noch eine großformatige Hardcover Version zum Preis von \$ 59,99 und eine Limited Edition für \$ 89,99, sowie diverse Bundle-Versionen..

- sehr gutes Layout
- massig Inhalt für Erstkäufer
- sehr hochwertige Graphiken
- zu wenig Neues für Besitzer der alten Version
- Versandkosten astronomisch hoch
- nur auf Englisch verfügbar

Christian		<p>Die Bewertung fällt mir diesmal wirklich sehr schwer. Wenn jemand „Tome of Beasts“ noch nicht besitzt und D&D spielt, so sollte man an diesem Werk eigentlich nicht vorbeikommen. Auf über 420 Seiten bekommt man Kreaturen für jeden Anlass geboten und sie sind wirklich sehr gut ausgearbeitet. Wer allerdings die vorige Ausgabe besitzt, der oder die bezahlt mindestens \$ 29,90 für ein minimales Update. Neukunden ja - Bestandskunden - eher nein.</p>
Katta		<p>Meiner Meinung nach veröffentlicht Kobold Press so ziemlich die besten Erweiterungen zum D&D™ 5E. Zwar teile ich zum größten Teil die Meinung von Chris, aber ich bin der Meinung, dass es auch für Besitzer der alten Ausgabe viel Neues bietet - und das neue Layout macht es wirklich viel angenehmer damit zu arbeiten.</p>
Peter		<p>Sorry Kobold Press, aber für mich ist die Edition 2023 eine reine Abzocke. Ich vergebe die beiden Drachen nur, weil es ein wirklich sehr interessantes Werk für all jene ist, welche die Vorgängerversion nicht in der Sammlung haben..</p>



In „Cities & Towns“ erklärt uns Kobold Press worauf beim Generieren einer Fantasy-Stadt zu achten ist um sie realistisch zu gestalten. Man wird vom Buch quasi an der Hand genommen und Schritt für Schritt durch die Stadtplanung geführt. Auch wenn man denkt, dass man bereits alles weiß, was man zum Erstellen einer Stadt benötigt. Man wird überrascht sein, wie viel man noch nicht weiß - oder einfach nie berücksichtigt hat. Oder denkt ihr immer daran ob eure Stadt von Städtebauern geplant wurde oder natürlich gewachsen ist? Habt ihr

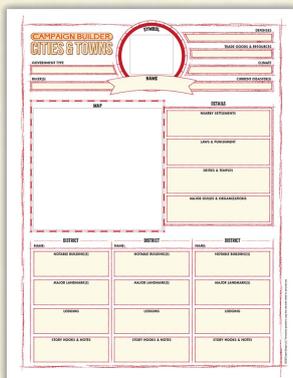




euch schon einmal Gedanken darüber gemacht wie sich eure Stadt, seit ihrer Gründung vor - keine Ahnung wie vielen - Jahren entwickelt hat? Schon mal daran gedacht wie sich das Vorhandensein von Tempeln oder Handelshäusern auf die Stadt auswirken kann? Wie sieht es mit den Stadtwachen aus? Legen sie die Gesetze strikt aus oder lassen sie den „Handeltreibenden“ ein wenig Spielraum für ihre Geschäfte? Wie geht man in der Stadt mit Obdachlosen um? Welche Persönlichkeiten leben in der Stadt? Wurde die Stadt in letzter Zeit von irgendwelchen Plagen heimgesucht? Sind Reisende gerne gesehen? In welcher Klimazone liegt der Ort? Hat die Stadt Helden, welche besonderes für die Stadt geleistet hat? All dies und noch sehr viel mehr hat Auswirkungen auf eine Stadt und dieses Buch erklärt uns wieso, weshalb und warum anhand einiger Beispielsstädte. Diese Erklärungen sind, unserer Meinung nach, wirklich sehr gut gelungen. Ein wenig klischeéhaft ist allerdings die Darstellung von Heilern mit einem roten Kreuz auf der Kutte.



Das Buch beschränkt sich aber nicht nur darauf uns zu erklären wie eine Stadt funktioniert, sondern stellt uns auch einige neue Kreaturen vor, wie etwa den „Pet Mimic“, den „Lock Mimic“, den „Bookworm“ oder eine ganz abscheuliche Kreatur - den „Kackerlack“. Darüber hinaus bietet es noch eine Vielzahl an neuen Charakteren, wie etwa „Vigilantes“, „City Ranger“, den „Sewer Blob“, die „Sewer Jinni“, den „Rat Catcher“ und noch viele mehr. Unserer Meinung nach, sind schon alleine die neuen Klassen, Charaktere und Kreaturen die Anschaffung wert. Wie bei **Kobold Press** fast üblich liegt das Buch preislich zwischen **\$ 29,99** (PDF) und **\$ 49,99** (Hardcover), sowie in verschiedenen Kombinationen.



Darüber hinaus ist das Produkt auch als VTT Lizenz für **Roll20** oder **Fantasy Grounds** erhältlich. Was wir in dem „Buch“ allerdings vermissen ist eine Art Charakterbogen für Städte, Dörfer und andere Siedlungsformen. Dieser ist jedoch kostenlos als interaktive PDF - unter dem Namen „City-Town-Sheet“ - bei **Kobold Press** verfügbar.

Wie alle Produkte von **Kobold Press** ist auch dieses bisher nur auf Englisch erhältlich und Übersetzungen in andere Sprachen sind in näherer Zukunft nicht zu erwarten.



Wer des Englischen mächtig ist und über den Tellerrand von D&D™ ein wenig hinausblicken kann, ist mit diesem Werk wirklich sehr gut beraten.

- gutes Layout
 - sehr guter, ausführlicher Inhalt
 - sehr hochwertige Graphiken
- Versandkosten extrem hoch
 - nur auf Englisch verfügbar

Katta		<p>Wieder mal ein Meisterwerk von Kobold Press, dass wie immer - leider nur in Englischer Sprache gibt. Schade, denn ich bin überzeugt, dass sich eine Spanische Ausgabe gut verkaufen würde - zumindest in der PDF-Variante. Vielleicht denken die Koolbolde mal darüber nach...</p>
Christian		<p>Ehrlich gesagt war ich Anfangs ein wenig skeptisch. Das Buch wirkte mir ein wenig zu bevormundend und ich wusste nicht wie ich damit umgehen und es bewerten sollte. Bei zweiter Durchsicht erkannte ich jedoch, dass mich das Werk nicht bevormundet, sondern ruhig und ausführlich berät. Ich kann es nur empfehlen.</p>

*Kattas Anmerkungen wurden mit Google-Translate vom Spanischen ins Deutsche übersetzt.

Unsere neue Rubrik „Für die Ewigkeit“ (erstmal in Ausgabe 9) fand sehr viel Anklang und wir freuen uns, jetzt den zweiten Teil davon präsentieren zu können. Doch bevor wir uns den Themen Götter und Kalender zuwenden, eine kleine Korrektur zur letzten Ausgabe. Auf Seite 57 haben wir irrtümlich den „Heller“ als Unterwährung des Talers angegeben - korrekt ist jedoch, wie auf Seite 58 angegeben, der „Kreuzer“. Kein Fehler ist jedoch, wie des öfteren behauptet, die Bezeichnung „**Batzen**“. Die Bezeichnung wurde Beim **Batzen** handelt es sich um eine historische Münze, welche hauptsächlich in der Schweiz, aber auch in Süddeutschland und Österreich vom 16. bis ins 19. Jahrhundert Verwendung fand. Vielen bekannt geworden ist der Begriff durch das Volkslied „Ein Heller und ein Batzen, die waren beide mein“, welches um 1830 geschrieben und vor allem während des Ersten Weltkrieges als „Soldatenlied“ Verwendung fand.



Auch ist es im Fantasybereich üblich, einen Kilometer als „Meile“ zu bezeichnen - ohne die Entfernung umständlich mit 1,60934 oder 1,852 umzurechnen - da Maße in Antheria nicht genormt sind, sollen die Werte ja auch nur dazu dienen ein Gefühl zu vermitteln.



FÜR DIE EWIGKEIT

Götter - und Göttinnen - braucht **Antheria**. So könnte man diese Ausgabe von „Für die Ewigkeit“ wohl am Besten umschreiben. Zwar fanden einige Göttinnen und Götter bereits Erwähnung im „Amazonen Kurier“, aber wir haben euch diese nie offiziell vorgestellt. Das werden wir jetzt, so weit uns das bereits möglich ist, nachholen - schon alleine um all jenen, die bereits begonnen haben selbst Geschichten zu schreiben, die Arbeit daran ein wenig zu erleichtern. Darüber hinaus präsentieren wir euch den ersten Auszug aus dem Antherianischen Kalender.

