

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN DUNGEON-DESIGNER

DUNGEON EXPLORER



SKYRIM RÜCKBLICK
Die besten Player-Homes des letzten Jahres

© 2026 Peter Horvath & Christian Stadler

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Reproduktion (auch auszugsweise) in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren untersagt.

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

Christian Stadler – Chris & Lenka's Bahnfotos

Brunnengasse 72

1160 Wien

Österreich

Titelbild: Sindora's Hidden Hearth – © Briganti BV Belgien
Dwarf Warrior – © FreePNG
W20 Dragon Logo – © Xenia Bergmann

„Antheria“, „Legends of Antheria“ sowie „Dungeons of Antheria“ – © Andrea Hieke

„Antherianischer Amazonen-Kurier“ – © Claudia Schwarz, 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

„Skyrim“, „Oblivion“ sowie „Morrowind“ und deren Logos – © Bethesda Game Studios

„Skyrim Initialen“ sowie „Skyrim UI Elemente“ – © Bethesda Game Studios

VORWORT



ndlich ist das neue Update „*Fun with Objects - Part I*“ - nachdem es mehrfach verschoben wurde - für den *Dungeon Alchemist* verfügbar. Wie viel „*Fun*“ steckt wirklich in diesem Update. Wir werfen einen kurzen neugierigen Blick darauf..

123ABCabc

Sehr viele positive Rückmeldungen haben wir für unsere neue Art der Schriftpräsentation in „*Die Sache mit den Schriften*“ bekommen. Eure netten Rückmeldungen sind Anlass für uns, diese Rubrik zu einem festen Bestandteil des „*Dungeon Explorer*“ zu machen.

Es war eigentlich nie unsere Absicht *SKYRIM* zu einem fixen Bestandteil des Magazins zu machen, aber auch hier hat euer positives Feedback zu „*Immobilien in Skyrim*“ zu einem Umdenken bei uns geführt. Zwar können wir jetzt nicht versprechen, dass es in jeder Ausgabe Berichte über Player Homes geben wird, aber *SKYRIM* wird definitiv zu einem fixen Bestandteil des „*Dungeon Explorer*“. Zur Zeit hegen wir auch die Überlegung das auf D&D Regeln basierende Spiel „*Solasta - Crown of the Magister*“, welches über einen sehr guten Editor verfügt, zu dem bei uns immer wieder Fragen auftauchen.

Viel Spaß beim Lesen des *Dungeon Explorer*!

(Peter & Christian)



VORWORT



◆ ENDERAL ◆

Was sich mit der Engine von Skyrim Tolles machen lässt, das zeigt die MOD Enderal. Naja... Eigentlich ist Enderal keine MOD, sondern ein eigenständiges Spiel, welches mit der Engine von Skyrim entwickelt wurde. Und das beste daran - Enderal ist gratis, allerdings wird eine installierte Version Skyrim benötigt. Werfen wir einen Blick darauf...

◆ IMMOBILIEN IN SKYRIM ◆

Keine Lust immer in verwanzten Tavernen oder unter freiem Himmel zu schlafen? Ich braucht Platz um eure Beutestücke zu lagern oder zu präsentieren? Dann solltet ihr euch nach einem Haus in Skyrim umsehen. Wir präsentieren Euch die besten Player Homes des Jahres 2024 - ihr werdet staunen!



◆ DUNGEON ALCHEMIST ◆

Mit „Fun with Objects - Part 1“ erhielt der Dungeon Alchemist ein neues Update, welches jede Menge Bling-Bling bringt. Unzählige neue Objekte, neue Themen für Räume und Gelände - und eine Schnittstelle um Objekte zu importieren. Zumindest in der Theorie... Wir zeigen euch was es Neues gibt und wo es ein wenig hakt...



