

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

ANTHERIANISCHER AMAZONEN-KURIER



12

Neue Produkte
in „Der alten Scheune“

© 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 – Legends of Antheria

Brunnengasse 72
1160 Wien
Österreich

Titelbild: Der Handelsposten – © Christian Stadler
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)

Seit wir die Homepage neu gestaltet haben, könnt ihr in Echtzeit verfolgen wie häufig – oder selten – der „Antherianische Amazonen-Kurier“ und andere Publikationen heruntergeladen werden. Seit diese Zahlen öffentlich zugänglich sind, haben uns einige Nachrichten erreicht, in denen wir gefragt wurden, warum wir uns so viel Arbeit – für diese wenigen Downloads, mit fallender Tendenz – machen. Zwei haben uns sogar gefragt ob wir uns mit unserer Zeit nichts Besseren anzufangen wissen und unsere Arbeit als reine Zeitverschwendung tituliert.

Warum schreiben wir den „Amazonen-Kurier“ und die anderen Publikationen? Was für eine seltsame Frage – mit einer so einfachen Antwort. Wir schreiben sie, weil es uns Freude macht und weil wir diese Freude – und manchmal auch den Frust – mit anderen Menschen teilen wollen. Natürlich können wir nicht sagen wie viele Leserinnen und Leser der „Amazonen-Kurier“ wirklich hat, aber zumindest wird er immer wieder mal herunter geladen. Und ja... Die Downloads unserer Publikationen sind stark rückläufig, aber das ist für uns nur ein Ansporn es in Zukunft besser zu machen.

(Christian Stadler)

Es hat mich ehrlich gesagt sehr betroffen gemacht, hören zu müssen, dass einige den Kurier nicht mehr lesen möchten, weil wir die Arbeit an unserem Rollenspielsystem auf Eis gelegt haben. Ein Schreiber beschuldigte mich sogar, persönlich dafür verantwortlich zu sein, dass wir bis auf weiteres nicht daran weiterarbeiten. Schon mal daran gedacht uns auch ein wenig zu unterstützen und nicht nur zu kritisieren? Ist natürlich nur ein Vorschlag...

(Claudia Schwarz)

Es ist schon eine Weile her, seit ich mich das letzte Mal zu Wort gemeldet habe und ich wollte es auch hier nicht tun, denn ich kann die ganze Aufregung nicht verstehen. Wir haben versucht unser eigenes Rollenspielsystem zu entwickeln und sind an der Umsetzung gescheitert. Zum einen, weil sich Prioritäten geändert haben und zum anderen, weil es von vielen Seiten an Hilfe und Unterstützung fehlte. Ihr könnt mir glauben! Niemandem von uns ist es leicht gefallen **W20** auf Eis zu legen...

(Xenia Bergmann)





◆ 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.



◆ TAVERNENTRATSCH ◆

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.

◆ FÜR DIE EWIGKEIT ◆

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!

Auf Vielfachen Wunsch von Leserinnen und Lesern, haben wir uns entschlossen die Schrift im **Kurier**, zwecks besserer Lesbarkeit auf Smartphones und Tablets, auf 11 Punkt zu vergrößern. Zumindest in den Teilen des Magazins wo es, ohne komplizierte Überarbeitung des Layouts, möglich ist. Doch jetzt lasst uns zur Heldenpost kommen! Wie nicht anders zu erwarten, haben sich die meisten eurer Zuschriften auf das vorübergehende „Aus“ von „**W20 - Legends of Antheria**“ bezogen. Viele scheinen dabei aber völlig übersehen zu haben, dass wir das System nicht zu Grabe getragen, sondern lediglich auf Eis gelegt haben. Ganz einfach, weil wir uns zur Zeit viel lieber mit der Gestaltung einer neuen Welt, anstatt mit einem trockenen Regelwerk, beschäftigen wollen.

Das kam völlig überraschend!

(DSA Freak 94)

Die Ankündigung, dass ihr euer Rollenspielsystem auf Eis legt, hat mich – wie ein Blitz aus heiterem Himmel – getroffen. Vor allem, wenn man bedenkt wie viel harte Arbeit bereits in dem System steckt. Noch gebe ich die Hoffnung nicht auf, dass ihr es vielleicht doch in nächster Zeit schaffen werdet ein Rahmengerüst des Systems zu veröffentlichen, das wir – eure Fans – weiterentwickeln können. Das soll jetzt keine Kritik sein, aber vielleicht hättet ihr eure Leserinnen und Leser schon viel früher in die Entwicklung mit einbinden sollen. Man hatte ja wirklich das Gefühl, als wäre euer System eine Art Staatsgeheimnis.

Was mich allerdings in den Wahnsinn treibt, ist das ewige Umschreiben des Romans „Der Handelsposten“. Wie ich feststellen musste unterscheidet sich die, auf der Homepage veröffentlichte, Version grundlegend von der aus dem **Kurier**. Ich möchte nicht sagen, dass der Roman schlechter geworden ist, aber auch nicht viel besser. So führt der Roman zu Beginn der Geschichte einige durchwegs interessante Charaktere ein, aber nur um sie schon nach kurzer Zeit wieder „verschwinden“ zu lassen, was ich persönlich nicht sehr gut gelöst finde. Wenn man sich schon die Mühe macht Charaktere zu ersinnen, dann sollte man auch ein bisschen näher auf sie eingehen und es nicht bloß mit einem „wir haben uns nie wieder gesehen“ abtun. Generell fand ich es eine gute Idee, dass sich dich Helden in einem Wettlauf gegen die „Lange Nacht“ befinden und es in nur knapp schaffen zu entkommen und nun auf Gedeih und Verderb aufeinander angewiesen sind, bis die Sonne wieder scheint. Den Ansatz fand ich wirklich gut...



...aber die Umsetzung weniger. Gut! Die Helden waren fünf Tage und fünf Nächte in der Taverne eingeschlossen. Es hat mir gefallen, dass ihr zum Beispiel den Teil mit der verletzten Amazone in die neue Version übernommen habt, wobei der Teil mit den Pilzen in der Latrine für mich ehrlich gesagt ein wenig ekelig war. Aber gefühlt zehnmal lesen zu müssen wie Speis und Trank serviert werden, hat mir dann doch ein ermüdetes Gähnen entlockt. Man konnte deutlich erkennen, dass euch die Ideen ausgegangen sind und ihr krampfhaft versucht habt die Zeit irgendwie zu überbrücken. Dabei kam auch *Serida*, meiner Meinung nach, viel zu schlecht weg. Während sie in der ursprünglichen Version noch einen Hauch von unschuldiger Neugierde an sich hatte, wirkt sie in der Neuauflage wie eine nymphomanische Lolita. Die Szene im Badezimmer fand ich ja noch ganz lustig, aber was sich dann Nacht für Nacht in ihrem, doch nicht so geheim wie angenommenem, Kämmerchen zugetragen hat erscheint mir wie ein plumper Versuch die Geschichte mit Erotik aufzupeppen. Grundsätzlich habe ich ja nichts dagegen und das eine und andere Mal ist das auch ansatzweise gelungen, aber spätestens in der vorletzten Nacht wird es eine langweilige Qual.

Aber ich möchte die neue Version nicht nur kritisieren...

Ein paar Dinge haben mir auch sehr gut gefallen, etwa eure Wortschöpfungen „Bleibewach“ (Kaffee) oder „Kartoffelstampf“ (Erdapfelpüree). Die Sache mit dem „Apfelessig“ fand ich wieder ein wenig ekelig, aber angesichts des miesen Charakters von *Zavlum Emse*, auch ganz witzig. Er ist zum Beispiel ein Character, wo ich mir erwartet und erhofft hatte, dass ihr näher auf ihn eingehen würdet. Aber nein! Ihr schickt ihn, wie ein schlimmes Kind, auf sein Zimmer, wo er den Rest der Geschichte in Hausarrest steckt und sich über Salat mit vermeintlichem Apfelessig freut. *Helena*, die wahrscheinlich jeder Leser in sein Herz geschlossen hat, darf zwar die verwundete Amazone retten, aber sonst nicht wirklich etwas zur Geschichte beitragen. Und *Tyren*, der eigentlich ein enger Vertrauter der Amazonen ist, wird völlig zur Randerscheinung degradiert, die nur durch einen ungustiösen Albtraum in Erscheinung treten darf. Das haben die Beiden wirklich nicht verdient. Wie gesagt... Es gefällt mir gut, dass neue Charaktere vorgestellt werden, aber ihr solltet mehr aus ihnen machen, als bloß eine Randnotiz. Das mehr an Erotik ist zwar ganz nett, aber die Darstellung ist meiner Meinung nach viel zu plump. Vor allem der „Lapdance“ der Amazone ist wirklich peinlich. Kurz gesagt... Ihr habt den Roman mit interessanten Ansätzen verlängert, aber nicht wesentlich verbessert. Damit ihr vier oder fünf Sterne von mir bekommt, müsst ihr den Roman gründlich überarbeiten.



Christian ☉ —————

Ein ganz großes Dankeschön für deine detaillierte Analyse unseres Romans und deine Gedanken zu unserem Rollenspielsystem, welche wir diesmal leider nur in gekürzter Form in den **Kurier** aufnehmen konnten. Viereinhalb Seiten waren doch ein wenig zu lang, auch wenn dein Feedback, wie immer, sehr gut geschrieben ist. Da wir schon ausgiebig darüber berichtet haben, „**W20 - Legends of Antheria**“ auf Eis zu legen, beschränke ich mich mit meinen Antworten hier auf deine Kritik über unseren Roman. Ich habe während des Schreibens festgestellt, dass man etwas sehr unterschiedlich empfinden kann, wenn man es schreibt und wenn man es liest. So kamen mir manche Ideen beim Schreiben wirklich gelungen und spannend vor, als ich sie danach aber, im vollen Kontext zur Geschichte, gelesen habe fand ich sie schrecklich. Und wie ich jetzt erkennen musste, ging es den meisten Leserinnen und Lesern ebenso wie mir. Und ich glaube, **Claudia** schließt sich dieser Meinung an. Da uns „der Handelsposten“ irgendwie ans Herz gewachsen ist, werden wir ihn erneut überarbeiten und uns wieder mehr an der ursprünglichen Fassung orientieren, aber dennoch eine andere Geschichte erzählen. Die Idee ist, dass die Geschichte in der Zukunft beginnt. **Serida** und **Yorin** sind glücklich verheiratet, betreiben den Handelsposten mit Erfolg und erzählen ihren Kindern jeden Abend eine Geschichte, wie es denn eigentlich zum Handelsposten kam...

Claudia ☉ —————

Du weißt, dass mir deine Meinung sehr wichtig ist, schließlich bist du unser fleißigster Leser und Heldenpostschreiber. Daher trifft mich deine Kritik ein wenig härter als die von denen, die sich einfach nur Auskotzen möchten. Ist die Geschichte, so wie sie zur Zeit ist, wirklich so schlecht? Ich dachte erst, dass **Chris** einen Scherz macht, als er mir geschrieben hat, dass wir den Handelsposten planieren und neu aufbauen müssen. Als ich dann aber deine Heldenpost gelesen habe, da wurde mir klar, dass er es wirklich ernst meint. Er hat mir auch gleich seine Vorstellung des „neuen“ *Handelsposten* präsentiert – und ja – ich bin dabei. Wir werden den Roman komplett überarbeiten, und hoffen, dass wir dich dazu einladen dürfen, ihn schon während der Entstehung zu lesen und uns deine Meinung mitteilst. Das Angebot gilt übrigens für alle, die sich dafür interessieren. Wir wollen unsere Fehler, die wir beim Rollenspielsystem gemacht haben, nicht bei der Erschaffung Antherias wiederholen. Wer Interesse hat die Rohfassung zu lesen, kann sich gerne an uns wenden und wir besprechen alles weitere.



Bitte nicht schon wieder!

(Sabine R.)

Ich habe gerade im „Dungeon Explorer - Ausgabe 2“ gelesen, dass ihr euren Roman ein weiteres Mal umschreiben möchtet. Weshalb? Die Leseprobe war doch nicht schlecht. Ich möchte endlich lesen wie die Geschichte weitergeht und nicht schon wieder von vorne beginnen müssen. Das wird mit der Zeit jetzt wirklich langweilig...

Claudia ☉ —————

Es tut uns wirklich leid, dass wir dich – wie es den Anschein hat – mit der erneuten Änderung des Romans verärgern, aber glaube uns bitte – es ist zum Besten des Romans. Wir haben uns in der „Langen Nacht“ zu sehr verzettelt und für einige Szenen und Anspielungen gab es sehr harsche Kritik. Obwohl wir eigentlich von Anfang an klar gemacht haben, dass es keine Geschichte für Kinder wird, haben wir doch sehr viel Kritik von Eltern bekommen. Nicht ganz unberechtigt, denn unsere Seite verfügt über keine Zugangsbeschränkungen für Material, welches nicht für Kinder geeignet ist. Bis dieses „Problem“ gelöst ist, werden wir uns auf Material beschränken, welches höchstens ab 16 eingestuft ist. Aber keine Angst – es knistert nach wie vor gewaltig zwischen *Serida* und *Yorin*. Und wenn du die Hörspielprobe angehört hast, dann weißt du inzwischen ja auch, dass die Beiden... Ok! Ich will jetzt nicht zu viel verraten.



Christian ☉ —————

Ja, ja, ja... Wir beginnen den Roman von Neuem, da wir sehr viel Kritik erhielten und auch selbst nicht ganz zufrieden mit dem Verlauf der Geschichte waren. Die Geschehnisse in der „Langen Nacht“ waren einfach nicht sorgfältig ausgearbeitet, es gab zu viele Logik- und Handlungsfehler – manche davon sogar haarsträubend. Die neue Geschichte wird sich wieder mehr an der Ursprungsfassung orientieren und in Form eines Rückblickes erzählt werden, denn *Serida* und *Yorin* sind... Ach ja! Das darf ich ja noch nicht erzählen, sonst erwürgt **Claudia** mich. Die Kritik, dass die Geschichte nicht für Kinder geeignet ist, kann ich allerdings nicht nachvollziehen, denn wir weisen sogar ausdrücklich darauf hin, dass der Roman Kinder nicht – und Jugendlichen eingeschränkt – zugänglich sein sollte.



Downloads auf der Homepage funktionieren nicht!

(Walter L.)