I. Göttinnen, Götter & Vergötterte...

Die Völker **Antherias** kennen viele Götter - und jedes Volk hat seine eigenen. Und nicht selten hat ein Volk - allen voran die Menschen - verschiedene Religionen welche auch verschiedene Götter haben. In dieser Ausgabe konzentrieren wir uns in erster Linie auf Götter nach „*Andarwacher Ritus*“, welche hauptsächlich von den Bewohnern des Mittelreiches, welches sich von den „*Amazonenbergen*“ im Westen über die „*Hügelweiden*“ und die „*Friedliche Ebene*“ bis zum „*Feld der Ruhe*“ im Osten erstreckt.

Agror

(*Ackerbau und Viehzucht*)

Agror wird - in weiten Teilen **Antherias** - als Gott des Ackerbaues und der Viehzucht verehrt. Obwohl er von seinen Anhängern keine Opfer verlangt, zeigen Bauern ihren Dank für sein Wohlwollen meist dadurch, dass sie einen Teil ihrer Ernte in den Tempeln abliefern. Meist werden diese Gaben auf den regelmäßig abgehaltenen Tempelmärkten verkauft oder gratis an Bedürftige abgegeben. Zu diesem Zweck findet man an jedem Tempelzugang einen gedeckten Gabentisch, an dem sich alle bedienen dürfen ohne zu fragen oder um Hilfe bitten zu müssen. Versucht man



jedoch, sich an den Gabentischen zu bereichern, so ist einem der Zorn **Agrors** und die Verachtung der Mitmenschen gewiss. Tempel des **Agror** findet man in **Andarwacht** und in **Brückenwehr**, aber in so ziemlich jedem Dorf findet man einen Schrein, der ihm geweiht ist. Auch an seinen Schreinen werden Gaben abgelegt, welche von Bedürftigen oder Reisenden gerne angenommen werden. Natürlich gilt es auch hier als Frevel sich zu bereichern oder mehr an sich zu nehmen als man für den Tag benötigt. **Agrors** Widersacherin ist **Putrexa**, eine viergehörnte Dämonin, die als Überträger von Seuchen bei Mensch und Tier, sowie der Fäule bei Pflanzen gilt.



Fennex

(Handel und Reisen)

Fennex, der Gott des Handels und des Reisens wird in seinen Tempeln meist in der Gestalt eines Fuchses in Menschengestalt dargestellt. Sein Haupttempel steht in **Andarwacht**, kleinere Tempel findet man in **Brückenwehr** und **Rifflicht**. Ein Tempel befand sich in **Alt Torwacht**, wurde aber - wie der Rest der Stadt - beim großen Orkstorm zerstört. **Fennex** gilt als ein sehr materialistischer Gott - für ihn zählt nur bare Münze als Opfergabe. Und wer durch die gefährlichen Lande **Antherias** reist, der tut gut daran den Gott der Reisen mit einer Opfergabe freundlich zu stimmen. Das gilt natürlich im doppelten Sinne für Handelsreisende, denn auch wer ein gutes Geschäft abschließen möchte, sollte den Fuchs auf seiner Seite haben. Priester und Priesterinnen des **Fennex** frönen nicht selten einem unverhältnismäßig luxuriösem Lebensstil, was dem Ansehen des Gottes auf **Antheria** in letzter Zeit ziemlich geschadet hat. Es halten sich sogar Gerüchte, dass die „Füchse“ sogar eine eigene Söldnertruppe unterhalten, die Reisende und Händler überfällt welche sich den „Schutz des Gottes“ nicht teuer erkaufte haben. Es macht auch das Gerücht die Runde, dass diese Söldner für Sabotageakte an Handelshäusern und Marktplätzen verantwortlich sein könnten.



Was vielerorts für Aufregung sorgt, ist das der Hohepriester des Haupttempels Beträge festgelegt hat, welche zu entrichten sind um in den Genuss von **Fennex** Schutz zu kommen.

Ásaida

(Wasser und Gesundheit)

Egal ob Meer, See, Fluss, Regen oder der Dorfbrunnen - es ist **Ásaida**, die dafür sorgt, dass das lebensspendende Nass nicht versiegt. Zusammen mit ihrem Zwillingbruder **Agror** sorgt sie dafür, dass die Früchte auf den Feldern gedeihen und man sich am Blühen der Bäume und Blumen erfreuen kann. Geweihte der **Ásaida** sind gern gesehene Gäste, denn ihr Segen sorgt für frisches,



gesundes Wasser – und da **Ásaida** (fast) allgegenwärtig ist, verzichtet die Göttin auf prachttvolle Tempel. Stattdessen findet man ihre Symbole häufig auf Brunnen, Bädern und auch auf Schiffen. Zwar gilt der mehrstufige Wasserfall als das Symbol der Göttin, mitunter wird sie aber auch als Welle (häufig auf Schiffen zu finden) oder als Tropfen (meist an Brunnen) dargestellt. **Ásaida** gilt als ruhige, friedliebende Göttin, doch wehe wenn man sie erzürnt, denn ihr Element kann nicht nur Leben schenken, sondern es auch leicht wieder nehmen. Als besonderer Segen gilt es, wenn eine Geweihte oder ein Geweihter das Bad mit einem teilt – dadurch soll besonderer Schutz vor Krankheiten gegeben sein. Deshalb findet man sie mitunter als „Hofgeweihte“ in den Diensten reicher Häuser. Auch ihre Widersacherin ist die vierhörnige Dämonin **Putrexa**, die danach trachtet **Ásidas** Wasser zu vergiften und die Bewohner **Antherias** mit Seuchen heimzusuchen.



Junova

(Ehe und Geburt)

Nur wenige Götter genießen ein so hohes Ansehen wie **Junova**, die Göttin von Ehe und Geburt. Sie ist es, die Liebende mit einem untrennbaren Band vereint und dieses Bündnis häufig auch mit Kindern segnet. **Junova** wird meist als Mutter mit einem Kind auf den Armen dargestellt. Ihre Tempel, die in **Andarwacht**, **Brückenwehr** und **Quellbruch** zu finden sind, sind sehr farbenfroh gestaltet und spiegeln die Freude am Leben wider. Die Tempel der **Junova** dienen aber nicht nur als Gebetsstätten, sondern auch als Geburtshäuser, wo Frauen auch die Möglichkeit geboten wird anonym zu entbinden und das Kind in die Obhut des Ordens zu übergeben. Dies wird von vielen Bewohnern **Antherias** mit Argwohn betrachtet, aber das Beenden eines ungeborenen Lebens ist einer der größten Frevel, den man im Angesicht der Göttin begehen kann. Und dieser Frevel wäre mitunter der einzige Ausweg den junge Mütter sehen, deren Leibesfrucht einer erzwungenen Vereinigung entspringt. **Junova** erwartet keine Opfergaben von Menschen die ihren Beistand erbitten, aber natürlich werden sie in den Tempeln gerne angenommen.



Ihr Einkommen bestreiten die Tempel aus dem Verkauf von heilenden und schmerzlindernden Kräutertränken sowie der Ausbildung von Hebammen. Viele sehen ihre Bruder **Barlortos** und **Valos** (Götter des Todes) als ihre Gegenspieler, vergessen dabei allerdings meist, dass etwas vergehen muss, damit etwas Neues entstehen kann. **Junova** selbst hegt keinen Zwist mit ihren Brüdern oder anderen Göttern...



Belatos & Cassandra

(Krieg, Ehre und Kampf)

Belatos ist der Gott des Krieges und des ehrenhaften Kampfes. Vor jeder Schlacht wird er von den Kriegsparteien angerufen und um Beistand gebeten – natürlich um den Sieg im Kampf, aber auch darum, dass man sich im Kampf als ehrenhaft und würdig erweisen wird. **Belatos** verachtet Feiglinge und verwehrt ihnen seinen Segen, sollten sie im Kampf fallen – selbiges gilt für Meuchelmörder oder Kämpfer die aus dem Hinterhalt angreifen. Großes Missfallen finden in seinen Augen auch Distanzwaffen wie Bögen, Schleudern und ganz besonders Armbrüste. Um in den Augen **Belatos** Gefallen zu finden ist es nicht wichtig, dass man im Kampf siegt, sondern das man ehrenhaft kämpft und einem besiegten Gegner – sofern dieser ehrenhaft gekämpft hat – mitunter auch Gnade zuteil werden lässt. Nach dem Ende der Schlacht werden die Gefallenen, von den Priestern des **Belatos**, in einem nächtlichen Zeremoniell den Flammen übergeben um sie **Belatos** Rechtsprechung zu überstellen.