◆ DIE SACHE MIT DEN SCHRIFTEN III ◆

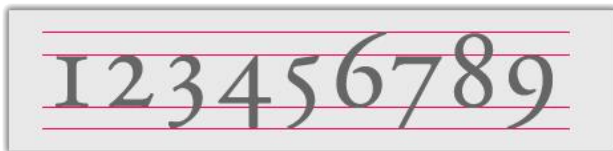
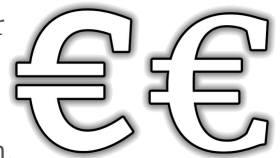
Wir stellen euch wieder einige Schriften vor, welche sich besonders gut eignen um Hand-Outs - oder einfach nur Texte - im RPG Bereich zu gestalten. Welche davon sind lizenzfrei und von welchen lässt man besser die Finger wenn man sich Probleme ersparen möchte. Mal sehen was in der Buchstabensuppe so herumschwimmt...



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

Wahrscheinlich beantworten wir diese Frage jetzt zum x-ten Mal, aber aus irgendeinem Grund werden wir immer wieder danach gefragt, welche Schrift wir für den **Amazonen Kurier** oder den **Dungeon Explorer** verwenden. Im Laufe der Zeit haben wir verschiedene Schriften dafür verwendet, die wir – meist aus urheberrechtlichen Gründe – zu den Akten legen mussten. Und manchmal auch einfach, weil uns eine andere Schrift besser gefallen hat oder am Bildschirm besser lesbar war. So sind wir letztendlich bei einer Kombination aus den Schriften **Merriweather** und **Bitter** gelandet. Wieso eine Kombination aus beiden Schriften? Das hat einen guten Grund – oder, besser gesagt, sogar zwei Gründe. Beide Schriften sind am Bildschirm gut lesbar und ursprünglich haben wir nur **Bitter** verwendet. Was uns an dieser Schrift aber gestört hat, war das „gebrochene“ Euro-Symbol.

Das linke Symbol ist aus der Schrift **Bitter**, das rechte aus **Merriweather**. Aber auch Merriweather hat eine Eigenheit, die sich für uns als großen Nachteil herausstellte. So verfügt **Merriweather** über sogenannte *Mediävalziffern*, was bedeutet, dass sich die Ziffern durch Ober- und Unterlängen auszeichnen. Dadurch fügen sich die Ziffern zwar besser in den Fließtext ein, bei Preisangaben oder Tabellen sind sie aber eher störend. Hier finden üblicherweise *Normalziffern*, welche die Größe von Großbuchstaben haben.



Aus diesen Gründen – und natürlich auch wegen der Ähnlichkeit – haben wir uns für eine Kombination der beiden Schriften entschieden. Weitere Grund dafür waren auch, dass beide Schriften über Google Fonts zu beziehen sind und unter der **Open Font License** lizenziert sind, was bedeutet, dass sie auch kommerziell frei eingesetzt werden dürfen – was leider nicht für viele Schriften gilt die wir aus RPG Publikationen kennen. Einige Zeit hatten wir auch die Schrift **Gentium** in Verwendung, aber nachdem uns wiederholt vorgeworfen wurde den Schriftstil von **DSA** („**Das Schwarze Auge**®“) Publikationen zu kopieren, haben wir sie wieder verworfen.

Die Schrift **Norse Bold**, welche wir für die Seitenzahlen verwenden, wurde von **Joël Carrouché** erstellt und unter der **Creative Common by 4.0** lizenziert.

In seltenen Fällen verwenden wir auch **DejaVu Sans Mono** welche als **Public Domain** Schrift lizenziert ist und ebenfalls frei verwendet werden darf.