Die Schalter mit Download-Counter sind ja gut und schön, aber sie funktionieren wohl nicht so richtig. Manchmal zählt der Counter nach einem Klick eine Zahl hoch, aber der Download startet nicht. Also klickt man nochmal und nochmal - bis der Download endlich beginnt. So kann man die Zahlen auch hochtreiben.

Christian  —————

Also dem Vorwurf, die Zahlen hochzutreiben, muss ich ganz energisch widersprechen! Aber es stimmt - die Counter haben (hatten) so ihre Macken, deshalb wurden sie mit dem Update vom 02.04.2024 wieder entfernt. Das Problem an der ganzen Sache war, dass die Downloads noch einem Klick im Hintergrund ausgeführt wurden und man erst nach dem Speicherort gefragt wurde wenn der Download im Hintergrund abgeschlossen war. Bei großen Dateien und langsamen Verbindungen, konnte zwischen Klick und Frage nach dem Speicherort schon einiges an Zeit vergehen, wodurch der Eindruck entstand, der Download würde nicht funktionieren. Auch für uns brachten die Counter einen Nachteil. Zwar konnte man auf den ersten Blick sehen wie oft eine Datei heruntergeladen wurde, aber in der Homepage-Statistik schienen die einzelnen Dateien nicht auf. Kurzum - das Experiment ging nach hinten los und ist offiziell beendet.

ACHTUNG! „Neues aus der Taverne“ ist alles nur geklaut!

(Thomas St.)

„Neues aus der Taverne“ als euren Roman zu bezeichnen ist gelinde gesagt eine Frechheit. Gibt es darin eigentlich irgendwas, dass ihr nicht im Netzt geklaut habt? So stammt zum Beispiel der Spruch „Der Preis der Freiheit ist ständige Wachsamkeit“ von Thomas Jefferson, dem dritten Präsidenten der Vereinigten Staaten und ist mit Sicherheit kein Sprichwort der Amazonen.

Andrea & Christian  —————

Findest du nicht auch, dass es die Fantasie zerstört, wenn man jedes Wort auf die Goldwaage legt. Es ist uns sehr wohl bekannt, dass diese Aussage Thomas Jefferson zugeschrieben wird, aber das bedeutet doch nicht, dass es deswegen kein Sprichwort der



Amazonen in Antheria sein kann? Ich glaube nicht, dass Jefferson Einwände dagegen hat, dass die tapferen Kriegerinnen seiner Maxime folgen. Sollte sich jedoch eine Amazone bei uns melden und uns darauf aufmerksam machen, dass wir hier einem Irrtum unterliegen, werden wir den Spruch aus dem Buch entfernen. Außerdem erweisen wir Thomas Jefferson auf Seite 3 die entsprechende Ehre für seine Aussage...

Gibt es eine druckerfreundliche Version des „Amazonen Kurier“?

(Andreea T.)

Ich würde mir den **Amazonen Kurier** gerne ausdrucken. Gibt es davon auch eine Version ohne Hintergrundgrafik?

Christian  —————

Jein! Im Creator Kit **1.1**, welches von unserer Homepage heruntergeladen werden kann, befinden sich druckerfreundliche Auszüge der Ausgaben 9 und 11. Seit dem Update vom 04.04.2024 stehen alle Ausgaben des **Amazonen Kurier** – dank deiner Anfrage – auch als mehr oder weniger „druckerfreundliche Varianten“ zum Download bereit. Für diese Version einfach auf das Druckersymbol rechts neben dem Schalter klicken.

Was wurde aus den Würfel-Tests im „Würfel Goblin“?

(Andreea T.)

Was wurde aus den geplanten Würfel-Tests im **Würfel Goblin**? Ich finde diese Statistiken durchaus interessant. Könnt ihr nicht vielleicht einen oder zwei pro Ausgabe hinzufügen?

Peter  —————

Tja! Ich muss dir leider mitteilen, das du eine der Wenigen bist, die sich dafür interessiert haben und offensichtlich noch immer dafür interessieren. Aber wir müssen dich in diesem Fall leider enttäuschen. Zur Zeit sieht es nicht danach aus, das **Chris** die Statistiken wieder ins den **Würfel Goblin** aufnehmen wird. Das hat auch einen guten Grund, denn wenn wir ehrlich sind, sind diese nicht gerade sehr aussagekräftig. Auch wenn das Set, welches wir getestet haben, ein akzeptables Ergebnis lieferte, war das keine Garantie dafür, dass ein anderes Set der Serie ebenfalls ein akzeptables Ergebnis liefern wird.



„Neues aus der Taverne“ ist nicht so neu!

(Schnuffi 2000)

Wieso nennt ihr diese Sammlung an Sprüchen, Anekdoten und Geschichten eigentlich „*Neues aus der Taverne*“, wenn es sich doch eigentlich nur um aufgewärmte Kost handelt. Die beiden Geschichten („*Unter Amazonen*“ und „*Es geht um die Kohle*“ waren ja bereits im **Amazonen Kurier** zu lesen, wenn ich mich nicht irre. Das gilt auch für die Anmachsprüche und einige Spielsituationen. Irgendwie beschleicht mich das Gefühl, dass ich das alles schon mal wo gelesen habe. Oder täuscht mich mein Gefühl?

Xenia ☉ —————

Nein, dein Gefühl täuscht dich nicht! Die beiden Geschichten, von denen vor allem „*Unter Amazonen*“ für ganz schon viel Wirbel gesorgt hat, sowie die Anmachsprüche waren bereits im **Amazonen Kurier** zu lesen. Und auch so manch anderer Spruch oder Spielsituation war in dieser, oder ähnlicher, Form bereits im Netz zu finden. Da es sich mehr um ein Sammelwerk als um Neuheiten handelt, sollten wir den Titel vielleicht noch einmal überdenken. Habt ihr vielleicht Vorschläge?

Euer Streifzug durch Tavernen und Bordelle...

(Kanalratte85)

...glichen mehr einem langweiligen Spaziergang. Seid mir nicht böse! Ich lese den **Amazonen Kurier** gerne, aber bei eurem Streifzug haben weder Qualität noch Quantität gepasst. Die ganze Geschichte wirkt sehr oberflächlich zusammengezimmert und die Beschreibungen gehen für meinen Geschmack viel zu wenig ins Detail. Ich hatte beim Lesen den Eindruck, dass ihr die Ausgabe so schnell als möglich zu Ende bringen wolltet um euch mit etwas anderem zu beschäftigen. Mir wäre es lieber gewesen, wenn ihr euch mehr Zeit für die Ausgabe genommen und sie besser ausgearbeitet hättet. Es erwartet ja niemand, dass ihr den **Kurier** monatlich veröffentlicht. Ich persönlich finde alle vier oder sechs Monate völlig ausreichend.

Christian ☉ —————

Ich wünschte, ich könnte deine Kritik entkräften, aber das kann ich nicht. Auch wenn ich dir versichere, dass wir nicht unter Zeitdruck standen, haben Entscheidungen im Team



doch für einiges an Unruhe gesorgt, welche sich leider auch negativ auf die Qualität auswirkte. Du hast Recht - wir hätten uns mehr Zeit dafür nehmen sollen. Wir werden und in Zukunft, und natürlich auch bei dieser Ausgabe, bemühen es besser zu machen.

Was wird aus eurem Rollenspiel-System?

(Gl'iek)

Ernsthaft? Nach all der Arbeit, die ihr bereits in das System gesteckt habt wollt ihr es jetzt einfach so zu Grabe tragen? Wirklich schade! Die Ansätze haben mir wirklich sehr gut gefallen und mit ein wenig Fine-Tuning hätte es wirklich ein gutes System abseits der Mainstream Systeme werden können.

Claudia & Christian ☉ —————

Wie wir bereits mehrfach erwähnt haben, haben wir unser System nicht zu Grabe getragen, sondern nur zu Bett gelegt. Während zu Beginn noch das ganze Team Feuer und Flamme für unser System war, haben seit Corona nur noch wir beide wesentlich am System gearbeitet. Und, hier bitten wir um dein Verständnis, es ist uns einfach zu viel geworden. Also haben wir uns entschlossen die Arbeit am Regelwerk vorerst einmal einzustellen und uns mehr um die Ausgestaltung **Antherias** zu kümmern, wozu wir euch alle ganz herzlich einladen, bevor uns auch das zu viel wird.

Einen Ort wie **Torwacht** zu gestalten ist schon schwierig, eine Stadt wie **Andarwacht** ist schon eine echte Herausforderung, aber ein ganzer Kontinent - das schaffen wir ohne eure Hilfe wahrscheinlich nicht. Also bedauert bitte nicht, dass wir viele Ideen auf Eis legen müssen! Werdet lieber Teil unseres Teams und helft uns bei deren Verwirklichung!

Schreckliche Homepage

(Anonym)

Keine Ahnung ob ich bei dieser E-Mail Adresse richtig bin, aber irgendwo muss ich mich ja äußern. Die Homepage ist für ein reines Hobby-Projekt ja ganz nett gemacht, aber die Navigation ist wirklich unterirdisch - um es einmal höflich zu sagen. Viele Schaltflächen sind nicht einmal ansatzweise als solche zu erkennen und so klickt man als Besucher mal ziemlich ratlos herum und ist plötzlich überrascht wenn etwas passiert...





Amazonen Kurier - Ausgabe 10

Autor: Christian Stadler

Wir werfen einen Blick auf die Entwicklung von Rollenspielen auf Computern und Konsolen, prüfen jede Menge Produkte, stellen euch unseren ersten Entwurf des W20 Charakterbogens vor und einen Auszug aus dem Roman "Der Handelsposten", an dem Claudia und Chris gerade schreiben. Eine überarbeitete Leseprobe findet ihr übrigens im Bereich „Romane“...

★★★★★
4 Stimmen

102 Seiten
23,6 MB

 (PDF) Amazonen Kurier 10 

 AUSGABE 09 AUSGABE 11 




Nehmen wir einfach mal nur den Download des Kuriers als Beispiel. Woher soll der Benutzer - in dem Fall ich - wissen, dass man durch einen Klick auf den roten Punkt eine Ebene zurück kommt? Bin ich eigentlich nur durch Zufall draufgekommen. Die grünen Punkte „leuchten“ zwar schön und laden geradezu ein darauf zu klicken, aber wenn man es tut passiert genau nichts, denn hier muss man auf den Text klicken. Der Download-Schalter ist klar ersichtlich, aber was hat es mit dem Drucker-Symbol () , rechts davon, auf sich? Kann man sich den **Amazonen Kurier** hier ausdrucken? Weit gefehlt! Über dieses Symbol kann man sich eine mehr oder weniger druckerfreundliche Version runterladen. Und wo kann man abstimmen? Offensichtlich haben ein paar Benutzer die Funktion dafür schon irgendwo gefunden. Oder handelt es sich bei den Sternen nur um Platzfüller? Kurzum - selbst dieser kleine Ausschnitt widerspricht dutzenden Richtlinien...

Christian  —————

Hallo! Auch wenn du es nicht glauben magst, vom technischen Standpunkt aus kann ich deine Kritik verstehen - aber keineswegs, wenn man die Seite als eine Art „Abenteuer“ betrachtet. Was die Angelegenheit mit den grünen Punkten betrifft, so stimme ich dir zu. Es ist verwirrend, dass der rote Punkt mit einer Funktion hinterlegt ist, die grünen jedoch nicht. Das werde ich, mit einem der nächsten Updates, ändern. Wenn du eine Idee hast, welches Symbol ich statt des Druckers verwenden soll um auf den Download einer druckerfreundlichen Version hinzuweisen, so lass es mich bitte wissen. Uns ist jedenfalls nichts Besseres eingefallen. Um Abzustimmen musst du einfach nur auf den Stern klicken, den du dem Magazin verleihen möchtest.



Der Ansatz ist gut, aber...

(Bodi1999)

...ich habe das Gefühl, dass ihr euch auch bei der – die wievielte ist das jetzt eigentlich – Überarbeitung des „Handelspostens“ schon wieder verzettelt. Warum müsst ihr immer versuchen neue Charaktere einzubauen? Bei *Praxi* und *Varnja* hat man nach dem ersten Kapitel das Gefühl, dass sie zu wichtigen Personen in der Geschichte werden, aber sie tauchen die nächsten fünfzig Seiten dann gerade mal als Randnotiz auf. Auf nunmehr siebzig Seiten habt ihr es nicht geschafft den beiden Charakteren eine Art Existenzberechtigung zu geben.

Claudia ☉ —————

Geduld bitte! Bei den Seiten bisher handelt es sich noch um eine Leseprobe, die noch nicht vollständig ausgearbeitet ist. Und die siebzig Seiten sind mehr oder weniger eine Art Einleitung.

Keine Leserbriefe im Dungeon Explorer?

(Gabi)

Habe ich etwas übersehen oder gibt es im Dungeon Explorer tatsächlich keine Leserbriefe oder Heldenpost, wie ihr sie nennt? Am Layout solltet ihr noch ein bisschen arbeiten, aber von Inhalt und Idee gefällt mir der Dungeon Explorer sehr gut. Vor allem die neue Präsentation der Schriften und die Immobilien in Skyrim finde ich wirklich sehr gut gelungen.

Christian ☉ —————

Hallo Gabi! Schön nach so langer Zeit wieder mal etwas von dir zu hören. Danke für dein Lob an unserem Magazin. Nein, du hast nichts übersehen – im Dungeon Explorer gibt es keine Heldenpost und es ist auch nicht geplant, dass es in Zukunft eine geben wird. Das Gleiche gilt auch für alle anderen Publikationen, wie den Würfel-Goblin oder auch den Kompass.



Wieder einmal haben wir tief in unsere Geldkatzen gegriffen und mit den Talern nur so um uns geworfen um mehr oder weniger sinnvolle Käufe zu tätigen. Wie nicht anders zu erwarten war auch wieder der eine oder andere Griff in die Latrine dabei und um euch davor zu bewahren haben wir unsere Einkäufe mit einem „prüfenden Blick“ bedacht. Wo sollen wir am Besten beginnen? Vielleicht mit einer großen, positiven Überraschung. Niemand in unserem Team war je ein großer Fan der **Fallout** Spiele und wir haben der Serie auf Amazon Prime ehrlich gesagt mit sehr gemischten Gefühlen gegenüber gestanden.