Belatos verfügt über keinen eigentlichen Tempel. jedoch wurde ihm zu Ehren in **Andarwacht** eine Arena errichtet, in der alljährlich – nach der „langen Nacht“ – Spiele in seinem Namen abgehalten werden, wo Kämpfer und Kämpferinnen aus ganz **Antheria** ihre Stärke und Können in Kämpfen unter Beweis stellen. Statt Tempelanlagen werden zu seinen Ehren Statuen errichtet von denen beinahe in jedem Ort **Antherias** eine zu finden ist. Seine Symbole sind Schwert und Schild, welche man während der **Belatospiele** von seinen Priestern weihen lassen kann. Da der Orden keine Tempel unterhält und auch keine Opfergaben erhält, haben die Priester das verbriefte Recht, nach einer Schlacht, Leichen und Schlachtfeld nach Sachen von Wert zu durchsuchen und im Namen des Gottes an sich zu nehmen und zu veräußern.

Da es Amazonen verboten ist männliche Götter anzubeten, verehren sie **Belatos** Tochter – **Cassandra** – der in **Torwacht** für ihre Tapferkeit ein Denkmal gesetzt wurde. Der Legende nach entsprang **Cassandra** der Vereinigung zwischen **Belatos** und einer Kriegerin, die sich geschworen hatte, sich nur einem Mann hinzugeben, der sie im Zweikampf besiegen konnte. Von ihrer Schönheit und Wildheit verzaubert, forderte **Belatos** sie zum Kampf. Nicht wissend, dass sie einem Gott gegenüberstand akzeptierte sie die Herausforderung und unterlag. Neun Monate später gebar sie eine Tochter, welche die Schönheit und Wildheit der Mutter, sowie die Göttlichkeit ihres Vater geerbt hatte. Sie war Begründerin des **Amazonenordens** und gilt als größte Heldin **Antherias**. Diesen Ruhm erlangte sie, als sie mit einem Trupp **Amazonen** die Stadt **Alt Torwacht** gegen anstürmende Orks, welche ihnen zahlenmäßig hundertfach überlegen waren, verteidigte – im Wissen, dass sie das sie



diese Schlacht nicht überleben würden. Durch ihr Opfer ermöglichten die **Amazonen** den meisten Einwohnern die Flucht. Nach Ende des Krieges wurden die sterblichen Überreste der Kriegerinnen von den Priestern des **Belatos** geborgen und rituell dem Jenseits übergeben. **Cassandras** Asche wurde in eine Urne gefüllt, welche in den Sockel ihrer Statue in **Torwacht** eingemauert wurde.

Als Widersacherin von **Belatos** und **Cassandra** gilt **Furiya**, eine Erzdämonin, die sich an ehrlosen Gemetzeln, ungezügelm Blutrausch und Schändungen von Leib und Leben erfreut.

Barlortos & Valos

(Tod, Schlaf und Erlösung)

Obwohl die Brüder **Barlortos** und **Valos**, Götter des Todes sind, ist ersterer gefürchtet, während **Valos** hohes Ansehen genießt. Während **Barlortos** die Menschen meist unerwartet aus dem Leben reißt, gilt **Valos** als Erlöser, welcher Qualen und Schmerzen ein Ende bereitet und Alte friedlich entschlafen lässt. **Valos** kündigt seinen baldigen Besuch häufig durch einen „Totenkopffalter“ an. Setzt sich der Falter auf eine Person, so kann man davon ausgehen, dass diese in absehbarer Zeit eines natürlichen Todes sterben wird. Beide Brüder sind auch die Götter des Schlafes, welcher nicht selten als „Kind des Todes“ bezeichnet wird. Während **Valos** uns einen leichten Schlaf schenkt, der und uns bei jedem Geräusch aufwachen lässt, gleicht der Schlaf, den **Barlortos** uns schlafen lässt, beinahe einer Ohnmacht. Beiden Göttern sind Tempel und Schreine in beinahe allen menschlichen Siedlungen **Antherias** geweiht. Und selbst wenn ein Ort über keinen Tempel, Schrein oder Totenhaus verfügt, ist zumindest der Leichenacker einem oder beiden Götter geweiht, denn **Barlortos** und **Valos** sind allgegenwärtig..



Die Tempel der Götter, welche sie sich meist teilen, sind aus schwarzem Stein erbaut. In südlichen Gegenden meist aus schwarzem Marmor, nördlich von **Andarwacht** meist aus Vulkanglas. Ihren Unterhalt verdienen die Priester durch erteilen des Totensegens und dem Ausrichten von Bestattungsritualen. Als Frevel an den Göttern gilt es, wenn man Körper an der Oberfläche verrotten lässt oder ohne ausdrücklichen Wunsch des/der Verstorbenen von Medici ausgeweidet werden.

Auch wenn man sich vor den beiden Göttern fürchten mag, so sollte man sich doch vor Augen halten, dass **Barlotos** und **Valos**. zusammen mit ihrer Schwester **Junova**, den ewigen Kreislauf des Lebens in Gang halten. So heißt es zum Abschluss des Buches der Totengötter – das Leben endet mit dem Tod, doch der Tod gebiert neues Leben.



Succubana

(Liebe, Lust und Leidenschaft)



Keiner anderen Gottheit Antherias wird so oft und mit solcher Freude geopfert wie der **Succubana**, handelt es sich bei ihr doch um die Göttin von Liebe, Lust und Leidenschaft. Und nichts erfreut die Göttin mehr als wenn sich liebende Menschen mit Leidenschaft der Lust hingeben. Wen wundert es da, das beinahe in jeder Stadt ein Tempel oder Schrein der Göttin zu finden ist. Der Haupttempel – ein beeindruckendes Gebäude aus rosafarbenem Marmor – ist in der Hauptstadt **Andarwacht** zu finden. Die Göttin selbst wird in der Öffentlichkeit meist als dunkelhaarige Schönheit dargestellt, welche ihre Blößen mit einem roten Tuch verhüllt. In den Tempelanlagen wird bei ihrer Darstellung auf jeglichen verhüllenden Stoff verzichtet. Die ersten Priesterinnen und Priester der Göttin waren der Überzeugung, dass es sich bei ihr um einen Succubus handelt, worauf auch ihr Name beruht und das sie auf einigen – meist älteren – Abbildungen als Succubus mit Hörnern und Schwanz dargestellt wird.

Die Tempel finanzieren sich in erster Linie durch Spenden, die während der Messen gesammelt werden, sowie dem Verkauf von Tränken welche den Liebesakt verlängern und Liebesdiensten. Man darf jetzt allerdings nicht dem Irrglauben verfallen, dass es sich bei den Tempeln um Bordelle handelt. Die angebotenen Dienste, beziehen sich etwa auf Unterweisung des Succubanasutra oder „Η πρώτη φορά“ (Das erste Mal). Ein Ritual, bei dem Knaben – meist aus reichen Häusern – von Priesterinnen einfühlend zu Männern gemacht werden.

Das größte Heiligtum des Ordens ist das Succubanasutra, ein Buch, in dem alle 327 gefälligen Positionen der körperlichen Vereinigung in Text und Bild erläutert werden. Das Buch wird im Haupttempel aufbewahrt und ist durch einen Zauber geschützt der es nur der höchsten Priesterin, **Nadeare Solial**, erlaubt es zu berühren. Eine Teilabschrift des Buches ist unter dem Titel „Wege der gefälligen Vereinigung“ in den Bibliotheken und Tempeln **Antherias** zu finden. Das Symbol der **Succubana** ist eine blühende rote Rose, welche Geweihte der Göttin als Hautbild an der Schulter oder an der Innenseite des Oberschenkels tragen. Um das Hautbild tragen zu dürfen, müssen die Geweihten eine umfangreiche Ausbildung absolvieren. Neben den Liebeskünsten, werden sie in Hofetikette, Geschichte und Sprachen unterrichtet, weshalb sie auch gern gesehene Gäste auf Festen in hohen Häusern sind.