AUGUSTA

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
À	Ɓ	Ĉ	Ɖ	Ɛ	Ƒ	Ɠ	ƞ	Ɠ	Ɣ	Ƙ	ƚ	ƞ
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
ɑ	ƚ	ċ	ɔ	ɛ	ƒ	ƒ	h	i	ƚ	ƚ	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ	ƚ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$		£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

Quelle: [Dafont.com](https://dafont.com/Augusta-font) ← der Link führt zur Downloadseite

Die Schriftart **Augusta**, welche auch als Outline/Shadow Version vorliegt ist völlig kostenlos und darf ohne Einschränkungen verwendet werden (Quelle: Dafont). Optisch gefällt uns die Schrift sehr gut, wenn sie auch ein paar kleine Mängel aufweist. So fehlt zum Beispiel das „€“ Symbol, die Ziffer „6“ ist nur sehr schwer zu lesen und kann leicht für eine „0“ oder ein „O“ gehalten werden.



Wie man links deutlich erkennen kann, hat **Augusta** auch das eine und andere Problem, wenn es um das „Spacing“ (Abstand zwischen Zeichen) geht. „B“ und „C“ kleben förmlich aneinander. im

Vergleich zu **Merriweather** „schwebt“ die Schrift deutlich über der Grundlinie und nutzt auch nicht die volle Höhe, was uns aber nicht stört. Wer sich nicht scheut ein wenig an den Abständen zu justieren, erhält mit **Augusta** eine schöne und kostenlose Schrift.



QUENTIN

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>K</i>	<i>L</i>	<i>M</i>
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>	<i>g</i>	<i>h</i>	<i>i</i>	<i>j</i>	<i>k</i>	<i>l</i>	<i>m</i>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<i>N</i>	<i>O</i>	<i>P</i>	<i>Q</i>	<i>R</i>	<i>S</i>	<i>T</i>	<i>U</i>	<i>V</i>	<i>W</i>	<i>X</i>	<i>Y</i>	<i>Z</i>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<i>n</i>	<i>o</i>	<i>p</i>	<i>q</i>	<i>r</i>	<i>s</i>	<i>t</i>	<i>u</i>	<i>v</i>	<i>w</i>	<i>x</i>	<i>y</i>	<i>z</i>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>0</i>	<i>\$</i>	<i>€</i>	<i>£</i>
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	Š	ø	DEU	CZ	CYR
<i>Ä</i>	<i>ä</i>	<i>Ö</i>	<i>ö</i>	<i>Ü</i>	<i>ü</i>	<i>ß</i>	<i>ñ</i>		<i>ø</i>	◆	◆	◆

Quelle: [Dafont.com](https://dafont.com) ← der Link führt zur Downloadseite

Mit **Quentin** stellt uns **Get Studio** eine schöne Handschrift zur Verfügung, welche noch dazu 100% kostenlos ist und ohne Einschränkungen verwendet werden darf (Quelle: Dafont). Für eine Handschrift ist die Schrift gut lesbar und verfügt über eine (fast) komplette Unterstützung des deutschen Zeichensatzes. Lediglich der „Š“ fehlt...



Die Schriftart liegt im OTF (Open Type Font) Format vor und bietet einige Besonderheiten, wie alternative Zeichen und viele Ligaturen, welche, wie bekannt sein sollte, allerdings nicht mit allen

Programmen nutzbar sind. Mit TextMaker, den wir zur Erstellung dieses Magazins verwenden haben wir hier leider das Nachsehen. Nichts desto trotz hat **Quentin** einen Platz in unserer Schriftsammlung gefunden...



DIE SACHE MIT DEN SCHRIFTEN III

UNIVERSITAS

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
À	Ɓ	Ĉ	Ð	Ɛ	ƒ	Ĝ	Ĥ	Ĵ	Ĵ	ƕ	Ł	ƹ
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
à	ƃ	ĉ	đ	ɛ	ƒ	ĝ	ĥ	ĵ	ĵ	ķ	ł	ƹ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ƺ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	ƕ	Ɔ	Ɔ	ƹ	ƹ	ƹ	ƹ	ƹ	ƹ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

Quelle: [SoftMaker](#) ← der Link führt zur Shopseite

Die Schrift **Universitas** steht hier stellvertretend für ein Paket von **41 mittelalterlichen Schriften**, welche bei [SoftMaker](#) zu beziehen sind. Regulär kostet die Sammlung € 19,95 (mit WebFonts € 29,95), man findet sie aber auch immer wieder mal in Aktion. Warum sollte man die Sammlung kaufen, wenn es doch so viele kostenlose Schriften im Internet zu finden gibt? Die Antwort ist simpel. Wenn ihr etwas erstellen und publizieren möchtet, dann sollte man sich auch über die rechtliche Absicherung Gedanken machen - und die ist mit dem Kauf des Paketes gegeben.