Also haben wir uns fast alle in **Xenias** Vault getroffen und eine kleine Party veranstaltet, während wir uns die erste Episode ansahen und weil die viel unterhaltsamer war als wir erwartet hatten dann auch gleich die zweite und die dritte. Und wir sind überzeugt, dass **Xenia** erleichtert war als die letzten von uns – knapp zehn Stunden später – ihren Vault wieder verließen. Kurzum! Wir haben die ganze Serie am Stück geschaut und es gab in unserem Team niemanden dem die Serie nicht gefallen hatte, wenn auch aus völlig unterschiedlichen Gründen. So wie auch die Kritiken im Netz völlig unterschiedlich sind...

- überaus unterhaltsam
- guter Soundtrack / Musik
- Atmosphäre kommt in der Serie perfekt rüber
- stellenweise sehr brutal

<p>Christian</p>		<p>Für mich ist Fallout die beste Serien-Adaption eines Computerspieles bis zum heutigen Tage. Wer einen leicht morbiden Humor hat kommt hier definitiv nicht zu kurz und auch mit Blut wird nicht gespart. Den halben Punkt Abzug gibt es von mir nur, weil die Serie zur Mitte hin ein klein wenig an Tempo verliert.</p>
<p>Peter</p>		<p>Also ich finde an der Serie nichts zu bemängeln... Story - TOP!, Effekte - TOP!, Soundtrack - TOP! , Ella Purnell als Lucy - HOT & TOP!, Walton Goggins als Ghoul - GENIAL! Hoffe, dass Amazon die Serie auch auf BluRay rausbringt. Hätte ich gerne in meiner Sammlung...</p>





Doch dann kam die nächste große Überraschung... Zum Start der Serie auf Amazon Prime, erhielten wir einen Newsletter von Ulisses Spiele, in dem man uns das Pen & Paper Rollenspiel zu **Fallout** schmackhaft machte. Unser erster Gedanke war allerdings: »WTF?! Es gibt ein Pen & Paper Rollenspiel zu **Fallout**?« Da und sie Amazon Serie sehr gut gefallen hatte und die PDF-Version des Handbuches in Aktion war, schlugen wir zu. Was konnte schon groß schief gehen?

Was uns gleich mal sehr überraschte war der Umfang des Handbuches... Es umfasst 438 Seiten, voll mit Information, Konzeptzeichnungen und vor allem witzigen Illustrationen des „Vault-Boy“, den viele von uns bereits aus den Computerspielen der 1990‘er kennen. Ja, so lange gibt es **Fallout** bereits. Ehrlich gesagt hat uns der Umfang des Regelwerkes im ersten Augenblick fast erschlagen und wir hatten Angst es zu lesen. Doch diese Angst war unbegründet. Das Regelwerk ist unterhaltsam geschrieben und wird immer wieder durch Abbildungen aufgelockert.



Trotz lustiger Abbildungen ist **Fallout - Das Rollenspiel**, unserer Meinung nach, nicht für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren geeignet. Thematik und Darstellungen sind mitunter doch ein wenig düster. Ein lustige Fakt am Rande... Im Handbuch wird, im Gegensatz zu allen anderen uns bekannten Handbüchern, stets von einer „Spielleiterin“ (Plural: Spielleiterinnen) gesprochen, was von einigen in unserer Gruppe - und auch von Feedback-Schreibern auf der Ulisses Seite - als nerviges Gendern empfunden wurde. Nur noch mal fürs Protokoll -

das Handbuch spricht von „Spielleiterinnen“ und nicht von „SpielleiterInnen“ Doch lassen wir diese Spitzfindigkeit einmal beiseite. Niemand in unserem Team hatte bisher Zeit das gesamte Handbuch komplett zu lesen, aber was wir bisher gelesen haben hat uns wirklich sehr gut gefallen. Wir werden es sicher noch genauer unter die Lupe nehmen und sicher auch das eine oder andere Mal anspielen...

Neben dem Regelwerk bekommt man mit **Fallout - Das Rollenspiel** auch eine sehr ausführliche Beschreibung der Spielwelt, eine Auflistung von Ausrüstungsgegenständen



und Beschreibungen von Kreaturen und anderen Ödlandbewohnern. Kurzum! Man bekommt alles was man braucht um sich ins Abenteuer zu stürzen. Wer noch tiefer in die postapokalyptische Welt eintauchen möchte, dem sein an dieser Stelle auch noch die **Werkzeuge der Spielleiterin** ans Herz gelegt. Auf 68 Seiten findet man optionale Regeln, viele neue Gegenstände und eine Vielzahl an Handouts für die Gruppe. Der Preis von € 9,99 ist, verglichen mit dem Regelwerk, allerdings nicht gerade günstig. Vieles, was in der Produktbeschreibung erwähnt wird ist - bei logischem Denken eigentlich klar - so nicht in der PDF Version enthalten. Es sollte wohl jedem klar sein, dass man keine gestanzten Nuka Cola Caps oder Postkarten mit der PDF Version bekommt. Diese muss man sich schon selbst ausdrucken und ausschneiden. Warum wir das hier erwähnen? Wie schämen uns fast dafür, aber in unserer Gruppe fand sich doch tatsächlich jemand, der das „Fehlen“ der Kronkorken bemängelte. Kurzum! Wir haben die PDF's noch nicht bis zu Ende gelesen und **Fallout - Das Rollenspiel** auch noch nicht gespielt, aber was wir bis jetzt sagen können, gefällt es uns sehr gut.



- sehr ansprechendes Layout
- überaus Unterhaltsam geschrieben

- in Buchform zu teuer - über € 60,-

<p>Claudia</p>	<p>●●●●●</p>	<p>Was ich bisher gelesen habe gefiel mir wirklich sehr gut, aber mit einem Preis von über € 60,- ist die gedruckte Variante wirklich schon fast unverschämte teuer. Noch schlimmer wird es bei den „Werkzeugen der Spielleiterin“. So gut ich die auch gemacht finde, aber € 36,- für ein Buch mit 68 Seiten, ein paar Karten und einem vorgestanzten Kartonbogen mit Nuka Cola Kronkorken ist schon ein wenig frech. Die PDF's kann ich sowohl vom Inhalt als auch von Preis/Leistung sehr empfehlen. Die Preise der physischen Produkte zerstören jedoch meinen guten Eindruck.</p>
<p>Christian</p>	<p>●●●●●</p>	<p>Ich mag die Serie und finde auch die Regelwerke zum Rollenspiel genial gemacht. Aber wie auch Claudia muss ich den enorm hohen Preis kritisieren. Des weiteren ist mir die Spielwelt, mit den post-nuklearen USA zu stark begrenzt. Das man für das Würfel-Set noch mal knapp € 20,- zahlen muss trübt meine anfängliche Begeisterung ein klein wenig. Empfehlung daher nur mit Vorbehalt...</p>



1000(!) Schutzhüllen für Sammelkarten um knapp € 11,-, das klingt doch, ehrlich gesagt, zu schön um wahr zu sein. Doch genau das bietet Amazon uns mit den Schutzhüllen aus dem Hause blaash®. Doch halten die Karten auch was versprochen wird? Schon beim Lesen der Produktbeschreibung wurden wir ein wenig stutzig. Hier verspricht man den perfekten Schutz für alle möglichen Sammelkarten von Magic the Gathering über Pokémon bis Yu-Gi-Oh! Karten. Dabei weiß (fast) jeder Sammler, dass Yu-Gi-Oh! Karten kleiner sind (86 x 58mm) und sich die Hüllen daher nicht wirklich dafür eignen. Selbst Karten in Standardgröße haben in den Hüllen noch reichlich Raum. Vor allem in der Höhe könnten die Hüllen gut und gerne 3 bis 4 mm kleiner sein. Die Hüllen sind extrem dünn und erinnern schon ein wenig an die sogenannten „Inner Sleeves“ (Innenhüllen), mit denen man seine Karten vor den Hüllen schützt. Was uns wirklich überaus positiv überrascht hat war die Reißfestigkeit der Hüllen. Wir mussten schon sehr viel Kraft aufwenden um eine zu zerreißen. Weit mehr, als solche Hüllen üblicherweise ausgesetzt werden. Und als die Hülle dann endlich zerriss, tat sie es nicht an der Schweißnaht was sehr für die Qualität der selbigen spricht. Kurz gesagt – wir mussten so viel Kraft aufwenden, dass eine, in der Hülle befindliche Karte, längst zerstört gewesen wäre. Kurzum – die Reißfestigkeit der dünnen Folie hat uns wirklich überrascht. Von den, für die Tests geopferten, Hüllen wiesen alle eine perfekte Transparenz und nicht den kleinsten Kratzer auf. Die Qualität hat uns wirklich sehr überrascht...



Geliefert werden die Hüllen in Päckchen zu je 100 Stück... ..zumindest theoretisch! Hier mussten wir leider, wie viele andere Amazon Kunden auch, die Erfahrung machen, dass nicht jedes Päckchen die beworbene Anzahl Karten enthält. Bei einem Stückpreis von etwa einem Cent pro Hülle – daher auch die Bezeichnung „Penny-Sleeve“ – wird wohl niemand die Stadtwachen rufen, wenn in einem Päckchen eine oder zwei Hüllen fehlen. Aber in zwei der zehn Packungen waren nicht einmal 90 Stück – dafür in einer anderen 108 Stück. Die 1000 Stück sind also mehr oder weniger eine „unverbindliche Schätzung“. Aber wie gesagt, bei dem Preis jetzt nicht unbedingt ein Beinbruch... Was uns da schon wesentlich mehr stört ist die Übergröße. Damit passen die Schutzhüllen nämlich nicht mehr in präzise gearbeitete Sammelboxen und werden beim Schließen des Deckels umgeknickt. Auch das Mischen der Karten-Decks ist mit den Schutzhüllen schwierig. Doch abgesehen davon übertreffen die Karten unsere Erwartungen bei Weitem...



- überraschend robust
- super günstig

- etwa 3 bis 4 mm zu hoch
- Stückzahlen in Packungen variieren leicht

Christian		<p>Wären die Hüllen nicht zu groß gäbe es von mir volle Punktzahl, denn davon mal abgesehen übertreffen die Hüllen meine Erwartungen bei weitem. Von mir eine Empfehlung...</p>
Peter		<p>Zwar ist die Robustheit überraschend hoch, aber die Übergröße der Hüllen, und meine waren auch noch ziemlich klebrig, machen ein Mischen des Kartendecks zu einer „Mission Impossible“.</p>
Xenia		<p>In einer Sache muss ich Peter Recht geben - für den Einsatz beim Spiel sind sie die Hüllen nur bedingt geeignet, aber für die geschützte Lagerung der Sammelkarten sind sie einfach grandios und dabei sind sie so dünn, dass die 100 Karten, auch nachdem ich sie in die Hüllen gesteckt habe, noch immer in die 100'er Box gepasst haben. Eine klare Empfehlung von mir.</p>

Wollt ihr eure Würfel auch ein wenig besser präsentieren, als in Plastik- oder Tüllbeutel? Dann sind diese 50ml Gläschen mit einem Stoppel aus Kork genau das Richtige für euch. Mit 47mm Durchmesser und 50mm Höhe haben sie die perfekte Größe um einen sieben-



teiligen Satz Würfel darin aufzubewahren. Es gibt dabei nur ein klitzekleines Problem, welches ganz besonders naturverbundene und umweltbewusste Charaktere sauer aufstoßen lassen wird. Die Gläschen kommen aus dem Reich der Mitte oder PRC wie es jetzt so schön heißt. ...und sie kommen per Flugzeug, was die Umweltbilanz wohl endgültig zerstört. Aber warum dieser weite Weg? Tja! Das fragen wir uns auch, denn

was diese Gläschen betrifft hat uns selbst Amazon im Stich gelassen. Selbst nach intensiver Suche konnten wir lediglich einen einzigen Händler finden, der sie uns anbieten konnte - zum vierfachen Preis des Selbstimportes. Uns ist schon klar, dass die Zeiten hart sind und man ja auch von etwas leben muss, aber ein Aufschlag von 300% ist schon heftig. Und dann noch der Überhammer - obwohl der Verkauf und der Versand über Amazon erfolgt, werden die Gläser nicht nach Österreich geliefert. War da nicht mal etwas mit freiem Warenverkehr in der Europäischen Union? Kein Geheimnis... Beim TEMU haben wir für 16 Gläschen - in Aktion - gerade einmal **13,-** bezahlt.

Magic Season Dekorative runde Glasflaschen (2 Stück mit Korkverschluss, 50 ml)
 ★★★★★ - 32
 7,55 € (3,78€/stück)
 ✓prime
 GRATIS Lieferung MI, 22. Mai
 Nur noch 4 auf Lager
 In den Einkaufswagen
 Andere Angebote
 7,49 € (1 neuer Artikel)



Natürlich werden jetzt wieder einige laut schreien... Datensicherheit! Wer weiß was TEMU mit unseren Daten macht. Die hat sicher schon der chinesische Geheimdienst abgegriffen und archiviert. Ja, wahrscheinlich ist dem so! Aber was glaubt ihr wohl was andere Konzerne mit euren Daten machen? Ihr glaubt doch wohl nicht wirklich das Märchen, dass eure Daten im Netz irgendwo sicher sind. Oder hat es euch noch nie gewundert warum ihr plötzlich Produkte, die ihr auf Amazon gesucht habt in Facebook massiv beworben bekommt? Und das trotz VPN und AdBlocker... Und noch etwas! Bevor jetzt wer meckert, dass wir die Gläser aus China importiert haben. Was glaubt ihr denn, woher der Händler, der sich eine goldene Nase verdienen möchte. die Gläser hat?