Als ewige Widersacherin der Liebesgöttin gilt die dreibrüstige Dämonin **Lilith**, die es liebt Zwietracht und Hass zu säen und sich an Schmerzen – bevorzugt durch Folter – sowie sexuellen Perversionen ergötzt.



Arvenisena

(Kunst und Schönheit)

Wohl jeder Künstler und jede Künstlerin **Antherias** träumt davon zumindest einmal im Leben von **Arvenisena** geküsst oder „an der Hand genommen“ zu werden, gilt sie doch als Göttin von Kunst und Schönheit. Während ihre Berührung Künstler inspiriert soll ihr Kuss Schönheit bis ins hohe Alter verleihen. Zwar sind ihr keine Tempel geweiht, ihre bildliche Darstellung ist aber beinahe in allen Häusern **Antherias** zu finden. Und wer mit offenen Augen durch Antheria wandert, wird erkennen, dass Schönheit allgegenwärtig ist. Sei es in Form einer Magd, welche begehrlche Blicke auf sich zieht, in Form eines Schmetterlings dessen Flügel eine wunderschöne Musterung aufweisen - oder eine blühende Blume deren Anblick das Herz erfreut.



Nimmt die Göttin einen Künstler an der Hand, so ist es als würde sie seine Hand während des Schaffungsvorganges führen. Einer der größten Frevel in den Augen der Göttin ist es Kunst und Schönheit zu zerstören. **Arvenisena** ist eine der wenigen Göttinnen **Antherias** welche auch keine Geweihtenschaft unterhält und auch auf jegliche Symbolik verzichtet. Daher sind auch ihre Darstellungen sehr unterschiedlich, auch wenn sie meist als junge, spärlich bekleidete, Frau dargestellt wird. Bezeichnet sich jemand als von der Göttin gesandt, so könnt ihr euch sicher sein, dass man es nur auf eure Taler oder euer Kunstwerk abgesehen hat. Als ihre Gegenspielerin gilt **Putrexa**, welche es sich zu einem Ziel gemacht hat Schönheit und Kunst durch Krankheit und Fäulnis zu zerstören.

Paves

(Schrift, Poesie und Schauspielerei)

Ohne **Paves** gäbe es keine schriftlichen Aufzeichnungen, denn der Überlieferung nach, war er es, der den Menschen vor Äonen von Jahren die Schriftzeichen brachte, und sein Vater **Patareon** ihnen die Weisheit gab sie schreiben und lesen zu können. Doch war es wiederum **Paves**, der die Menschen mit seinem Geist erfüllte und sie berühmte Werke wie „*Rosen für meine Liebste*“ oder „*Das Opfer der Amazonen*“ niederschreiben ließ - Meisterwerke der Poesie, welche in keiner Buchsammlung oder Bibliothek **Antherias** fehlen sollten.



Auch **Paves** verzichtet auf prunkvolle Tempel und eine Priesterschaft, findet sich sein Werken doch in jedem Schriftstück **Antherias** wieder. Seine Zeichen sind Pergament und Schreibfeder, Symbole welche häufig über dem Eingang zu Schreibstuben zu finden sind, wo man gegen eine Gebühr Nachrichten diktieren oder Verträge aufsetzen lassen kann. Denn auch wenn **Paves** den Menschen die Schrift brachte, nicht alle wurden

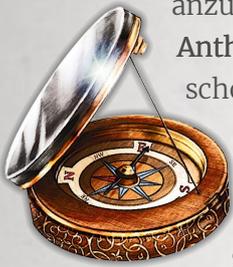


von **Patareon** mit dem Wissen, wie man sie benutzt, gesegnet. Doch **Paves** inspiriert nicht nur Schreiberlinge, ihre Geschichten zu Papier zu bringen, sondern auch Schauspieler und Gaukler sie, mit ihren Darbietungen, zu erzählen. Aus diesem Grund gilt **Paves** auch als Gott der Schauspielerei, des Tanzes und der Gaukler. Aus diesem Grund trägt die größte Schauspielbühne **Antherias**, welche in **Andarwacht** zu finden ist, den Namen „Zu **Paves** Ehren“.

Patareon

(Weisheit und Forschung)

Menschen, die sich seinem Segen entzogen haben, nennen ihn auch gerne „Gott der Neugierigen“, denn **Patareon** inspiriert Menschen dazu das Unbekannte zu erforschen und sich neues Wissen anzueignen. Eine schwere Aufgabe, denn wie die meisten von uns wissen, sind viele **Antherianer** verbohrt Dickschädel, die sich nicht leicht zu etwas inspirieren lassen – schon gar nicht dazu, sich Wissen anzueignen. Forscher bitten ihn um seinen Beistand, damit ihre Expeditionen von Erfolg gekrönt sein mögen und nicht im Magen eines Ungeheuers oder Kannibalen enden. Auch **Patareon** nennt keine prunkvollen Tempel und Priester sein eigen – betrachtet er doch jeden Ort an dem Wissen gesammelt oder vermittelt wird als eine Art Tempel und jeden Lehrenden als Vermittler seines Glaubens. Während sein Sohn **Paves** die Menschen dazu inspiriert ihre Gefühle und Emotionen zu Papier zu bringen, veranlasst **Patareon** sie dazu, ihr Wissen für die nächsten Generationen zu bewahren.



Fulgar

(Blitz, Donner und Zerstörung)

Kein anderer Gott wird von den Menschen so gefürchtet wie **Fulgar**. Ist er es doch, der mit Blitz und Donner, Zerstörung über Natur und die Arbeit der Menschheit bringt. Manchmal hat man das Gefühl, dass es ihm Freude bereitet, den Menschen bei der Ernte zuzusehen um dann den gefüllten Erntewagen mit einem seiner Blitze in Brand zu stecken. Und es soll auch schon vorgekommen sein, dass sein Donnerrollen wertvolle Scheiben aus Glas zerbersten ließen. Trotz seines zerstörerischen Wesens verfügt **Fulgar** über eine gewisse Anhängerschaft, welche sich in erster Linie aus Magiern und Alchemisten zusammensetzt, welche versuchen sich seine Macht für ihre Zwecke zu eigen zu machen. Allerdings legte sich schon so mancher Alchemist in **Barlortos** Arme, als er versuchte **Fulgars** Blitze zu einzufangen.

Doch trotz seines Hanges zur Bosheit und zur Zerstörung, darf man nicht außer Acht lassen, dass er durch Blitz und Donner auch schon so manche Leben gerettet hat. Gilt sein Blitz doch als eine der wenigen „Waffen“ **Antherias**, die einen ausgewachsenen

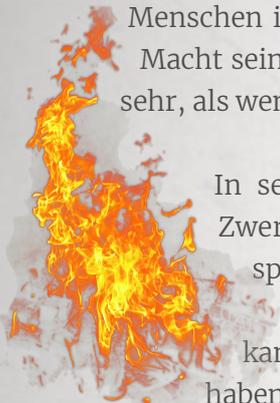


Drachen mit einem Schlag töten kann, wie eine Jahrhunderte alte Zeichnung, welche im „Hort des Wissens“ in **Torwacht** besichtigt werden kann, zeigt. In **Brückenwehr** überlegt man, **Fulgar** einen Tempel zu errichten, in der Hoffnung, ihn dadurch ein wenig zu besänftigen.

Luperrox

(Feuer und Schmiedekunst)

Obwohl er den Menschen das Feuer schenkte um sie zu wärmen und ihnen zeigte wie man einen unförmigen Klumpen Erz zu Werkzeugen, Waffen und Rüstungen schmiedet, fürchten die Menschen ihn – haben sie während der unzähligen Schlachten und Kriege die zerstörerische Macht seines Elementes kennengelernt. Und kaum etwas anderes fürchten die **Antherianer** so sehr, als wenn **Fulgar** durch einen seiner Blitze das Element des **Luperrox** entfesselt..



In seiner gezähmten Form können Menschen – und auch die metallbearbeitenden Zwerge, welche **Luperrox** ebenfalls verehren – jedoch nicht auf das Feuer verzichten. Es spendet Licht, Wärme, lässt die Menschen Speisen zubereiten, schützt vor wilden Tieren und macht viele Metalle so weich, dass man sie nach Belieben verformen kann. Zum Glück sind die Zeiten vorbei in denen Menschen, als auch Zwerge, versucht haben **Luperrox** mit lebenden Opfern zu besänftigen. Während die Zwerge meist kostbare Waffen opferten und in den „**Luperrox-Schlund**“ warfen, haben Menschen mitunter Kinder als Opfer dargebracht. Dieser Frevel an unschuldigen Leben, hat **Luperrox** so erzürnt, dass er in einem Anfall von Raserei einen ganzen Landstrich **Antherias** in Schutt und Asche gelegt hat. Und damit sich das frevelhafte Volk der Menschen dort auch nie wieder ansiedeln sollte, ließ er die **Vulkanglaszacken** wachsen und machte sie zum unfruchtbarsten Landstrich **Antherias**. Mehr als drei Zeitalter sollten vergehen, bevor sich wieder jemand in diesem Gebier ansiedeln sollte. Jemand, für den die kargen, harten Lebensverhältnisse kein übergroßes Hindernis darstellen sollten – die **Orks**.