Was uns an dem Paket allerdings ein klein wenig enttäuscht hat, ist der Umstand, dass keine der Schriften einen erweiterten Zeichensatz für Osteuropa besitzt und selbst bei den Standardzeichen mitunter einige fehlen. So können wir sagen, dass das Paket wirklich gut gelungen ist, aber die Auszeichnung „Perfekt“ hat man leider verfehlt! Schade **SoftMaker** - ihr könnt es besser!



REDIVIVA

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ	Ⓖ	Ⓗ	Ⓘ	⓵	⓶	⓷	⓸
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
ⓐ	ⓑ	ⓒ	ⓓ	ⓔ	ⓕ	ⓖ	ⓗ	ⓙ	ⓚ	ⓛ	ⓜ	ⓝ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ⓝ	Ⓞ	Ⓟ	Ⓠ	Ⓡ	Ⓢ	Ⓣ	Ⓤ	Ⓥ	Ⓦ	Ⓧ	Ⓨ	Ⓩ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ⓐ	ⓐ	Ⓔ	ⓔ	Ⓔ	Ⓤ	Ⓝ	ñ	§	ø	◆	◆	◆

Quelle: [1001 Fonts](#) ← der Link führt zur Downloadseite

Mit Rediviva stellt uns [Dieter Steffmann](#) ein sehenswertes Schriftpaket kostenlos und ohne Einschränkungen (ausgenommen natürlich den Verkauf) zur Verfügung. Die Schrift ist sehr sauber gestaltet und enthält alle Zeichen des Standard-Zeichensatzes.

123ⒶⒷⒸabc

Neben der Standard-Schrift enthält die Schriftfamilie auch noch eine Zierschrift (hier ohne Abbildung), welche sich besonders für Initiale eignet. Leider fehlen auch hier die Zeichen für

Osteuropa, aber bei einer kostenlosen Schrift in dieser Qualität, die man noch dazu kommerziell nutzen darf, ist das jetzt wirklich kein großes Manko. Übrigens... Es empfiehlt sich wirklich die Geschichte von [Dieter Steffmann](#) zu lesen. Sie gewährt interessante Einblicke in das Denken und Schaffen eines Schrift-Designers. An dieser Stelle können wir nur sagen - danke für Rediviva, Herr [Dieter Steffmann](#). Ihre Schrift wird bei uns sicher Verwendung finden...



DEJAVU SANS MONO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

Quelle: [DejaVu Fonts](#) ← der Link führt zur Downloadseite

Bei **DejaVu Sans Mono** handelt es sich nur um einen Vertreter der 21 Schriften umfassenden **DejaVu** Familie, welche sich vor allem durch die umfangreiche Zeichenabdeckung auszeichnet. Neben Latein, Kyrillisch, IPA und Griechisch enthalten die Schriften auch Zeichensätze für Armenisch und Georgisch – selbst der Symbolbereich wird sehr gut abgedeckt, so dass hier nur selten eine zusätzliche Schrift nötig ist.

123ABCabc

Ein Laufweitenvergleich zu **Merriweather** ist hier nur bedingt möglich, denn wie der Namenszusatz *Mono* schon erahnen lässt handelt es sich hier um eine Schrift mit fester Zeichnerbreite, bei der alle

Zeichen die gleiche Breite haben. Auch **DejaVu Sans Mono** ist geringfügig niedriger als die Schrift **Merriweather**, was bei geringen Schriftgrößen allerdings kaum feststellbar ist. Auch der minimale Abstand zur Grundlinie fällt nicht ins Gewicht...