- passen perfekt für siebenteilige Würfelsets
- vielseitig und optisch sehr ansprechen
- kommen per Flugzeug aus China

Xenia		<p>Die Gläschen eignen sich wirklich hervorragend um Rollenspielwürfel aufzubewahren und zu präsentieren. Allerdings muss man bei der Bestellung vorsichtig sein und auf den Preis achten. Wir haben Angebote von etwa € 0,80 bis € 1,98 pro Stück gefunden- Den halben Stern Abzug gibt es wegen der Umweltbilanz und der Tatsache, dass die erste Lieferung so schlecht verpackt war, dass zwei Gläser zu Bruch gingen und ich mich beim Auspacken in den Finger geschnitten habe. Zumindest wurden die zerbrochenen Gläser prompt ersetzt...</p>
Christian		<p>Wer von euch hat den Film Armageddon gesehen? »Russische Bauteile, Amerikanische Bauteile - die kommen doch alle aus Taiwan!« Bei Amazon bestellt, bei Temu bestellt - die kommen doch alle aus China! Ja! Wenn Preis und Lieferung passen würden, dann hätte ich meine Gläschen in Europa bestellt - aber leider passte Beides nicht mal annähernd. Und ja! Ich bin mit der Qualität der Gläschen hoch zufrieden - und ich benutze sie nicht nur für Würfel.</p>

Ihr sucht erschwingliche Schriften zur Erstellung eurer Handouts oder eines Magazins mit mittelalterlichem Touch? Dann seid ihr bei „Elegante Mittelalterschriften“ von Softmaker genau richtig. Für € 19,95 (€ 29,95 inklusive Webfonts) erhaltet ihr 41 Schriften in den Formaten TTF und OTF, welche ihr auf bis zu 3 Computern im Haushalt oder in der Firma installieren und verwenden dürft. Wie ihr auf der Seite, weit unten, sehen könnt dürft ihr die Schriften für beinahe alle gängigen Anwendungen verwenden, sei es nun zur Erstellung von Grafiken, Webseiten oder PDF Dokumenten. Und bevor jetzt das Gemotze





losgeht, dass man viele dieser Schriften gratis im Internet finden kann, bedenkt bitte die Rechtssicherheit, welche ihr mit dem Schriftpaket erhaltet. Schriften aus dem Internet „einfach so“ zu verwenden ist rechtlich nämlich eine sehr heikle Angelegenheit. Mit diesem Paket seid ihr auf der sicheren Seite. Die Schriften sind als 6,5MB kleines ZIP-Archiv erhältlich, was uns ein klein wenig misstrauisch gemacht hat. So viele Schriften in einer so kleinen Datei? Und dazu noch ein Installationsprogramm mit Vorschaufunktion?



...und hier kommt der - wie befürchtet - Wermutstropfen. Die Schriften sind wirklich sehr schön gestaltet - vor allem Universitas hat es uns angetan - aber nicht eine der Schriften welche wir verwenden wollten enthielt osteuropäische Zeichen. Da hatten wir uns von Softmaker doch ein klein wenig mehr erwartet.

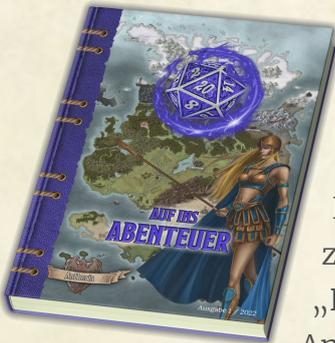
- gute Zusammenstellung
- hilfreiches Installationsprogramm
- Rechtssicherheit für € 19,95 bzw. € 29,95
- kein erweiterter Zeichensatz

<p>Christian</p>		<p>Ich mag die Auswahl der enthaltenen Schriften und finde den Preis von € 19,95 für die Sammlung wirklich in Ordnung. Auch das Installationsprogramm ist für den einen oder anderen Benutzer sicher sehr hilfreich. Wer ohne Osteuropäische, Griechische oder Kyrillische Zeichen auskommt ist mit dem Produkt bestens beraten. Wir brauchen diese Zeichen aber ab und an - daher von mir leider nur 3½ Drachen.</p>
------------------	--	---





ätten wir gehnt, dass die vorübergehende Einstellung der Arbeit an unserem System für so viel Wirbel sorgt, hätten wir dies nicht an die große Glocke gehängt. Was vor allem **Claudia** zu schaffen machte, war, dass uns deswegen Oger kritisiert und beschimpft haben, die in den all den Jahren nicht einen einzigen Beitrag dazu geleistet haben, ja nicht einmal einen Kommentar zu unseren Publikationen abgegeben haben. All denen möchten wir einen guten Rat mit auf den Weg geben. »Wenn ihr nicht wollt, dass aus dem Tavernentrasch eine Kneipenschlägerei wird – spart euch dumme Kommentar und verkriecht euch unter den Steinen unter denen ihr scheinbar hervorgekrochen seid. Wir verstehen, dass vielleicht ein paar von euch deswegen enttäuscht sind und zu einem kleinen Teil können wir auch noch Frust und Kritik verstehen, aber persönliche – wenn auch nur verbale – Angriffe sind wirklich das Allerletzte. Schon einmal daran gedacht, dass vielleicht die ständigen Angriffe mit ein Grund sein könnten, weshalb einige von unserem Team die Lust verloren haben am Projekt „**W20 – Legends of Antheria**“ weiterzuarbeiten?



Doch für alle, welche sich für unser System interessieren haben wir auch gute Nachrichten. Nach zähen Verhandlungen und mehreren Bestechungen und Zugeständnissen ist es uns gelungen **Claudia** zu überreden ihre bisherige Arbeit am Regelwerk mit uns zu teilen und für alle Interessenten zugänglich zu machen. Ihr könnt es im „**Hort des Wissens**“ in der neuen Rubrik „**Regelwerke**“ finden. Ihr könnt es gerne weiterentwickeln oder als Anregung oder Grundlage für euer eigenes System verwenden.

Schließlich haben wir das Rad ja nicht wirklich neu erfunden, sondern uns nur Gedanken darüber gemacht wie wir bestehende Systeme optimieren und kombinieren können. Allerdings haben wir eine Bitte. Bitte respektiert unsere Schöpfungen an handelnden Personen und Örtlichkeiten. Natürlich wird es von unserer Seite aus keine strafrechtliche Verfolgung geben wenn ihr es nicht tut, aber es wäre doch unfair uns gegenüber – oder findet ihr etwa nicht?

Aus diesem gegebenen Anlass haben wir uns mal ein paar Stunden gemütlich in unserer Stammtaverne zusammengesetzt und ein klein wenig mit **Claudia** geplaudert. Selbst wir waren darüber überrascht, was wir bisher nicht über unsere fleißigste Schreiberin wussten. Vielleicht werdet auch ihr überrascht sein...



»Hallo Claudia! Freut mich, dass wir uns endlich wieder einmal persönlich treffen können. In letzter Zeit war das ja leider nicht oft der Fall.« »Tja! Mir ging es da ähnlich wie dir Chris, aber das möchte ich hier jetzt nicht lang und breit erzählen, Privatsache, wenn du verstehst?« »Nur zu gut!« »Danke...«



»Wir waren ziemlich überrascht, als du uns erzählt hast, dass du lange Zeit Das Schwarze Auge® gespielt hast, bevor du dich unserem Haufen angeschlossen hast. Wieso hast du damit aufgehört? Das war doch hoffentlich nicht unsere Schuld.« *Lacht!* »Nein, nein... Auch wenn es auf den ersten Blick so erscheinen mag. Ihr hattet nichts damit zu tun. Wie in den meisten Fällen hat sich unsere Gruppe während der Covid Pandemie in alle Himmelsrichtungen zerstreut und es hat mir auch nicht mehr wirklich Spaß gemacht.« »Wieso das denn?« »Das hatte verschiedene Gründe... Ich war ein großer Fan des Mutter-Tochter Gespanns Yppolita – Königin der Amazonen zu Kurkum – und ihrer Tochter Thesia Gilia. Was habe ich diese Charaktere geliebt. Ich habe „Die Gabe der Amazonen“ sicherlich schon fünfmal gelesen und es ist noch immer mein liebstes Buch aus der Welt des Schwarzen Auges®. Doch es gefiel mir nicht, was man aus den Beiden machte.« »Wie dürfen wir das verstehen?« »Anders als bei den meisten anderen Spielen, gibt es bei DSA eine Art offizielle Zeitlinie und wenn man die nicht einhält wird man von vielen Spielerinnen und Spielern gleich mal schief angesehen. Ich wollte zusammen mit Yppolita und Thesia Gilia Abenteuer erleben und mir nicht von anderen Spielern anhören müssen, dass dies aufgrund ihres Standes nicht möglich ist. Als man Yppolita dann sterben ließ – auch wenn es ein heldenhafter Tod war – und Gilia zu einer unterwürfigen Liebschaft eines Elfen degradierte, da war der Zug für mich endgültig abgefahren. Das Gilia sich eine Zeit als Söldnerin durchschlagen musste, damit komme ich klar. Das sie in Gefangenschaft der Orks geriet und dort alles tat um am Leben zu bleiben, damit komme ich auch klar. Auch Amazonen sind Menschen... ..aber die Sache mit Lindion Dunkelhaar! Nein, nein und nochmals nein! Und als man dann in „Töchter der Rache“ auch noch die Amazonen gegeneinander in die Schlacht ziehen ließ, war es mit meiner Sympathie voll und ganz vorbei. Auch das man Yppolita dann zur Heiligen machte und Gilia zur großen Heldin wurde konnte es für mich nicht wieder gutmachen.« »Du hast also mit DSA aufgehört, weil man die Zeit voranschreiten und die Amazonen, deiner Meinung nach, degradiert hatte?« »Ja, das war sicher einer der Gründe.« »Krass!«



»Wir waren ziemlich überrascht, als du uns erzählt hast, dass du lange Zeit Das Schwarze Auge® gespielt hast, bevor du dich unserem Haufen angeschlossen hast. Wieso hast du damit aufgehört? Das war doch hoffentlich nicht unsere Schuld.« *Lacht!* »Nein, nein... Auch wenn es auf den ersten Blick so erscheinen mag. Ihr hattet nichts damit zu tun. Wie in den meisten Fällen hat sich unsere Gruppe während der Covid Pandemie in alle Himmelsrichtungen zerstreut und es hat mir auch nicht mehr wirklich Spaß gemacht.« »Wieso das denn?« »Das hatte verschiedene Gründe... Ich war ein großer Fan des Mutter-Tochter Gespanns Yppolita – Königin der Amazonen zu Kurkum – und ihrer Tochter Thesia Gilia. Was habe ich diese Charaktere geliebt. Ich habe „Die Gabe der Amazonen“ sicherlich schon fünfmal gelesen und es ist noch immer mein liebstes Buch aus der Welt des Schwarzen Auges®. Doch es gefiel mir nicht, was man aus den Beiden machte.« »Wie dürfen wir das verstehen?« »Anders als bei den meisten anderen Spielen, gibt es bei DSA eine Art offizielle Zeitlinie und wenn man die nicht einhält wird man von vielen Spielerinnen und Spielern gleich mal schief angesehen. Ich wollte zusammen mit Yppolita und Thesia Gilia Abenteuer erleben und mir nicht von anderen Spielern anhören müssen, dass dies aufgrund ihres Standes nicht möglich ist. Als man Yppolita dann sterben ließ – auch wenn es ein heldenhafter Tod war – und Gilia zu einer unterwürfigen Liebschaft eines Elfen degradierte, da war der Zug für mich endgültig abgefahren. Das Gilia sich eine Zeit als Söldnerin durchschlagen musste, damit komme ich klar. Das sie in Gefangenschaft der Orks geriet und dort alles tat um am Leben zu bleiben, damit komme ich auch klar. Auch Amazonen sind Menschen... ..aber die Sache mit Lindion Dunkelhaar! Nein, nein und nochmals nein! Und als man dann in „Töchter der Rache“ auch noch die Amazonen gegeneinander in die Schlacht ziehen ließ, war es mit meiner Sympathie voll und ganz vorbei. Auch das man Yppolita dann zur Heiligen machte und Gilia zur großen Heldin wurde konnte es für mich nicht wieder gutmachen.« »Du hast also mit DSA aufgehört, weil man die Zeit voranschreiten und die Amazonen, deiner Meinung nach, degradiert hatte?« »Ja, das war sicher einer der Gründe.« »Krass!«



»Aber lass uns in die Welt von Antheria wechseln. In der Welt von Antheria haben wir dir ja die Charaktere Helena Sonnenfeld und Serida Kolner und noch einige mehr zu verdanken.« »Naja... *Eigentlich gab es die Beiden schon, bevor ich Teil des Teams wurde.*« »Ja, aber sagen wir mal so – du hast den Beiden erst so richtig Leben eingehaucht. Und wie nicht wenige Leserinnen und Leser, vor allem bei Serida, meinen – ein viel zu frivoles Leben. Sogar Robert hat kritisch auf Seridas Alter und Verhalten im „Handelsposten“ reagiert.« *Lacht laut auf!* »*Bei den Göttern Antherias! Mir liegt da jetzt etwas auf den Lippen, aber ich werde es mir verkneifen. Keine Ahnung, warum so viele in Serida eine Art Lolita sehen wollen? Ich möchte sie einfach als wissbegierigen Wildfang verstanden wissen. Ein Mädchen, das testen möchte wo in einer – von Männern dominierten – Welt ihre Grenzen sind. Was ist daran denn bitte so schlimm?*« »Die meisten haben dabei, wie gesagt ihr Alter kritisch erwähnt.« »Das waren sicher die Gleichen, die auf Pornoseiten nach „Petite Teens“ suchen und in Thailand Urlaub machen, diese . Ich würde Serida jetzt wirklich nicht als frivol bezeichnen – viel eher als unbekümmert. Sie ist ja nicht zu Yorin in die Wanne gestiegen weil sie Sex mit ihm haben wollte, sondern weil sie einfach auch mal wieder ein Bad nehmen wollte, was sonst meist den Gästen vorbehalten war. Was kann sie dafür, dass Yorin die Sache nicht ganz so entspannt sah wie sie. Nope! Ich lasse mir Serida auf keinen Fall von ein paar Heuchlern madig machen und ich werde ihren Charakter auch ganz sicher nicht umschreiben. Egal wie oft man versucht sie als Lolita darzustellen – sie ist ein neugieriges, rotzfreches Mädchen welches entdeckt wie leicht Männer, durch die Waffen einer Frau, manipulierbar sind. Was ist daran bitte so schlimm? Eigentlich habe ich Serida so gestaltet wie ich gerne in ihrem Alter gewesen wäre.« *Schluck!*

»Warum hast du deinen Roman „Der Handelsposten“ neu begonnen? War es wegen der Kritiken der Testleser? Vielleicht der richtige Zeitpunkt um darauf hinzuweisen, dass du den Roman schreibst und ich ihn nur ein wenig aufbereite. Seltsamerweise glauben nicht wenige, dass ich den Roman schreibe.« »Ja, zumindest zum Teil... Und ich bin auch froh über ehrliche Kritiken, auch wenn sie – wie im Falle der ersten Version – vernichtend sind. Und zurück blickend, mit ein wenig Abstand betrachtet, stimme ich vielen Kritikern auch zu. Es war einfach langweilig zu lesen wie die Charaktere fünf Tage in der Taverne verbringen mussten, weil sie vor den Toren der sichere Tod erwartete. Und es wurde sogar mir zu langweilig, zu beschreiben, wie Serida und Yorin Nacht für Nacht der Succubana geopfert haben. Oder wie wir heute sagen würden: „Sich den Verstand aus dem Hirn gef...“« »Lass mal lieber, sonst ergeht es uns hier wie bei Ausgabe 5...« *Lautes Gelächter!*