In Nächten an denen der Doppelmond an **Antherias** Himmel voll erstrahlt, wird das „**Luperrox-Fest**“ abgehalten. Während dieses Festes zeigen Schmiede aus ganz **Antheria** die Kunst ihres Handwerkes und dem Gott werden Opfer dargebracht – allerdings in Form von Strohpuppen welche auf Scheiterhaufen verbrannt werden. Eines der wenigen Feste, welches Menschen und Zwerge gemeinsam feiern. Da es neben Scheiterhaufen und Schmiedeessen sehr heiß ist, fließt in diesen Nächten auch das Zwergenbier in Strömen, weshalb Spötter **Luperrox** auch als Gott des Bieres und der Trunkenbolde bezeichnen. Jedoch nur hinter vorgehaltener Hand, denn auch die Spötter fürchten seinen Zorn. Dem **Luperrox** wurden keine Tempel errichtet und seine Priester sind die Schmiede **Antherias**.





erzlich willkommen zum Tavernentratsch der 11. Ausgabe des „Amazonen Kuriers“. Böse Zungen mauscheln, dass wir ihn auch Bordellgeflüster nennen könnten, denn diesmal begeben wir uns tatsächlich auf einen Streifzug durch die verruchtesten Tavernen, Bordelle und Vergnügungsviertel Antherias. Darunter befinden sich auch einige, welche aufrichtige Bürger und Bürgerinnen wohl nie besuchen würden. Und genau aus diesem Grund möchten wir hier noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, dass diese Ausgabe des Tavernentratsch für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren nicht geeignet ist. Diese sollten sich vielleicht besser auf den Weg machen um Goblins zu erschlagen, bevor diese zur Plage werden... Aber keine Angst, wir bringen jetzt nicht wieder eine detaillierte Beschreibung unserer Stammtaverne. Die „Siegreiche Amazone“ sollte mittlerweile in ganz Antheria bekannte sein. Wir widmen uns, wie schon erwähnt, den weniger bekannten Örtlichkeiten. Damit man auch auf den ersten Blick erkennen kann, welche Dienstleistungen im jeweiligen Haus angeboten werden, hat unser **Christian** erklärende Symbole auserkoren.

Siegreiche Amazone ****



Links in der Leiste findet ihr, wie zu erwarten, den Namen der Lokalität. Gleich im Anschluss daran findet ihr die Bewertung durch die Andarwacher Gourmets, vergleichbar mit den Sternen an unseren Hotels. Due Gourmets vergeben keinen bis fünf Sterne. Die Vergabekriterien sind sehr komplex und die detaillierte Erklärung selbiger würde den Rahmen dieses Magazins sprengen. Man kann es aber sehr leicht auf einen vereinfachten Nenner bringen. Hat eine Lokalität keinen oder nur einen Stern, so darf man sich nicht wundern, wenn man sich den Magen verdirbt oder einen Dolch zwischen den Rippen stecken hat. Zwei oder drei Sterne sind schon durchaus akzeptabel. Für vier Sterne muss die Lokalität schon über eine besondere Küche und zumindest eine Suite verfügen. Bei einem fünften Stern müsst ihr über ein prall gefüllte Geldkatze verfügen, denn hier kostet selbst ein Glas Wasser aus der Pferdetränke ein paar Taler.

Blickt man in der Zeile nah rechts findet man vier Symbole. Das erste Symbol, der Krug (■) zeigt an ob es hier etwas anderes als Wasser zu trinken gibt. Ist das Symbol hellgrau (▣) dargestellt, so bedeutet dies, das es hier nichts zu trinken gibt. Das nächste Symbol (☞) steht dafür, ob hier auch Mahlzeiten serviert werden. Das Bett (≡) steht für das Vorhandensein von Gästezimmern und (⚙) zeigt an, ob man hier auch – über das normale Maß hinausgehende – Dienstleistungen in Anspruch nehmen kann. Diese Dienstleistungen können sehr vielseitig sein und von Waffenpflege über Reparaturen, Reinigungsleistungen und noch vieles mehr. Genauer zu den angebotenen Leistungen könnt ihr den jeweiligen Beschreibungen entnehmen. Handelt es sich bei der Lokalität um ein Bordell oder eine ähnliche Einrichtung – zu erkennen an den rosafarbenen Balken, gelten natürlich andere Bewertungskriterien....



Die feuchte Grotte ♥♥♥



Ähnlich wie die Sterne bei Tavernen und Spelunken, werden Freudenhäuser mit Herzchen ausgezeichnet. Auch hier sind die Vergabekriterien sehr komplex, beinhalten sie doch neben der Ausstattung, auch Diversität und Attraktivität der Liebesdiener und Dienerinnen. Aber natürlich auch die Sauberkeit der Liebesstätte und ob darüber hinaus noch Dienstleistungen, wie Tränke, Massagen, Bäder und ähnliches angeboten werden. Während der Hafenstrich in **Rifflicht** sicherlich kein Herz bekommen wird, können so manche Häuser mit drei oder vier aufwarten. Das einzige Haus **Antherias**, dass bis zum heutigen Tag mit fünf Herzen ausgezeichnet wurde ist das Samtpfötchen in **Andarwacht**.

Auch hier informieren Symbole in den Namensleisten über angebotene Leistungen. Ein (♥) zeigt an, dass man sich hier besonders einfühlsam um den Gast kümmert. Solche Häuser werden nicht selten für das ‚erste Mal‘ aufgesucht. Das nächste Symbol (👥) zeigt an ob das Haus auch die Möglichkeit bietet sich in der Gruppe dem Liebespiel hinzugeben. Die Größe der Gruppe wird hier meist nur durch eure Geldkatze bestimmt. Einige Häuser bieten auch einen Kerker (🔑), wo man(n) sich für seine Missetaten bestrafen lassen kann. Das Angebot reicht hier häufig von Fesselungen über Auspeitschungen bis zur Penetration mit Gegenständen.

Im einen oder anderen Haus (👑) kann man auch Neigungen frönen, welche selbst in weiten Teilen **Antheria** als wider der Natur oder äußerst unsittlich gelten – und an manchen Orten auch unter Strafe stehen. So mag es nicht verwundern, dass viele der besonderen Leistungen nur im Verborgenen angeboten werden und sehr kostspielig sind. Über Preise für – eventuell angebotene – Leistungen der besonderen Art informieren wir euch in den Beschreibungen. An dieser Stelle möchten wir ein letztes Mal ausdrücklich darauf hinweisen, dass diese Ausgabe des Tavernentratsch für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren nicht geeignet ist.

Seid ihr bereit? Wenn ja, dann kann es je losgehen. Bereisen wir bekannte und weniger bekannte Orte in **Antheria** und besuchen wir gemeinsam Lokalitäten an denen man sich, nach getanem Tagwerk, trifft um sich zu vergnügen. Sei es nun bei einem deftigen Mahl, einem Krug frischen Bieres oder der Erfüllung anderweitiger Gelüste.



Zur jungen Hafendirne ***



»Beurteile ein Buch nie nach seinem Einband!«, hat einstmals jemand gesagt. Und genau so, sollte man eine Taverne nicht dem Namen beurteilen. Fälschlicherweise wird die ‚junge Hafendirne‘ immer wieder für ein Freudenhaus gehalten, dabei handelt es sich um die älteste Taverne in **Rifflicht**, vielleicht sogar um eine der ältesten **Antherias**. Zwar bietet die ‚Hafendirne‘ keine Zimmer an ist aber – unseres Wissens nach – die einzige Taverne mit einer Spielecke für Kinder. Den Kleinen stehen hier Bälle, Puppen und ein Puppenhaus zur Verfügung.