DIE SACHE MIT DEN SCHRIFTEN III

IOKHARIC

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
≡	𐌰	𐌱	𐌲	𐌳	𐌴	𐌵	𐌶	𐌷	𐌸	𐌹	𐌺	𐌻
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
≡	𐌰	𐌱	𐌲	𐌳	𐌴	𐌵	𐌶	𐌷	𐌸	𐌹	𐌺	𐌻
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌼	𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃	𐍄	𐍅	𐍆	𐍇	𐍈
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌼	𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃	𐍄	𐍅	𐍆	𐍇	𐍈
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
𐍉	𐍊	𐍋	𐍌	𐍍	𐍎	𐍏	𐍐	𐍑	𐍒			
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	š	ø	DEU	CZ	CYR
										◆	◆	◆

Quelle: [Dafont.com](https://dafont.com) ← der Link führt zur Downloadseite

Iokharic basiert auf einer Schrift welche im **Dungeon & Dragons®** Buch der Chromatischen Drachen beschrieben wird. Ob die Schrift auch kommerziell genutzt werden darf ist zur Zeit nicht völlig geklärt. Nachdem der Autor der Schrift, **Neale Davidson** leider verstarb, gab seine Ehefrau die Schriften zur kommerziellen Nutzung frei.

Neale Davidson, the maker of this site, the fonts, and all of the artwork herein has passed away. After a lot of soul searching and a little bit of legal advice, I have decided to keep the site up and the fonts for sale, and wanted to post a public update on the status of the site, and especially of the fonts and the commercial licensing. As his widow, I have inherited the site and copyrights, and have access to the records of previous purchases for bookkeeping purposes. All previous commercial licenses will, of course, remain valid. Anyone who has licensed a font will retain the rights as described in the EULA without any changes. As I get the chance, I will start updating the EULA and copyright notices here and in the font packages with my name, but I wanted to publish a public notice of the change in copyright for everyone



involved. My apologies, but I don't have any plans to create any additional fonts, nor do I have the expertise to update the fonts my husband created. However, I will support the existing fonts' usage to the best of my ability and knowledge. If you have any questions or concerns, I am available at the same contact email: jaynz@pixelsagas.com. Thanks for your understanding. (12.Jänner 2017)

I've gone through and removed all options to pay for commercial use. Although I still ask that you do not re-sale the font files themselves, I no longer request money for commercial use of any fonts. If you see any that I have missed, feel free to let me know. When I get a chance, I will be redoing the site to not require going through the check out at all to download the fonts, but that's easier said than done at the moment. (24.August 2022)

Ungeklärt bleibt für uns allerdings die Frage inwieweit hier Rechte bei **Wizards of the Coast®** bzw. **Hasbro®** liegen. Wir empfehlen daher, Schriften die in irgendeiner Weise auf **Dungeon & Dragons®** basieren nicht kommerziell zu nutzen. Für Unterlagen, welche ihr in euren privaten Spielrunden verwendet gilt diese eventuelle Einschränkung nicht.



Ein Laufweitenvergleich zu **Merriweather** ist hier nicht wirklich sinnvoll, da es sich um keine Schrift im herkömmlichen Sinne handelt. Wie allerdings auf dem Bild links ersichtlich ist, „schweben“ die Zeichen deutlich über der Grundlinie, was eine Kombination im Fließtext schwierig machen dürfte.

Allerdings ist diese Schrift auch nicht dafür vorgesehen mit anderen in einer Zeile kombiniert zu werden. Einen großen Teil der Schriften von **Neale Davidson** kann man auf Dafont.com finden, eine Vielzahl weitere auf seiner Homepage Pixelsagas.com.