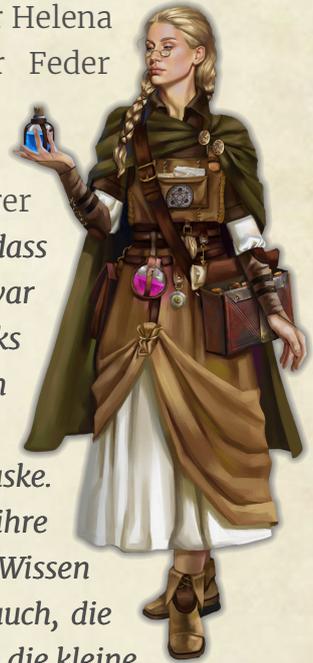
»Oh Mann, Ausgabe 5! Das war vielleicht ein Zirkus. Was stand in dieser einen Mail? Wenn ich meine perversen Gelüste ausleben möchte, dann soll ich doch den Beruf wechseln und Domina werden?« »Womit wir vielleicht gleich bei einer Frage sind, die vielleicht wieder für Kontroversen sorgt. Wird es in der neuen Version des „Handelsposten“ wieder Sex zwischen Serida und Yorin geben?« »Ähh... Meinst du diese Frage ernst oder verarscht du mich gerade? Du hast die neue Version gelesen als du sie aufbereitet hast? Hallo! Claudia an Christian! Aufwachen! Die Beiden haben den Junovabund geschlossen und haben zwei Kinder. Die werden auch in Antheria nicht vom Storch gebracht. Aber wenn es dich und die Leser beruhigt. Ich habe zur Zeit nicht geplant den Akt der Empfängnis explizit zu beschreiben.« »Was ebenfalls für heftige Kritik gesorgt hat, ist die Szene im Verlies, wo Serida einem menschlichen Bedürfnis nachgeht und meint, das Yorin zahlen müsse wenn er ihr dabei zusehen möchte. Einige empfanden das als überaus anrühlich, abstoßend, ekelerregend,... Ich könnte die Liste jetzt noch eine halbe Seite lang fortsetzen.« »Ist denen, die das jetzt so kritisieren, auch klar, dass sich die meisten von ihnen „genau das“ jeden Tag als Creme auf die Haut schmieren?« »Häh?« »Egal! Mir ging es bei dieser Szene jetzt nicht um etwas Sexuelles, sondern einfach darum zu zeigen wie frech und schlagfertig Serida ist. Wenn da jemand einen Fetisch hineininterpretieren möchte, dann kann ich ohnehin nichts mehr machen außer die Szene zu entfernen.« »Wirst du sie entfernen?« »Ganz sicher nicht! Vielleicht werde ich sie noch ein wenig umschreiben, da sie einen gravierenden Logikfehler enthält, aber der scheint bisher niemandem aufgefallen zu sein.« *Kicher!*

»Einige Leserinnen und Leser haben kritisiert, dass du den Charakteren in der Geschichte nicht genug Tiefgang verleihst. Quasi siebzig Seiten und wir wissen noch nichts über Praxi und Varnja.« »Ein wenig Geduld bitte – die Geschichte hat doch gerade erst begonnen und wer aufmerksam gelesen hat, der weiß inzwischen ja, dass Praxi den Kindern den Umgang mit Waffen beibringt und ab und an den Stallmeister der „Siegreichen Amazone“ besteigt. „Besucht“ wollte ich natürlich sagen.«

»Kannst du uns schon sagen wie die Geschichte weitergehen wird?« »Wollten wir nicht darüber reden, weshalb ich die Arbeit an „Auf ins Abenteuer“ eingestellt habe?« »Ja, aber ich bin trotzdem neugierig, was ich demnächst für den Download aufarbeiten darf.« »Im Grunde kennst du die Geschichte ja, doch diesmal wird es Serida sein, die erzählt wie sie Yorin näher kennengelernt hat. Und bevor du fragst – ja es wird die Badeszene wieder geben, wenn auch ein wenig abgewandelt.« »Inwiefern?« »Abwarten und lesen!«



»Bevor wir zum Hauptthema kommen, lass uns noch ein wenig über Helena Sonnenfeld sprechen, deren Charakterzüge ja ebenfalls deiner Feder entspringen. Ursprünglich hat ja Xenia Helena als eine Art schüchternen Bücherwurm erschaffen. Du hast sie dann zur Forscherin und Heilerin werden lassen, die mancherorts wegen ihrer Theorien sogar von der Inquisition gesucht wird.« *»Ich hoffe mal, dass Xenia nicht sauer auf mich wird wenn sie diese Zeilen liest, aber ich war schon immer der Meinung, dass sie bei Helena sehr viel Potential links liegen ließ. Helena ist einfach viel zu spannend um sie als Bücherwurm in einer Bibliothek zu versauern zu lassen. Ja! Sie mag ein wenig introvertiert sein und abweisend kühl wirken, aber das ist nur eine Maske. Ihre Beziehung zu Tyren hat in ihr eine Art Feuer entfacht, welches ihre kalte Schale langsam schmelzen lässt und sie erkennt, dass man sich Wissen nicht nur durch das Studium von Büchern aneignen kann. Sie war es auch, die Serida dazu ermutigte eigene Forschungen anzustellen. Und hätte Helena die kleine Serida nicht dazu ermutigt, dann gäbe es wohl auch heute noch keine Fluffblasen in Antheria. Ich bin fest überzeugt, dass Helena noch für die eine oder andere unerwartete Überraschung in Antheria sorgen wird. Hast du dich denn noch nie gefragt welcher Abstammung sie ist?«* »Natürlich! Sag schon – wer sind ihre Eltern.« *»Tut mir leid, aber auf die Beantwortung dieser Frage musst du genau so lange warten wie alle anderen.«* »Grummel...«



»Aber jetzt zum Thema welches wir schon zu Beginn des Tavernentratsch angesprochen haben – Warum hast du die Arbeit an „Auf ins Abenteuer“ eingestellt?« *»Das hatte nicht bloß einen Grund. Während der Arbeit daran habe ich erkennen müssen, dass es nicht einfach nur Schreiben, sondern auch eine Menge Berechnungen beinhaltet. Und wenn man den ganzen Tag beruflich mit dem Berechnen aller möglichen Dinge zu tun hat, dann verliert man in der Freizeit irgendwann die Lust daran. Vielleicht bin ich aber auch selbst schuld daran, weil ich euch nicht genug in die Entwicklung mit eingebunden habe. Es wäre also eine faule Ausrede, wenn ich mich auf mangelnde Unterstützung berufe, denn ich habe nie wirklich um Unterstützung gebeten. Vielleicht bin ich da ein wenig wie Helena – zu stolz um nach Hilfe zu fragen. Was mir dann endgültig die Lust daran genommen hat waren die vielen Mails, von denen einige wirklich verletzend waren, und „Der Handelsposten“.«* »Der Handelsposten?« *»Ja! Ursprünglich sollte es ja ein Roman mit etwa dreißig Seiten werden, aber dann ist das irgendwie eskaliert. Nachdem ich die Geschichte in groben Zügen umrissen hatte, habe ich*



erkannt, dass mir das Schreiben von Geschichten viel mehr Spaß bereitet als das Ausarbeiten von Spielregeln und so habe ich mich mehr auf das Schreiben von Geschichten konzentriert.« »Mit gutem Erfolg, wie ich sagen möchte.« »Wohl eher mit fragwürdigem Erfolg, wenn ich mir die Reaktionen so ansehe.« »Ich würde mal sagen, dass dies vom Blickwinkel der Betrachtung abhängig ist.« »Wie meinst du das?« »Auch wenn viele Gift und Galle gespuckt haben, aber „Der Handelsposten“ und die fünfte Ausgabe des „Amazonen Kurier“ haben die meisten Reaktionen nach sich gezogen. Ein Beweis dafür, dass sie gelesen und/oder diskutiert wurden.« »Willst du damit sagen, dass ich noch mal so einen Aufreger abliefern soll? Danke, aber nein! Zumindest nicht absichtlich! Mir haben die bisherigen Beschimpfungen und Unterstellungen schon gereicht. Und damit das jetzt ein für alle Mal klar ist, ihr ██████████, die ihr daheim in Mamis Keller wohnt und euch heimlich Pornos reinzieht. Ich fröne weder dem ██████████ noch stehe ich darauf mich von euch in den ██████████ zu lassen. Sind das jetzt genug Aufreger für diese Ausgabe?« »Bei den Göttern! Claudia! So kenne ich dich ja gar nicht. Das bekomme ich nie ungekürzt durch die Redaktion!«

»Ja! Ich gebe es zu – ich habe mich mit dem Projekt schlichtweg übernommen. Ist dir das noch nie passiert?« »Sogar schon öfters...« »Und wie auch schon erwähnt. Ich fand es auch nicht gerade sehr motivierend, dass immer mehr Druck aufgebaut wurde und als ich die Erwartungen bezüglich der Termine nicht einhalten konnte folgten sogar persönliche Beleidigungen. Da hatte ich dann wirklich die Schnauze voll...« »Kann ich gut verstehen.«

»Wie geht es jetzt mit „Auf ins Abenteuer“ weiter?« »Es tut mir leid das sagen zu müssen, aber für mich hat es sich erledigt. Eigentlich will ich damit nichts mehr zu tun haben. Es ist völlig Ok für mich wenn ihr das Regelwerk, so weit ich es geschrieben habe, auf der Homepage veröffentlicht. Vielleicht findet sich ja jemand, der daran weiterarbeiten möchte oder das Gerüst für sein eigenes System gebrauchen kann. Würde mich wirklich freuen, wenn meine monatelange Arbeit daran nicht völlig für den Misthaufen war. Aber um eines möchte ich euch noch bitten. Mir ist es ziemlich egal was ihr aus meinem Gerüst macht, aber bitte respektiert die handelnden Personen und Örtlichkeiten darin. Im Klartext – wenn ihr am Regelwerk, im Rahmen von „W20 – Legends of Antheria“ weiterarbeiten möchtet, so könnt ihr alles belassen wie es ist. Wenn ihr es allerdings für eigene Zwecke verwendet überlegt euch doch bitte auch eigene Charaktere und Orte. Danke! Aber wahrscheinlich liest das ohnehin niemand. Ich werde mich, sofern es meine Freizeit zulässt, jetzt mal auf den „Handelsposten“ konzentrieren.«



»Lass uns vielleicht noch ein paar Worte über den Handelsposten sprechen. Wer deine Arbeit am Roman verfolgt, der wird bemerkt haben, dass sich der Handelsposten – das Gebäude und das Sortiment – verändert hat.« »Das ist einfach erklärt. Die neue Version des Handelspostens spielt etwa zehn Jahre später als die ursprüngliche Version. Zehn Jahre in denen das Geschäft florierte und der Handelsposten erweitert wurde – und zwar gewaltig. Es sieht fast so aus, als hätten Serida und Yorin jeden verdienten Taler in den Ausbau gesteckt, zu dem du ja wesentlich beigetragen hast. Und wie ich dich kenne wird der Handelsposten nach dem letzten Update des Dungeon Alchemist noch beeindruckender werden. Wie viele Objekte hast du dort bereits platziert?« »Keine Ahnung, ich habe sie nie gezählt. Was gibt es jetzt also Neues im Handelsposten?« »Wieso fragst du mich das? Du hast doch die baulichen Erweiterungen vorgenommen.« »Stimmt! Aber erst nach Absprache mit dir.« »Na gut, wenn du darauf bestehst...« »Ich insistiere darauf!«

»Eine wesentliche Entwicklung, welche auch am Handelsposten zu erkennen ist, betrifft wohl ganz Antheria. Seit Jardana vom Drachenschwert die Regentschaft über die Amazonen angetreten hat kam es hier zu einigen Veränderungen. Während es Amazonen zuvor nicht gestattet war ein Leben außerhalb ihrer Burgen zu führen stellen sie nun – unter dem Kommando von Hauptfrau Kaya Sarwehr – die Stadtwache in Torwacht. Drei von ihnen sind zur Bewachung des Handelspostens, in dem auch viele Güter der Amazonen lagern und zum Verkauf angeboten werden, abgestellt. Da sie auch im Handelsposten Quartier bezogen haben, wurden hier bescheidene Wohnbereiche für sie eingerichtet.«



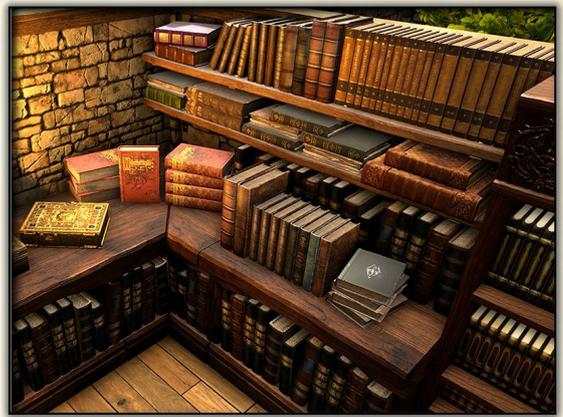
»Wobei ich, als Planer des Handelspostens, anmerken möchte, dass „bescheiden“ hier als relativ zu betrachten ist. Jede der Amazonen verfügt über ein eigenes Bett, einen Herd, ein Bad, Tisch und Stuhl, Schrank und eine eigene Latrine. Ein „Luxus“ von dem Amazonen auf ihrer Burg, der Wachstube von Torwacht oder im Feld nicht einmal zu träumen wagen. Durch die ständige Anwesenheit von zumindest zwei der Amazonen ist der Handelsposten gut geschützt.«

»Und das ist seit der Sortimentserweiterung auch dringend nötig. Seridas gewinnendem Wesen ist es zu verdanken, dass das Sortiment des Handelspostens erheblich erweitert wurde. So werden jetzt zum Beispiel Schmuckstücke angeboten, welche von den Damen des „Samtpfötchens“ in Kommission übernommen wurden – einige davon haben einen enormen Wert.«





Darüber hinaus verfügt der Handelsposten nun auch über ein, nicht zu unterschätzendes, Angebot an Büchern, welches von Helena Sonnenfeld betreut wird. Zwar sind die meisten der Bücher aus zweiter oder dritter Hand, jedoch sind darunter einige Buchschätze zu finden, wie etwa *Seridas* persönliche Exemplare von „Wege der gefälligen Vereinigung“ und „Von Samtpfötchen und Dornenpeitschen“ aus der Urfassung des Romans „Der Handelsposten“. Aber auch Bücher unbekannter Herkunft, welche fremde Welten beschreiben, sind hier zu finden. Bücher für die Forscher und Magier unter gewissen Umständen sogar über Leichen gehen würden. Ihr mögt jetzt vielleicht denken, dass drei Amazonen ein recht dürftiger Schutz für all diese Schätze sind. Gut! Wenn ihr das glaubt, dann versucht doch einmal in den Handelsposten einzubrechen und etwas daraus zu stehlen. Wenn ihr über das nötige Geschick verfügt nicht entdeckt zu werden oder euch die Amazonen nicht zu sehr zürnen, dann – und nur dann – werdet ihr danach vielleicht noch im Besitz aller eurer Gliedmaßen sein. Zuletzt dachte ein Betrüger namens *Serapius Fulgurex*, dass es ein Leichtes sein würde die junge Amazone *Praxi* mit schmeichelnden Worten abzulenken um einen Trank zu entwenden. Sie hat ihm genüsslich jeden seiner neun* Finger einzeln gebrochen – und zwar mehrmals.