Eine Besonderheit stellt auch die Lage dar. Die ‚alte Hafendirne‘ wurde auf einer künstlichen Insel vor der Hafenmauer von **Rifflicht** gebaut. Aus diesem Grund ist die Taverne nur, vom Hafenmarkt aus, über zwei schmale Holzstege zu erreichen. Die Taverne ist wegen ihrer vorzüglichen Fischgerichte weit über die Grenzen **Rifflichts** hinaus bekannt. Um die Frische der Fischgerichte gewährleisten zu können, betreibt die ‚Hafendirne‘ im Untergeschoß eine eigene Fischzucht in Becken, was in Antheria bisher einzigartig ist. Im Untergeschoß findet sich auch das Getränkelager der Taverne. Hier lagern etwa fünfzig verschiedene Weine in Flaschen und Fässern, denn zu einem leckeren Fischgericht gehört auch ein guter Wein. Was die Preise betrifft, liegt die Hafendirne im guten Mittelfeld. Bier ist hier jedoch unverhältnismäßig teuer.

Der Betrunkene Seemann



Der Name dieser **Rifflichter** Hafenkaschemme sagt bereits alles. Hier treffen sich in erster Linie Seeleute um sich für wenige Taler zu besaufen. Die Qualität der ausgeschenkten Biere gleicht etwa der des Spülwassers in drei oder vier Sterne Tavernen. Vom ‚Genuss‘ der Schnäpse, welche dort ausgeschenkt werden, sollen schon einige Seeleute erblindet sein. Weine, Speisen oder Betten sucht man im ‚Betrunkenen Seemann‘ vergeblich. Wer die Kaschemme kennt – und nicht die letzten Mondläufe auf einem Schiff verbracht hat – würde sich ohnehin hüten in der Rattenbude zu speisen oder zu schlafen.

Trotz all dieser Unzulänglichkeiten ist der ‚Betrunkene Seemann‘ eine der ersten Anlaufstellen in **Antheria**, sollte man eine Crew für eine Expedition per Schiff suchen. Und natürlich auch für Seeleute, die auf der Suche nach einer Heuer sind. Da die Kaschemme in erster Linie von Seeleuten besucht wird, geht es dort mitunter sehr rau zu. Gerät man im ‚Seemann‘ in eine Klopperei, sollte man nicht damit rechnen, dass die Stadtwache zu Hilfe eilt. Diese macht meist einen großen Bogen um das Hafenviertel.



Der Untere Hafenweg



Keine andere Straße in **Antheria** hat einen derart schlechten Ruf wie der ‚Untere Hafenweg‘ in **Rifflicht** – und das völlig zu Recht. Wer hierher kommt um nach ‚Hilfe‘ zu suchen, muss schon sehr verzweifelt sein – oder völlig pleite. Angeboten werden in erster Linie Dienste, welche – an die schmutzige Wand gelehnt – vollzogen werden können. Doch Vorsicht ist geboten! Für wenige Taler erhält man neben der Erleichterung mitunter auch die eine oder andere Krankheit und/oder Sackratten. Auch sollte man gut Acht geben, dass man den Rauschmittelhändlern nicht in die Quere kommt, sonst kann es rasch passieren, dass man als Wasserleiche endet. Neben der ‚käuflichen Liebe‘ werden hier nämlich auch Rauschmittel angeboten. Nicht selten kommt es vor, dass die Liebessdiener süchtig nach diesen Mitteln sind und ihre Körper deshalb anbieten.

Samtpfötchen ♥♥♥♥



Alles was erlaubt ist – vom zärtlichen Kuschn bis zur knallenden Peitsche – und noch mehr findet man im ‚Samtpfötchen‘ in **Andarwacht**. Doch wer absteigen will um sich besteigen zu lassen, der braucht eine sehr fette Geldkatze. Was kaum jemand weiß ist, dass das ‚Samtpfötchen‘ neben körperlichen Genüssen auch eine Galerie erotischer Kunst ist. Über zwanzig Gemälde erfreuen – nicht nur – das Auge des Betrachters und können auch erworben werden. Hierzu reicht der Inhalt einer einzelnen Geldkatze allerdings selten aus. Diese Galerie ist mit ein Grund, weshalb bereits der Eintritt hinter den Vorhang 30 Taler kostet. Im Eintrittspreis inbegriffen sind auch ein Getränk und ein Reinigungstüchlein – für den Fall, dass der Anblick der Gemälde zu sehr ‚erfreut‘ hat. Der Eintrittspreis beinhaltet keine der angebotenen – erotischen – Dienstleistungen.



Die Zimmer, in welchen das Succubanasutra in allen seinen Formen Anwendung findet, sind überaus geschmackvoll eingerichtet und laden zum Verweilen ein. Hier sollte man allerdings die Zeit im Auge behalten, denn nicht selten wird nach Zeit abgerechnet und das kann teuer werden, wenn man sich die halbe Nacht in seidene Kissen kuschelt. Im Preis, welcher natürlich vorab festgelegt wird, ist auch ein Bad mit duftenden Ölen inbegriffen. Das Personal des ‚Samtpfötchen‘ gilt als besonders einfühlbar, weshalb es häufig für das ‚erste Mal‘ aufgesucht wird, wobei wir auch schon bei den Sonderleistungen des ‚Samtpfötchens‘ sind. Das Haus bietet auch eine Art Liebesschule, in der man sich aufklären lassen kann. Der Besuch dieser Schule ist allerdings alles andere als billig, beinhaltet er doch auch verschiedene, praktische Übungen mit den Lehrkörpern. Ebenfalls im Preis inbegriffen sind verschiedene Lehrmaterialien wie abschriftliche Auszüge diverser Bücher und verschiedene Tränke und Tinkturen.



Es ist fraglich ob Succubana Gefallen daran findet, aber im ‚Samtpfötchen‘ werde auch die bedient, die an Schmerz und Unterwerfung Freude und Lust empfinden. Um auch diese Kunden befriedigen zu können, wurde erst kürzlich ein Kerker eingerichtet, in dem man sich verschiedenster Bestrafungen unterwerfen kann. Diese hier im Detail aufzuführen würde allerdings zu einer Beschlagnahme durch die Sittenwächter führen. Ebenfalls einzigartig in **Antheria** ist der ‚Raum der Natur‘. Immer mehr Stadtbewohner sehnen sich danach der Succubana in der Natur zu opfern, haben aber nicht die Möglichkeit oder den Mut es zu tun. Diese Möglichkeit bietet ihnen der ‚Raum der Natur‘. Der Raum kann entweder gebucht werden um sich mit seiner Begleitung darin zu vergnügen oder auch um sich professionell darin verwöhnen zu lassen.

Was so gut wie niemand weiß... Mitunter kommt es vor, dass sich eine sehr wohlhabende Person in eine der Frauen aus dem ‚Samtpfötchen‘ verliebt und bereit ist ein Vermögen zu bezahlen um Zeit mit ihr verbringen zu können. So ist zum Beispiel durch eine Indiskretion seines Dieners bekannt geworden, dass **Usamaahn Al' Khufus** für eine Nacht mit **Yazmina Liebesblut** die unglaubliche Summe von 3.000 Talern bezahlt hat - und das bei jedem seiner Besuche. Im Laufe der Jahre haben sich durch die Besuche Wohlbetuchter derartige Reichtümer angehäuft, dass dem ‚Samtpfötchen‘ gar nichts anderes übrig blieb als einen Tresorraum einzurichten. Aber macht euch keine falschen Hoffnungen - der Raum wird bewacht und die Wände sind mit Zwergenstahl verstärkt.

Das Goldene Kamel *****



Das ‚Goldene Kamel‘ ist im Herzen von **Al' Khazaam** - direkt am Seiden- und Gewürzmarkt - zu finden und schon der Name lässt auf den gebotenen Luxus schließen. Hier nächtigt man nicht bloß, hier residiert man - denn hier ist wirklich alles Gold was glänzt. Speisen werden auf goldenen



Tellern serviert, die Kelche aus denen man trinkt sind aus Gold und edlen Gläsern. Die Speisen, die man serviert bekommt, zählen zu den feinsten, die Antheria zu bieten hat. Zartestes Fleisch in den köstlichsten Saucen, Früchte aus aller Herren und Herrinnen Länder, Fische aus den südlichen Meeren - aber alles zu seinem Preis. Während man in einer herkömmlichen Taverne meist für ein paar Silbertaler satt wird, muss man hier sehr tief in die Geldkatze greifen. Für eine Portion feines Fleisch vom Kamel, garniert mit Salaten und verschiedenen Beilagen sind etwa 50 Taler zu bezahlen. Nicht vergessen! Wir sprechen hier von einer Portion für eine Person - und nicht für ein ganzen Bankett.