**Einen hatte ihm Gr'ougia Jahre zuvor abgebissen, nachdem er ihr an den Hinter gefasst hatte.*

Ebenfalls neu im Angebot sind Schreibutensilien und Farben aus elfischer Herstellung. Sie übertreffen in ihrer Qualität alles in den mittleren Landen bekannte. Die Farben sind satt und leuchtend und verblassen selbst bei intensiver Sonneneinstrahlung nicht. Es versteht sich hoffentlich von selbst, dass eine derart hohe Qualität und die schwierige Beschaffung auch ihren Preis haben, welchen Künstler und Kartografen aber zu zahlen bereit sind.



Ebenfalls neu - und sehr begehrt - sind schmackhafte Früchte aus den südlichen Landen. Es ist nur möglich diese anzubieten weil geschäftstüchtige Seeleute Kühlkammern - ähnlich der in der „Siegreichen Amazone“ - in ihre Schiffe eingebaut haben und so die Früchte während des langen Transportweges nicht verderben. Besonderer Beliebtheit erfreut sich die „Gelbschalenbaumgurke“, welche von den Bauern in **Oagoya**, wo sie hauptsächlich geerntet wird, „Baa-Na Nee“ genannt wird. Wir können jeder und jedem, der Antheria bereist nur wärmstens empfehlen sich im „Handelsposten“ umzusehen. Hier findet man mit Gewissheit wonach man sucht. Und das auch noch zu fennexgefälligen Preisen. Ab einem Einkauf von zehn Talern bekommen begleitende Kinder von **Serida** ein kleines Geschenk, welches ihnen sicherlich viel Spaß machen wird...



Während der Handelsposten Stück für Stück erweitert wird, haben unsere Baumeister **Chris** und **Peter** etwas ganz Großes im Sinn. Was, das verraten wir an dieser Stelle noch nicht, aber wer den „**Amazonen Kurier**“ liest wird mit Sicherheit als einer der Ersten davon in Kenntnis gesetzt. Die Planung ist bereits zu einem großen Teil abgeschlossen. Jetzt stellt sich noch die Frage ob etwa dem **Dungeon Alchemist** oder unserem Rechner dabei die Puste ausgehen. Das nächste Jahr wird es zeigen! Hoffentlich habe ich jetzt nicht zu viel verraten...

Auf den Regen folgen Hitze und Höllensauger... Nachdem das Mittelland, wie im Handelsposten nachzulesen, Tage über Tage in Regen und Schlamm versank plagte kurz darauf eine unaussprechliche Hitzewelle das Land. Nie zuvor war es in den Mittellanden über so lange Zeit so anhaltend heiß. Blickte man gen Horizont, so hatte man den Eindruck er würde in Flammen stehen. Ließ man eine Kerze im Sonnenlicht stehen, so begann diese zu schmelzen auch ohne das der Docht entzündet wurde. Und des einen Leid ist mitunter des anderen Freud. Ganz besonders viel Freude mit der brütenden Hitze haben die **Weißgefleckten Höllensauger**, welche nun mancherorts in riesigen Schwärmen den Himmel verdunkeln. Ihre Stiche sind schmerzhaft, verursachen einen sehr starken





Juckreiz und können, wie erst kürzlich in Andarwacht erforscht wurde, auch Krankheiten übertragen. Die Antherianische Variante kann bis zu zwei Finger groß werden. Wenn sie in Schwärmen auftreten können sie eine Gefahr für Leib und Leben von Mensch und Tier darstellen. Das Surren ihrer Flügel und die Schmerzen, die durch ihren Stich entstehen, können Tiere in Panik versetzen und Menschen in den Wahnsinn treiben. Das einzig bekannte Mittel, um Stichen der Höllensauger vorzubeugen ist ein Öl, welches aus den Blüten der Blutfliegenorchidee hergestellt wird. Auf die Haut aufgetragen hält es die Höllensauger und andere blutgierige Insekten fern, hat aber einen unerwünschten Nebeneffekt. Sichtungen, egal ob Schwarm oder einzelne Tiere, sollten sofort dem Magistrat gemeldet werden, der alles in seiner Macht stehende unternimmt, um eine ungezügelte Ausbreitung der Höllensauger zu verhindern.



Wir sind uns selbst nicht ganz einig ob dieses Buch in die Rubrik „Der Prüfende Blick“ oder in den „Tavernentratsch“ gehört, haben uns aber letztendlich für den Tratsch entschieden, da wir auch ein wenig darüber sprechen wollen.



„The Making of Original Dungeons & Dragons (1970-1977)“ – ein Buch, das jeder D&D Fan einfach lesen muss, was aber voraussetzt, dass man sehr gut Englisch kann und noch knapp € 80,- in der Geldkatze hat. Ja, günstig ist das Buch nicht gerade, aber man bekommt dafür einen Einblick in die Geschichte von D&D geboten, wie es ihn bisher nicht gab. Das Buch wiegt knapp 1 kg und hat mehr als 570 Seiten.. Ein echter Schmöcker...

Auszug der Amazon Produktbeschreibung: *Hier ist die ultimative Aufzeichnung darüber, wie Dungeons & Dragons entstanden ist. The Making of Original D&D ist eine außergewöhnliche Sammlung seltener Dokumente, die die Entstehungsgeschichte von D&D beleuchten. Entdecken Sie Materialien, die bisher nie an die Öffentlichkeit gelangt waren, einschließlich Gary Gygaxs ersten Entwurf des ursprünglichen D&D und früh veröffentlichte Schriften wie die originalen D&D "White Box"-Broschüren und Ergänzungen von 1974. Jedes Dokument wird zusammen mit aufschlussreichen Kommentaren von einem der führenden Historiker des Spiels, Jon Peterson, vorgestellt.*



- ⌘ Entdecken Sie etwa 30 frühe Artikel und seltene Dokumente, die den Grundstein für moderne D&D legen, einschließlich unveröffentlichter Korrespondenz zwischen Gygax und Arneson.
- ⌘ Durchsuchen Sie eine bemerkenswerte Sammlung von Zeitschriften- und Fanzine-Artikeln, von denen viele nicht mehr öffentlich zugänglich sind oder von D&D-Historikern und Fans des klassischen D&D unentdeckt bleiben. Blättern Sie durch Faksimiles aller ersten Drucke von Original D&D, zusammengestellt in einem einzigen Buch – zum ersten Mal in der Verlagsgeschichte von D&D.
- ⌘ Entdecken Sie die Schaffung und Entwicklung des ursprünglichen Spiels von 1974 mit aufschlussreichen Kommentaren von Jon Peterson, einem der führenden Historiker von D&D.
- ⌘ Gedenken Sie an unser 50-jähriges Jubiläum mit dieser Hommage an die Vergangenheit von D&D. Wir laden Sie ein, mit einem anspruchsvollen Auge auf die Geschichte von D&D zurückzublicken, während wir feiern wie weit D&D gekommen ist. Auf 50 Jahre und 50 mehr!
- ⌘ Fast schon unterhaltsam ist dann der rechtliche Hinweis, welcher ebenfalls in der Produktbeschreibung zu finden ist. **Haftungsausschluss:** Wir (Zauberer*) erkennen, dass einige der Legacy-Inhalte in diesem Produkt nicht die Werte des Dungeons & Dragons Franchise von heute widerspiegeln. Einige ältere Inhalte können ethnische, rassische und geschlechtsspezifische Vorurteile widerspiegeln, die damals in der amerikanischen Gesellschaft üblich waren. Diese Darstellungen waren damals falsch und sind heute falsch. Dieser Inhalt wird so präsentiert, wie er ursprünglich erstellt wurde, denn etwas anderes zu tun wäre dasselbe, als würde man behaupten, dass diese Vorurteile nie existierten. Dungeons & Dragons lehrt, dass Vielfalt eine Stärke ist, und wir bemühen uns, unsere D&D-Produkte so einladend und umfassend wie möglich zu gestalten.

*Soll wohl Wizards (of the Coast) heißen!

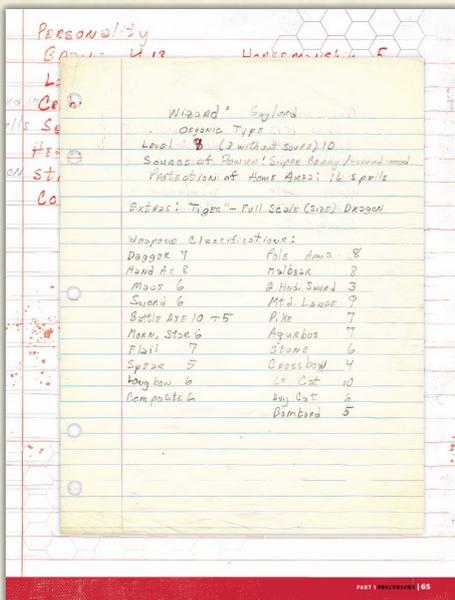
Kurz gesagt – dieses Buch sollte in keiner **D&D™** Sammlung fehlen. Eigentlich egal welches System man spielt, hier erfährt man wie alles in den frühen 1970'ern begann. Denn ohne **D&D™** gäbe es heute kein **Schwarzes Auge®**, kein **Pathfinder™**, kein **Vampires™** und ziemlich sicher auch kein **Legends of Antheria**. Wirklich jeder Rollenspieler und auch jede Rollenspielerin sollte wissen wie damals alles begann. Ruhe in Frieden Gary Gygax! Es ist selten, dass **Claudia** Zeit für uns hat, also nutzen wir gleich mal die Gelegenheit um über das Buch zu sprechen...



50

DUNGEONS & DRAGONS

»Du bist die Einzige von uns, die das Buch bisher ausführlich gelesen hat, Claudia. Kannst du uns etwas Näheres über den Inhalt sagen?« »Können schon, nur wollen nicht!« »Was?! Wie bitte?« »Du solltest jetzt mal dein Gesicht sehen! *Totlach* Natürlich können wir über das Buch sprechen.« »Die Frage erscheint jetzt vielleicht ein wenig banal, aber wie findest du das Buch generell?« »Massiv! In fast 1 kg Buch (beinahe 600 Seiten) erfährt man sehr vieles über die Entstehung von Dungeons & Dragons. Wer sich in diesem Buch allerdings Action wie bei „Herr der Ringe“ erwartet, der wird enttäuscht sein – es ist viel mehr eine Dokumentation, etwa wie „Der große Entwurf“ von Stephen Hawking.« »Also würdest du einigen Leserinnen und Lesern von diesem Buch abraten?« »Auf gar keinen Fall! Es ist aber unerlässlich, dass man der Englischen Sprache mächtig ist. Da es sich bei einem sehr großen Teil des Inhaltes um Scans von Originalschriftstücken handelt ist es nicht sehr wahrscheinlich, dass es eine deutsche Version des Buches geben wird.«



»Als D&D erschien war ich ja noch nicht mal in der Planungsphase und es ist wirklich sehr interessant für mich, zu sehen wie – man möge mir den Ausdruck verzeihen – simpel Dungeons and Dragons ursprünglich war. Man werfe nur mal einen kleinen Blick auf das Character Sheet aus dem Jahr 1976 auf der nächsten Seite. Es gehört übrigens zu dem Teil des Buches der mir am meisten Spaß gemacht hat. Ein Nachdruck des ersten Regelbuches. Damals reichten noch 36 Seiten („Men & Magic“) aus um Spielprinzip und Regelwerk zu erklären. Dazu kommen noch 40 Seiten Handbuch („Monsters & Treasure“), sowie noch einmal 36 Seiten („Underworld & Wilderness Adventures“).«



»Es wurde damals einfach viel mehr der Fantasie der Spieler und des Spielleiters überlassen?« »Genau! Vor allem die Illustrationen der Kreaturen ließen damals – sagen wir es höflich – viel Raum für eigene Interpretationen. Denk doch einfach mal an die Darstellung des Beholder. Für heutige Standards schon peinlich berührend.«



DUNGEONS AND DRAGONS CHARACTER RECORD		
Name _____	Experience _____	Gold _____
Class _____		
Level _____		
Alignment _____		
Strength _____		
Intelligence _____		
Wisdom _____		
Dexterity _____		
Constitution _____		
Charisma _____		
Language(s) known _____		
Equipment _____	Spells _____	Magic Items _____

© 1975 TACTICAL STUDIES RULES

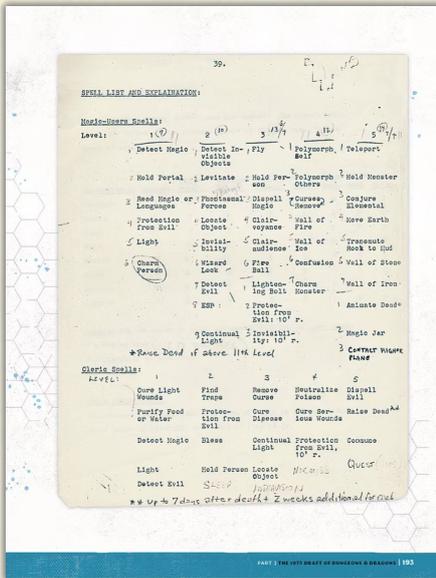
»Was mir im Buch allerdings ein wenig zu kurz kommt ist die mediale Verteufelung von Dungeons & Dragons.«
 »Stimmt! Es gab ja so gut wie kein Medium, welches nicht vor den Gefahren des Spieles gewarnt manche hatten es sogar mit Satanismus und Wahnsinn in Verbindung gebracht, der zur „Entrückung“ aus der realen Welt führen kann.«
 »Ja, selbst 1982 nahm man sich im Film „Labyrinth der Monster“ („Mazes and Monsters“) – einer der ersten Filme mit Tom Hanks – dieser Thematik an. Wer die Möglichkeit hat, sollte sich den Film unbedingt ansehen. Ich finde es auf eine erschreckende Art faszinieren, welche Vorurteile damals gegen Rollenspiele bestanden haben. Wie hast du das eigentlich erlebt Chris?«
 »Wir hatten es da schon ein klein wenig einfacher. Wir haben da eher verborgen in unseren Zimmern damit begonnen, meist mit dem C64 Spiel „Bards Tale“. Gelegentlich haben wir uns dann getroffen um unsere selbst gezeichneten Landkarten auszutauschen. Auromapping gab’s noch nicht!«



»Weißt du was ich faszinierend finde, wenn ich mir das Buch und unser Werk so ansehe? Seit den ersten Tagen des Pen & Paper Rollenspieles sind nun mehr als 50 Jahre vergangen, aber dennoch sind viele Prozesse gleich geblieben. Obwohl es ein Leichtes wäre Dinge auf dem Computer zu erledigen, machen wir dennoch viele Dinge von Hand, wie etwa Andreas Notizen zum Herbarium Antherianium belegen. Ich bin echt schon sehr gespannt wie das...«
 »Pssst! Nicht spoilern Claudia. Die nächste Ausgabe des Amazonen Kuriers soll eine Überraschung für die Leserinnen und Leser werden. Aber lass uns zum eigentlichen Thema zurückkommen, das D&D Buch. Findest du den Preis für ein Buch „Printed in China“ angemessen?«

Spadenkraut weiß
 unscheinbar mit ~~kleinen~~ winzigen Einzelblüten, die nur auffallen wenn viele gleichzeitig zusammen blühen
 Ansonsten flach ~~am~~ am Boden rankend mit kleinen fleischigen Blättern
 Der Saft der Blätter ist stark beruhigend und in Kombination mit blauem Affodill als Paratikum bei schweren Verletzungen oder Operationen einsetzbar
 zu finden auf trockenem Kalkschutt, Felobändern und steinigen Wiesen, besonders in den Bergen





»Es sollte doch eigentlich egal sein, wo das Buch gedruckt und gebunden wurde, so lange die Qualität stimmt – und bei meinem Buch ist alles in bester Ordnung. Ich kann beim besten Willen nicht verstehen, warum viele negative Beurteilungen des Buches mit diversen Transportschäden zusammenhängen. Was kann das Buch dafür, wenn es nicht sicher verpackt wurde? Aber kommen wir zurück zum Inhalt des Buches. Ich glaube niemand von uns, vielleicht mal ausgenommen Peter, wusste vom „Würfelproblem“ bei der ersten Edition von Dungeons & Dragons.«

»Welches Problem?«

»Die Würfel waren damals noch nicht im Lieferumfang enthalten und mussten dazu gekauft werden. Die Würfel wurden von „Tactical Studies Rules“ (bei uns als

„TSR“ bekannt) vertrieben und hatten eine so schlechte Qualität, dass man häufig die Nummern nicht lesen konnte und die Würfel schon nach kurzer Zeit massive Abnutzungserscheinungen aufwiesen.«

»Das habe ich bereits in vielen Berichten gelesen.«

»Hast du auch gewusst, dass es damals gar keinen W20 gab? Der W20 war zweimal mit den Ziffern 0 bis 9 beschriftet, von denen eine Hälfte per Hand farblich markiert war um die Zahlen 11 bis 20 darzustellen. Ich habe das jedenfalls nicht gewusst und erst beim Lesen dieses Buches in Erfahrung gebracht.«

»Um die Wahrheit zu sagen, ich hatte davon auch keine Ahnung. Ich wusste zwar, dass das original Set nur aus fünf Würfeln bestand und das die Qualität ziemlich mau war, aber dass mit den Ziffern habe ich nicht gewusst.«

»Siehst du! Ein weiterer Grund das Buch zu lesen. Kurzum – das Buch ist nicht gerade billig, aber ich finde es ist jeden Cent wert.«



Genug des Buches! Es ist so umfangreich, dass wir alle Punkte daraus beschreiben können. Wer einen näheren Einblick möchte, ohne gleich seine Geldkatze zum jammern zu bringen, dem sei dieses Video auf YouTube nahegelegt.



FÜR DIE EWIGKEIT

Prompt bekamen wir eine Zuschrift, dass nichts für die Ewigkeit ist oder je war. Aber was bedeutet schon Ewigkeit? Für mich ist es schon eine „Ewigkeit“ wenn es meine verbliebenen Jahre auf Erden überdauert. Wenn in 50 Jahren jemand diese Zeilen lesen sollte, so hat unser Werk eine Ewigkeit überdauert. Zumindest wenn es nach meinem Zeitempfinden geht. Also bitte, liebe Leserinnen und Leser. Hört auf jedes Wort auf die Goldwaage zu legen und einen tieferen Sinn darin zu suchen. Damit verdirbt man sich doch nur selbst die Freude am Lesen bzw. am Spielen. Im Sinne unseres Magazins bedeutet „für die Ewigkeit“, dass wir einen Beschluss oder eine Kreation nicht mehr verändern möchten, wenn es sich vermeiden lässt. Das dies nicht immer der Fall sein wird, beweisen die Amazonen von Antheria. Lange Zeit sah es so aus, als würde *Arvenya*, wie bei den Amazonen üblich, die Kriegerinnen bis zu ihrem Tod als Königin anführen. Leserinnen und Leser des „Handelspostens“ wissen allerdings, dass sie die Regentschaft noch zu Lebzeiten an ihre Tochter *Jardana* übertragen wird. Ihr seht also - auch in Antheria steht die Zeit nicht völlig still - und nichts ist für die Ewigkeit, schon gar nichts Irdisches. Jedenfalls nicht, wenn man es im zeitlichen Zusammenhang betrachtet. In unserem Fall ist es als eine Art Metapher zu verstehen, denn selbst wenn wir schon alt und grau oder vielleicht schon zu Staub zerfallen sind - in unseren Geschichten wird *Jardana* noch immer eine stolze Kriegerin in ihren besten Jahren sein. Ist das jetzt so weit verständlich..?

Genau um solche Diskussionen zu vermeiden war es ursprünglich geplant diese Rubrik „IN STEIN GEMEISSELT“ zu nennen. Aber das „ß“ zwischen den Großbuchstaben sieht wirklich nicht gut aus und „GEMEISSELT“ wäre gemäß deutscher und österreichischer Rechtschreibung einfach falsch. Aber in der Schweiz und in Liechtenstein ist es korrekt...



IN STEIN GEMEISSELT

...deshalb wird ab sofort aus „für die Ewigkeit“ die neue Rubrik „in Stein gemeißelt“. Inhaltlich wird sich nichts Wesentliches ändern, der neue Name soll nur die „Ewigkeit“ ein wenig abschwächen, denn alles was in Stein gemeißelt ist, ist eben nicht für die Ewigkeit. Man hat die Möglichkeit den Stein neu zu behauen, ihn zu schleifen, neu zu polieren – das darauf geschriebene zu ändern. Aber das wird jetzt fast ein wenig zu philosophisch. Also lasst uns einfach zu dem kommen, was wir für diese Rubrik vorgesehen hatten. Ein kleines Interview mit unserer Kollegin **Xenia**. Ihr fragt euch jetzt vielleicht warum wir dieses Interview in dieser Rubrik veröffentlichen und nicht etwa im **Tavernentratsch**? Einfach deshalb, weil **Xenia** Charaktere (mit)erschaffen und Gesetze verfasst hat, die man als „in Stein gemeißelt“ betrachten könnte.



»Hallo Xenia! Es scheint mir schon eine halbe Ewigkeit, seid wir das letzte Mal, bei Kaffee und Kuchen, über Antheria gesprochen haben.«
»Könnte vielleicht daran liegen, dass du keinen Kaffee trinkst.«
 »Grumpf!«
»Scherz beiseite! Du weißt ja, dass ich beruflich ganz schön unter Stress stehe und kaum noch Zeit habe um mich um Antheria zu kümmern.«
 »Das spüren wir leider sehr... Mit dir hat ein beachtlicher Teil unserer Inspiration das Team verlassen.«
»Jetzt übertreibst du aber gewaltig. Ich habe das Team nicht verlassen, sondern ich nehme mich nur zurück um Platz für die nächste Generation zu machen.«
 »Du meinst Claudia?«
»Unter anderem... Und sie macht einen hervorragenden Job. Hätte ich Jardana und Arvenya nicht ins Leben gerufen, dann hätte sie es sicherlich getan.«
 »Was mich jetzt natürlich zur Frage bringt was dich zu den Beiden inspiriert hat?«
»Wie du weißt habe ich ja selbst lange D&D gespielt und da haben mir Amazonen einfach gefehlt. Ich wollte mit den Beiden Antheria auch für Mädchen und Frauen interessanter machen.«
 »Findest du etwa, dass es im Fantasy-



Bereich zu wenig starke Frauen gibt?« »Ehrlich gesagt – ja! Ok... Es gibt Red Sonja, Valeria und nicht zu vergessen – Wonder Woman.« »Wonder Woman?« »Klar! Warum nicht? Auch sie ist eine Amazone, eine Kriegerin... Aber weißt du was all diese Charaktere gemeinsam haben?« »Sie sind verdammt sexy?« »Das trifft den Nagel schon fast auf den Kopf – sie wurden von Männern geschaffen. Und – entschuldige bitte meine Ausdrucksweise – sie gleichen mehr dem feuchten Traum eines Teenagers als wahren Kriegerinnen. Sieh dir doch mal ihre Rüstungen an, wenn man einen Bikini so nennen kann.« »Naja... Jardana und Arvenya sind ja auch sehr attraktive Frauen und nicht gerade wie Ritter gepanzert.« »Aber ihre Rüstungen sind zweckmäßig. Kopf, Brust und Teile der Arme und Beine sind geschützt, aber gleichzeitig bietet die Rüstung genug Bewegungsfreiheit um sich schnell bewegen zu können. Und das die Amazonen athletische Körper haben liegt wohl in der Natur ihrer Ausbildung. Aber sind sie deswegen attraktiv?« »Würde mal sagen, dass das im Auge des Betrachters liegt.« »Genau! Kennst du die deutsche Läuferin Alica Schmidt? Ihr sabbern auf Instagram etwa sechs Millionen Follower hinterher – und das sicher nicht wegen ihrer sportlichen Erfolge, wenn du verstehst was ich meine.« *Ist es jetzt sehr peinlich wenn ich zugebe einer dieser sechs Millionen zu sein?« »Im 19. Jahrhundert hätte sich wahrscheinlich kein Mann nach ihr umgedreht, weil sie zu wenig Speck an den Hüften gehabt hätte.« »Was willst du damit sagen Xenia?« »Ich will damit sagen, dass die Amazonen wie wir sie heute darstellen mehr ein Produkt unserer Zeit als der Zweckmäßigkeit sind. Und vielleicht erinnerst du dich noch an Ausgabe 5...« »Wie könnte ich diesen Zirkus je vergessen?« »Auch die Körper der Amazonen sind nicht perfekt.« »Wie meinst du das?« »Ihre Körper tragen die Spuren von Kämpfen und von Bestrafungen – was in den Augen vieler Männer der heutigen Zeit sicher einen Makel darstellt.« »Also für mich ist es ein Makel, wenn sich jemand das Gesicht mit Botox bis zur Unkenntlichkeit aufspritzen und den Arsch mit Silikon füllen lässt bis er oder sie aussieht wie Kim Kardashian.« »Aber da viele auch das attraktiv finden, können wir jetzt zumindest eine Sache als in Stein gemeißelt betrachten.« »Und was wäre?« »Wahre Schönheit liegt einzig und alleine im Auge des Betrachters.« »Dem stimme ich vorbehaltlos zu Xenia. Aber wir sind jetzt doch ein klein wenig vom Thema abgewichen. Zurück zu den berühmtesten Amazonen Antherias. Anfänglich haben Kritiker Jardana und Arvenya als Abklatsch von Gilia und Yppolita aus



der Welt des Schwarzen Auge® bezeichnet.« »Ja, das fand ich sogar irgendwie witzig. Wer sich darüber aufregt, dass die Amazonenkönigin und die Prinzessin Mutter und Tochter sind, der hat so einiges in der Welt der Fantasy und der Biologie nicht so ganz verstanden. Noch sind wir in Antheria nicht so weit, dass die Prinzessin ein Mann sein könnte. Und ich glaube nicht, dass Gilia und Jardana sehr viel gemeinsam haben. Vielleicht mal abgesehen davon, dass beide auf einer Amazonenfestung aufgewachsen sind. Wie ich gehört habe arbeitest du ja an einer visuellen Umsetzung der Festung.« »Psst! Das ist noch eine streng geheime Angelegenheit.« »Ooops! Aber so kannst du dieses Interview gleich als Indikator nehmen wie viele oder wenige es lesen. Mal sehen ob jemand Fragen nach dem Plan der Festung stellt.« »Glaubst du, dass es dir gelungen ist durch die Amazonen Antheria attraktiver für Leserinnen und Spielerinnen zu machen?« »Definitiv! Erinnerst du dich noch an die Heldenpost von „Artemesia“ und „Gloriana“? Noch während wir gerätselt haben, wie die Festung der Amazonen aussehen könnte, sind die Beiden schon in der Festung „eingezogen“ und haben begonnen sie zu gestalten. Die Zwei waren die Ersten die verstanden haben wie Antheria gedacht ist.« »Ja, ich habe mir erlaubt einige ihrer Vorschläge für den Entwurf der Festung zu verwenden. Hey! Ich durchschaue dich! Du versuchst mir Details über den Entwurf der Festung zu entlocken, aber die sind streng geheim. Es grenzt schon an ein Wunder, dass Jardana mir erlaubt hat den Plan zu zeichnen. Die genaue Lage der Festung ist natürlich nach wie vor ein großes Geheimnis.«