Sehr bekannt ist ‚Goldene Kamel‘ für seine Rauch- und Rauschkrautzimmer. Räume, in denen allem gefrönt wird was die Gesetzgeber nicht verboten haben. Zwar herrschen in **Al' Khazaam** sehr strenge Gesetze was Sitte und Anstand betrifft, der Rauschmittelkonsum ist hier allerdings nicht, wie in vielen anderen Städten, unter Strafe gestellt. Allerdings ist es nicht ganz billig sich den Geist zu vernebeln. Eine Pfeife ‚Blauer Wahrheitsdunst‘ oder ‚Goldener Rausch‘ schlagen sich mit etwa



70 Talern zu Buche. Über die Wirkung der verschiedenen Rauschkräuter berät man euch ausführlich vor dem Betreten der Räume. Aber natürlich kann man der Wirkung der Kräuter auch auf seinem eigenen Zimmer frönen. Auf den Zimmern erwartet euch der pure Luxus. Jedes Zimmer verfügt hier natürlich über sein eigenes Badezimmer, mit Wannen aus edelstem Marmor und selbst wenn man sich erleichtern muss sitzt man auf edelsten Materialien, auf Wunsch durch eine Kammerzofe vorgewärmt. In den Bädern findet man eine Vielzahl an Duftölen, welche ihresgleichen suchen. Vom zarten Rosenduft bis zum brünstigen Widder ist hier alles zu finden. Sowohl Betten als auch Sitzkissen sind mit kühlender Seide bezogen.



Es versteht sich wohl von selbst, dass solch ein Luxus auch seinen Preis hat. Einfache Zimmer kosten – abhängig von der Auslastung der Residenz – zwischen 300 und 500 Taler pro Nacht. Eine Suite ist nicht unter 1.000 Talern pro Nacht zu haben und muss meist über Mondläufe im Voraus gebucht werden. Abschließend ein Hinweis, der wohl jede Frau in **Antheria** sauer aufstoßen lässt... Die Herren in den Wüstengebieten bestehen auf strenge Geschlechtertrennung. Der Eintritt ins ‚Goldene Kamel‘ ist ausschließlich Männern gestattet. Frauen müssen mit dem ‚Silbernen Trampeltier‘ vorlieb nehmen.

Die Stählerne Wacht **



Hier wird – wie in fast allen Zwergentavernen – die Gastfreundschaft groß geschrieben. An der Türe zur ‚Stählernen Wacht‘ in **Schwarzbruch** wird niemand abgewiesen – nicht einmal Orks oder Elfen. Für jemanden, der diese Taverne das erste Mal besucht, mag sie ein wenig befremdlich wirken, befindet sie sich doch in einer Felswand, aus der die Räume heraus gehauen wurden. Auch die grob wirkenden Tische und Bänke mögen so manchen Reisenden abschrecken, aber man sollte sich nicht durch den Schein täuschen lassen.



Keine andere Taverne Antherias bietet eine derart köstliche und breit gefächerte Auswahl an Zwergenbieren, wie die ‚Stählerne Wacht‘ – und das auch noch zu einem günstigen Preis. Auch die Speisen haben es in sich. Wer sich in erster Linie von Grünfutter ernährt, der sollte vielleicht einen großen Bogen um diese Taverne machen, denn hier werden nur deftige Fleischgerichte serviert. Nicht umsonst findet sich über dem Eingang der Küche der Spruch: „In unserer Braten Saft liegt der Zwerge Kraft!“ in den Stein gemeißelt. Die servierten Gerichte sind einfach, aber sehr schmackhaft und kräftigend – und auch das zu einem günstigen Preis.



Vielleicht fragt ihr euch jetzt, warum die ‚Stählerne Wacht‘ trotz dieser Vorzüge nur zwei Sterne verliehen bekommen hat. Ihr müsst stets bedenken, dass die Sterne nach einer Art **Andarwachter** Standard vergeben werden – und der vergibt keine Sterne für, in Stein gehauene, Schlafkojen. An die Betten und Zimmer darf man hier wirklich keine großen Anforderungen stellen. Häufig sind die „Betten“ nur in den Fels geschlagene Nischen, in denen man auf Strohsäcken schläft. Nicht selten sind diese für Gäste in „normaler Größe“ auch zu kurz, was dazu führt, das man häufig in gebückter Haltung schlafen und stehen muss. Eine Übernachtung in einer Felsnische kostet lediglich 3 Taler und bringt Zwergen – und nur Zwergen – 3 LE Erholung pro Nacht.

Für einen Aufpreis von 2 Talern bietet die ‚Stählerne Wacht‘ auch eine hervorragende Pflege für Waffen, Schilde und Rüstungen. Für diesen geringen Betrag werden Verschmutzungen und Schäden entfernt. Da Zwergen die Schmiedekunst bereits mit der Muttermilch beigebracht wird, kann man hier auch Verbesserungen vornehmen lassen. Die Preise hierfür sind variabel und eine Frage eures Verhandlungsgeschickes.

Zum Immergrünen Blatt *****



Am Rande der Elfenhauptstadt **Yaldar'mae**, direkt am Kristallsee gelegen, kann man im ‚Immergrünen Blatt‘ einkehren. Die Schönheit dieses Ortes lässt sich mit Worten der menschlichen Sprache nicht beschreiben. Jeder Raum der Herberge wird von elfischer Magie durchflutet. So werden die Räume zum Beispiel nicht durch Fackeln, sondern durch leuchtende Kristalle erhellt. Nichts kann Feuer fangen und weder Ruß noch Rauch machen das Atmen schwer. In vielen Räumen sind die Wände mit Pflanzen bewachsen, welche mit ihren Düften für einen besonders tiefen und erholsamen Schlaf sorgen – aus diesem Grund regeneriert man hier auch 4 LE pro Nacht. Dazu bieten fast alle Gästezimmer einen Ausblick auf den ‚Kristall der Reinheit‘, welcher, wenn das Licht der Sonne auf ihn fällt, heller erstrahlt als diese selbst.

Besonders bekannt ist das ‚immergrüne Blatt‘ für die leckeren Backwaren, welche im Haus selbst zubereitet werden und nur hier – und teils auch bald in ‚der alten Scheune‘ – erhältlich sind. Nur Elfen verstehen es, so locker leichtes Back- und Naschwerk herzustellen. Ebenfalls weit über die Grenzen des Elfenreiches hinaus bekannt ist das ‚Blatt‘ für seine verschiedenen Prizzelwasser mit Frucht- oder Kräutergeschmack, welche nur hier erhältlich sind. Alle Versuche diese Wässer anderorts abzufüllen führten bisher nur zu Ogerflitze* und gräulich schmeckenden Ergebnissen.

**Schwerer, blutiger Durchfall – kann unbehandelt zum Tod durch Dehydrierung führen*



Da sich die Elfen weitestgehend von den niederen Rassen, wie sie andere Völker bezeichnen, isoliert haben, sind hier selten Menschen oder gar Zwerge anzutreffen. Gehört man diesen Völkern an, muss man mit einer gewissen Distanziertheit bei der Bedienung rechnen, auch stehen einem nicht alle Leistungen des ‚immergrünen Blattes‘ zur Verfügung. So wird sich garantiert kein Waffenmeister finden, der nicht-elfische Waffen, Schilde oder Rüstungen verbessert. Manchmal trifft man hier auch auf Patrouillen der Amazonen. Obwohl sie, als eines der wenigen menschlichen Völker, gute Kontakte zu den Elfen pflegen, sind sie im ‚immergrünen Blatt‘ nicht sehr gerne gesehen, was wohl an ihrem schroffen Wesen liegen dürfte. Eine Besonderheit des ‚immergrünen Blattes‘ sind wohl auch die akzeptierten Zahlungsvarianten. Neben euren Talern, Dukaten und Edelsteinen akzeptieren die Betreiber auch den Tausch mit Handelsgütern. So könnt ihre eure Rechnung zum Beispiel auch mit Safran, Salz oder Bleibewach bezahlen. Diese sollten in etwa dem Gegenwert von 10 bis 15 Talern entsprechen.