»Du hast die neue Version des Handelspostens gelesen. Was sagst du dazu und was hältst du von der Idee ein Hörspiel dazu zu machen?« »Schwierige Frage, denn ich habe schon die verschiedensten Versionen davon gelesen. Was mir an dieser Version gut gefällt, ist das die Vorkommnisse, welche zur Gründung des Handelspostens führten quasi als eine Art Rückblick erzählt werden. Allerdings habe ich nach den ersten Kapiteln ein wenig Angst, dass die Geschichte zu sehr entschärft wird um sie für alle Altersgruppen lesbar zu machen. Alles unter einem R-Rating würde mich ehrlich gesagt enttäuschen.« »Und die Idee mit dem Hörspiel?« »Tja... Ich habe mir das erste Hörspiel angehört und muss sagen, dass es mich nicht vom Hocker gerissen hat. Die Stimme klingt einfach noch zu sehr nach Computer. Ich weiß, dass die K.I. langsam besser und die Sprache natürlicher wird, aber ich würde mal sagen, dass es auch noch an der Auswahl an Stimmen mangelt, wenn das Projekt wirklich gediegen werden soll. Also ich würde zur Zeit noch abwarten und das Hörspiel erst in Angriff nehmen wenn das Buch auch wirklich fertig ist. Apropos! Wann bekommen wir eigentlich ein neues Kapitel zu lesen? Ich habe seit Monaten nichts Neues mehr aus dem Handelsposten gehört.«



»Wie geht es jetzt eigentlich mit dem Antherianischen Pflanzenratgeber weiter, jetzt wo du dich doch ziemlich zurückgezogen hast?« »Schwer zu sagen, aber ich wage einmal zu behaupten, dass es ihn in der ursprünglich geplanten Version nicht geben wird. Es würde ja auch nicht mehr viel Sinn machen. Aber die Arbeit, die Andrea und ich in das Projekt gesteckt haben soll nicht ganz umsonst gewesen sein.« »Wie meinst du das?« »Der Amazonen Kurier ist ja auch ein klein wenig mein Magazin, also schlage ich vor, dass wir zumindest einen Teil von dem was Andrea und ich ausgearbeitet haben hier abdrucken.« »Hier?« »Warum nicht?!« »Wann?« »Wie wäre es mit jetzt sofort?« »Ok! Ihr habt Xenia gehört. Auf ihren Wunsch hin präsentieren wir euch hier einen kleinen Auszug aus dem unveröffentlichten Regelwerk „Herbarium Antherianum“. Ursprünglich hatten wir wirklich Großes mit diesem Regelwerk vor und es floss auch schon eine ganze Menge Arbeit in dessen Gestaltung.

Schreiender Tod



Typ:	Giftpflanze, Gefährliche Pflanze
Suchen:	50
Bestimmen:	42
Preis:	150 Taler pro Briefchen getrockneter Blüten
Wirkung:	Bei Berührung verursacht die Pflanze 1W8 Schaden durch Nesselhärchen (●), bei Einnahme der Blüte verursacht sie 3W20 Schaden durch ein starkes Nervengift (●). Es gibt keinerlei bekannte Gegenmittel.

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

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

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




- 6 -

Jeder Pflanze waren oder wären zwei Seiten gewidmet gewesen. Der Name dieser Pflanze – **Schreiender Tod** – hätte nichts Gutes zu verheißen gehabt. Verschiedene Symbole unter dem Namen hätten angedeutet um welche Art von Pflanze es sich handelt. Nutzpflanze, Zierpflanze, Giftpflanze, etc... ..und ob die Pflanze, was auf Antheria auch vorkommen kann, aktiv jagt oder nicht. So gibt es beispielsweise Pflanzen, welche ihre Opfer durch Düfte oder Geräusche anlocken oder mit Ranken und Lianen nach ihnen schlagen.

Unter der Namensleiste wurde kurz erklärt um welche Pflanzenart es sich handelt, ob sie schwer zu finden ist, wie schwierig es ist diese zu bestimmen und wie viele Taler es kostet sie am Markt zu erstehen. Die hier

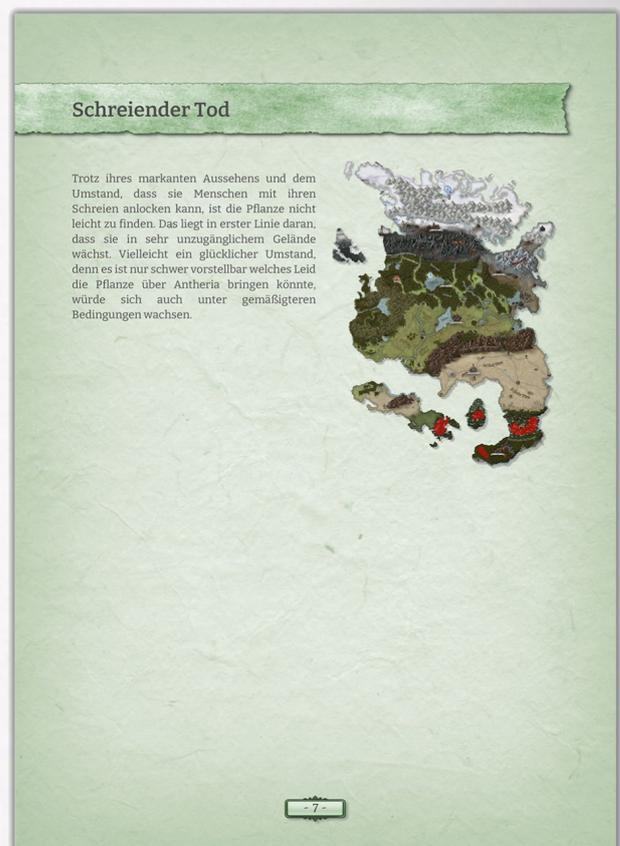
vorgestellte Pflanze ist eines der stärksten Gifte Antherias und natürlich nicht auf dem freien Markt zu kaufen. Deshalb ist sie mit **150,-** pro Briefchen auch nicht gerade für Jedermann erschwinglich.



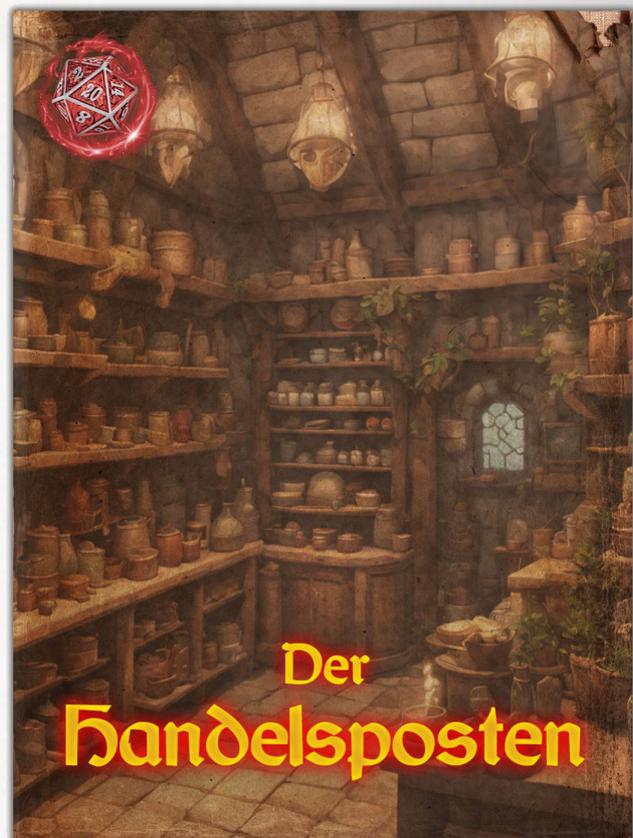
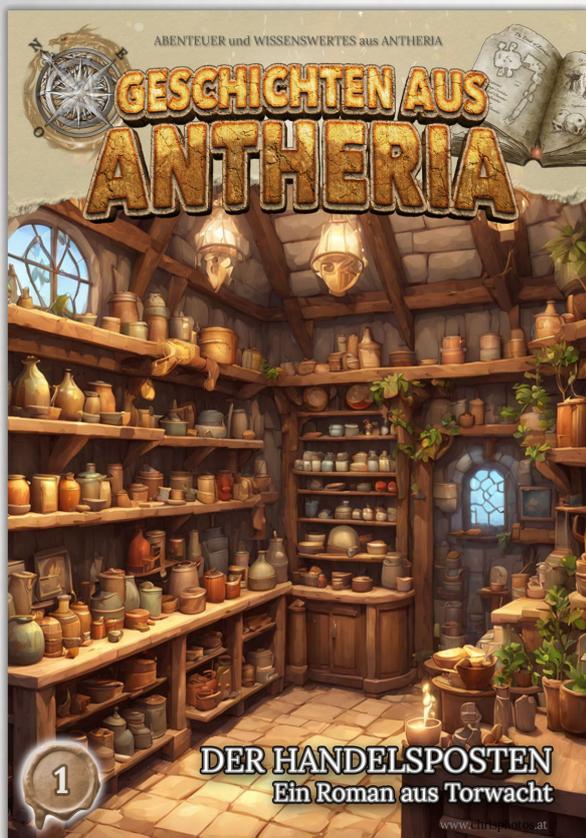
Am rechten Rand sieht man eine Gegenüberstellung eines „normal großen Menschen“ mit der Pflanze. Man sieht also, dass sie etwa hüfthoch wächst. Es folgt eine kurze Beschreibung der Wirkung dieser Pflanze. Der „**Schreiende Tod**“ verursacht Schmerzen, die seine Opfer mit quälenden Schmerzen zum Schreien bringen. Am Besten begibt man sich nicht einmal in die Nähe der Pflanze, denn sie kann auf die verschiedensten Arten töten. Gefährlich an ihr ist, dass sie Geräusche von sich gibt, die auf viele Lebensformen anziehend wirken. Im Text wird natürlich beschrieben wie man sich davor schützen kann und ob es möglich ist durch reine Willenskraft zu widerstehen.

Die zweite Seite befasst sich mit Verbreitung und Nutzung der Pflanze. Da die Pflanze nicht weit verbreitet und nur wenig über ihre Nutzung bekannt ist, ist diese Beschreibung erst mal sehr kurz ausgefallen. Wer den Roman „Der Handelsposten“ (Leseprobe) gelesen hat, der weiß inzwischen, dass ein stark verdünnter Sud aus der Pflanze als Narkosemittel verwendet wird. Es wird aber nur sehr selten angewendet, da natürlich der Ruf eines Giftes daran haftet und schon ein kleiner Fehler bei der Verabreichung zum Tod führen kann. **Helena Sonnenfeld** ist eine der wenigen Personen welche wissen wie der Sud richtig dosiert anzuwenden ist.

So – oder zumindest ähnlich – hätte unser Pflanzenratgeber ausgesehen, doch leider fiel er unserer Selbstüberschätzung zum Opfer. Auf der einen Seite haben wir es nicht geschafft die schriftlichen Ideen in ein brauchbares Resultat umzusetzen und auf der anderen Seite vererbte der Input an neuen Pflanzenideen auch sehr rasch. Da noch alle Dokumente in unserem Archiv gehütet werden besteht noch eine kleine Chance, dass das „**Herbarium Antherianum**“ vielleicht doch eines Tages veröffentlicht wird. Diejenigen, die daran gearbeitet haben, hätten sich eine Veröffentlichung verdient.



»Was hältst du von **Claudias** Idee, dass die Romane ein einheitliches Design bekommen sollen?« »Finde ich gut. So weit ich mich erinnere, stand das ja schon vor ein paar Jahren auf der Agenda. Habt ihr euch schon auf ein Design geeinigt?« »Mehr oder weniger! Peter hat eine Art Designvorschlag entworfen, den ich ganz gelungen finde. Er fügt sich gut in das Design der anderen Publikationen ein. Mal sehen wie es bei den anderen ankommt.«



»Ah! Es tut gut wieder mal ein wenig Redaktionsluft zu schnuppern. Diese Mischung aus kaltem Kaffee, Toner und Lufterfrischer mit Lavendelgeruch.« »Vermisst du es nicht ein wenig mit uns abzuhängen und endlose Diskussionen über belanglose Dinge zu führen?« »Ehrlich gesagt vermisse ich es sehr an Antheria mitzuarbeiten, aber du weißt ja, dass es beruflich zur Zeit sehr schwierig für mich ist. Als selbständige Buchhalterin deinen Lebensunterhalt zu verdienen ist kein Zuckerschlecken. Übrigens, Glückwunsch zu deinem neuen Job.« »Danke.« »Ich werde mich aber bemühen, mich wieder ein wenig mehr in die Welt von Antheria einzubringen. Ich schulde euch ja immerhin noch ein Kompendium.« »Wirklich? Du



arbeitest noch immer daran?« »Ja, ein wenig habe ich daran gearbeitet. Immer nur Zahlen war mir doch ein wenig zu trocken. Ich schicke es euch mal per Mail. Vielleicht findet sich ja noch Platz im „Hort des Wissens“.« »Sicherlich... Bleibt nur die Frage ob wir es als Ausgabe des „Kuriere“ rausbringen, als Roman oder als Regelwerk.« »Also das überlasse ich jetzt wirklich euch.«



Nachtrag: Lediglich drei Tage später hat **Claudia** uns ihre letzte Version des „Antherianischen Kompendiums“ geschickt. Auf 110 Seiten erklärt sie uns eine Vielzahl an Begriffen aus der Welt von Antheria - und erzählt uns unter anderem die Geschichte von Cassandra und ihrem Heldentod in der Schlacht um Torwacht (heute „Alt Torwacht“). **Achtung!** Diese Geschichte ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nur bedingt geeignet und sollte Kindern unter 16 Jahren nicht zugänglich gemacht werden. Und bevor jetzt Nachfragen kommen - ja die Geschichte ist mit dem **Amazonen Kurier 5** vergleichbar. Wenn erotische Inhalte verstörend auf Sie wirken, dann sollten sie die Geschichte auch als Erwachsene(r) nicht lesen.

Wir sind bereits sehr auf eure Rückmeldungen zum „Antherianischen Kompendium“ gespannt und werden darüber natürlich in der nächsten Heldenpost - und vielleicht auch im Tavernentratsch - darüber berichten. Bis dahin wünschen wir euch, dass eure Schilde nicht brechen und eure Klingen nicht stumpf werden.

Vorwärts Abenteurer!
Auf nach Antheria!

Wir treffen uns in der nächsten Ausgabe!

Euer Amazonen Kurier-Team

Chris, Andrea, Claudia, Xenia und Peter