Weit mehr und detailliertere Beschreibungen Antherianischer Tavernen, Bordelle und anderer Häuser werdet ihr (wahrscheinlich) Anfang 2025 in einem eigenen Schriftwerk finden, an dem Andrea und Chris, inspiriert durch diesen Tavernentratsch, zusammen arbeiten. Der Titel wird, sofern niemand etwas Besseres einfällt, „Tavernen, Märkte & Bordelle“ lauten.

Und jetzt zu einem Punkt, der uns gewaltig unter den Fingernägeln juckt - und Besuchern unserer Homepage vielleicht auch schon bekannt ist. Wir werden die Arbeit an „**W20 - Legends of Antheria**“ bis auf weiteres einstellen (siehe nächste zwei Seiten). Aber keine Angst! Das bedeutet nicht, dass **Antheria** gestorben ist. Ganz im Gegenteil! Es wird schöner und lebendiger werden als es je war. Anstatt ein neues System erstellen zu wollen – eine Quest an der unser kleines Team gescheitert ist – konzentrieren wir uns nun auf die Erschaffung einer Welt - **Antheria**. Nun bleibt es euch überlassen, ob ihr diese Welt in Geschichten erleben, mit gestalten oder mit einem bereits bestehenden Regelsystem bespielen wollt. Wer sagt, dass **Antheria** nicht auch mit den System von **Dungeons and Dragons™** oder **Das Schwarze Auge®** bespielt werden kann? Für einen erfahrenen Spielleiter sollte es kein all zu großes Problem sein unsere Charaktere und Objekte in ihr System zu übernehmen.

W20 - Legends of Antheria wird zu **Legends of Antheria**



Legends of Antheria



Willkommen in einer fantastischen Welt voller Abenteuer und Magie.

Willkommen in Antheria!

Ursprünglich war „Legends of Antheria“ als eigenes Rollenspiel-System gedacht, allerdings mussten wir nach ein paar Jahren harter Arbeit erkennen, dass uns sowohl die Zeit, als auch die Kraft, fehlte diese „Quest“ mit unserem kleinen Team zu schaffen. Deshalb wurde „W20 - Legends of Antheria“ von uns auf Eis gelegt - aber keinesfalls vergessen. Die Welt, welche wir für unser System erschaffen hatten, besteht weiterhin und wir wollen sie schöner und lebendiger machen, als sie je zuvor war. Anstatt sich weiter den Kopf zu zerbrechen ob eine Waffe nun $2W6+1$ oder $1W12+2$ Schaden verursacht, haben wir uns dazu entschlossen, **Antheria** zuvor mit Leben zu erfüllen. Leben in Form von Geschichten, Romanen, Charakterprofilen, Landkarten, Plänen, Kompendien und vielem mehr.

Werdet doch Teil dieser Welt und helft uns, sie mit euren Geschichten und Ideen mit Leben zu erfüllen. Erzählt uns doch einfach, wie ihr euch **Antheria** vorstellt. Möglicherweise wolltet ihr schon immer einmal eine Geschichte schreiben - oder habt sie vielleicht schon geschrieben. Lasst uns und andere an diesen Geschichten teilhaben. Traut euch! Niemand von unserem Team hat Erfahrung als Autor oder Autorin, aber dennoch fürchten wir uns nicht unsere Vorstellung von **Antheria** „zu Papier“ zu bringen. Ein gutes Beispiel dafür ist der Roman „Der Handelsposten“, an dem Claudia und Chris nun schon seit einiger Zeit schreiben. Natürlich darf man nun kein Epos wie „Herr der Ringe“ oder „Das zerbrochene Rad“ erwarten, aber selbst die bisher veröffentlichte Leseprobe macht Appetit auf mehr. Langer Worte, kurzer Sinn - bitte helft uns **Antheria** lebendiger zu machen!

Euere Reiseführer durch Antheria

Chris, Andrea, Claudia, Xenia und Peter

Wer ein Teil Antherias werden möchte, möge sich bitte **bei uns melden!**

Die Ersten erwartet auch eine kleine Überraschung!



WICHTIG BITTE LESEN!

Liebe Freunde von „**W20-Legends of Antheria**“. Die Zeiten ändern sich – und so leider auch manchmal unsere Leidenschaften. Wer uns begleitet, der weiß, dass wir schon lange an einem eigenen Rollenspielsystem arbeiten, aber wir wollen ehrlich zu euch sein – und auch zu uns – aber mit unserem kleinen Team ist es uns nicht möglich dieses Ziel in absehbarer Zeit zu erreichen. Deshalb haben wir uns schweren Herzens entschlossen die Arbeit am Spielsystem bis auf Weiteres einzustellen. Ihr könnt uns glauben... Diese Entscheidung ist uns nicht leicht gefallen, denn es stecken bereits hunderte, wenn nicht sogar mehr als tausend, Stunden Arbeit darin. An dieser Stelle auch ein ganz herzliches Dankeschön, an alle, die uns mit Ideen und Leserbriefen angetrieben haben weiter zu machen. Aber keine Angst! Eure Unterstützung war nicht vergebens, **Antheria ist nicht tot!**

Ganz im Gegenteil! Es wird sich zwar so einiges ändern, aber wir wollen **Antheria** schöner und lebendiger machen als es je zuvor war, und zwar durch Geschichten. Vielleicht auch durch eure Geschichten. Erzählt uns doch einfach, wie ihr euch **Antheria** vorstellt. Möglicherweise wolltet ihr schon immer einmal eine Geschichte schreiben – oder habt sie vielleicht schon geschrieben. Lasst uns und andere an diesen Geschichten teilhaben. Traut euch! Niemand von unserem Team hat Erfahrung als Autor oder Autorin, aber dennoch fürchten wir uns nicht unsere Vorstellung von **Antheria** „zu Papier“ zu bringen. Ein gutes Beispiel dafür ist der Roman „Der Handelsposten“, an dem Claudia und Christian nun schon seit einiger Zeit schreiben. Natürlich darf man nun kein Epos wie „Herr der Ringe“ oder „Das zerbrochene Rad“ erwarten, aber selbst die bisher veröffentlichte Leseprobe macht Appetit auf mehr. Langer Worte, kurzer Sinn – Bitte helft uns **Antheria** lebendig zu machen!

Wir treffen uns in der „Siegreichen Amazone“!

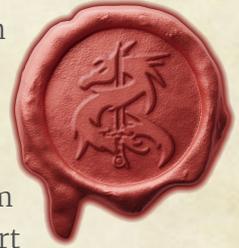
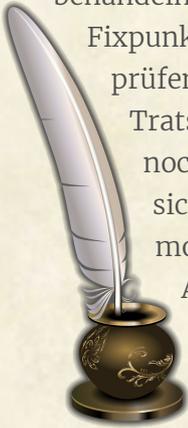
Euer W20-Team

Chris, Andrea, Claudia, Xenia und Peter



Bedingt durch unsere Konzeptänderung, wird sich natürlich auch für den **Amazonen Kurier** einiges ändern. Geplant ist, dass er Themen ausführlicher behandeln soll – dafür allerdings nicht mehr so viele pro Ausgabe.

Fixpunkte bleiben natürlich die Heldenpost, der Tavernentratsch und der prüfende Blick. Wobei es im Tavernentratsch wirklich ausschließlich um Tratsch und Gerüchte gehen soll. Aber was das betrifft ist das letzte Wort noch lange nicht gesprochen. Aber man sollte sich schon einmal darauf einstellen, dass sich einiges am Magazin ändern wird. Aber keine Angst! Wir werden nicht von heute auf morgen alles auf den Kopf stellen. Die Änderungen werden Schritt für Schritt, von Ausgabe zu Ausgabe erfolgen. Angedacht ist unter anderem eine eigene Rubrik für Kurzgeschichten unserer Leserinnen und Leser – vorausgesetzt natürlich, wir bekommen auch ausreichend Zusendungen. Also! Spitzt die Feder und holt das Tintenfass aus dem Schreibtisch. Ruhm und Ehre als Autoren warten auf euch!



Wir haben auch schon einige spannende Ideen rund ums Thema „Geschichten und Romane“, aber die möchten wir an dieser Stelle noch nicht verraten. Jetzt sei an dieser Stelle nur verraten, dass sich diese Ausgabe, mit diesen Zeilen, dem Ende zuneigt – bevor wir wieder gescholten und beschuldigt werden die Ausgabe künstlich in die Länge zu ziehen.

Vorwärts Abenteurer!
Auf nach Antheria!

Wir treffen uns in der nächsten Ausgabe!

Euer Amazonen Kurier-Team

Chris, Andrea, Claudia, Xenia und Peter