DANKE FÜR DEINE GROSSARTIGEN SCHRIFTEN,
– RUHE IN FRIEDEN –

NEALE DAVIDSON



SKEKSIS

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
À	Ɓ	Ĉ	Ɖ	Ɛ	Ƒ	Ɠ	ƞ	ƙ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
À	Ɓ	Ĉ	Ɖ	Ɛ	Ƒ	Ɠ	ƞ	ƙ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ	ƚ	ƞ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	Ñ	§	Ø	◆	◆	◆

Quelle: Dafont.com ← der Link führt zur Downloadseite



Nur wenige aus unserem Team haben den Dunklen Kristall im Jahr 1982 im Kino gesehen, doch er blieb jedem von uns in Erinnerung. Sei es durch die Geschichte, die Trickeffekte, die Musik

oder auch die beeindruckende Schrift. Neale Davidson sei Dank können wir die Schrift jetzt auch auf unseren Computern nutzen, denn er hat ihr – und sich selbst – mit Skeksis ein Denkmal gesetzt, wie wir finden. Bei Skeksis ist allerdings zu berücksichtigen, dass es sich um eine Deko- oder Posterschrift handelt, die nicht dafür gedacht ist in Fließtexten verwendet zu werden, sondern vielmehr in Anwendungen wie Photoshop oder Illustrator.

So! Das war es einmal für Schriften in dieser Ausgabe. Wir hoffen, dass wir euch mit der Präsentation der Schriften ein klein wenig helfen oder inspirieren konnten. Jetzt geht es nach Tamriel, in die Welt von Skyrim, wo wir einen Blick auf neue Immobilien werfen...





Ihr habt es satt im Zelt in der Wildnis zu schlafen? Die Häuser, die man euch zum Kauf anbietet sind euch zu klein und nicht luxuriös genug? Dann solltet ihr euch einmal hier, auf dem Immobilienmarkt von Skyrim, umsehen. Wir stellen euch hier die besten „Player Homes 2024“ vor, die selbst einen Jarl vor Neid erblassen lassen.

❖ **Sindora's Hidden Hearth** (*ein Traum im Grünen*)

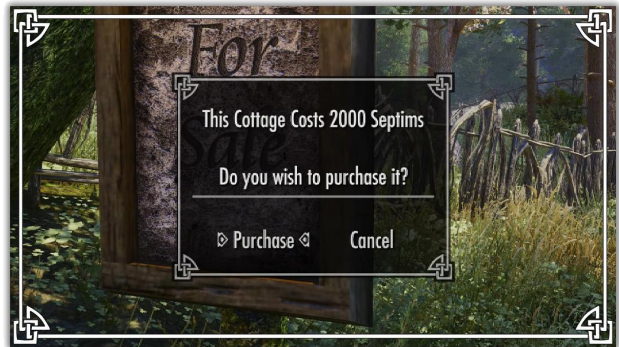


Ein schönes Stück westlich von Windhelm findet man den knapp 510 MB großen Download **Hidden Hearth Cottage**, besser bekannt als **Sindora's Hidden Hearth**, welches auf Nexus Mods zu finden ist. Hier wird man gleich vor eine schwere Entscheidung gestellt, denn es gibt zwei Versionen des Player Homes. Eine Variante bietet Platz für bis zu vier Begleiter (Follower) und die zweite Variante (HMA) bietet Platz für vier Kinder. Ein späterer Wechsel zwischen den beiden Versionen ist zwar möglich, aber mit sehr viel Aufwand verbunden und nicht zu empfehlen. **Achtung!** Bitte unbedingt den Patch auf Version 2.1 installieren. Jetzt werden vielleicht einige aufschreien: „Was!?! Der Patch ist ja aus dem Jahr 2021!“ Ja! **Sindora's Hidden Hearth** hat schon vier Jahre auf dem Buckel, hat es aber erst jetzt in unsere Sammlung geschafft, daher haben wir es in die Liste der besten Immobilien des Jahres 2024 aufgenommen. Und was sollen wir sagen? Es schlägt selbst die meisten neueren Mods um Längen!





Schon der Anblick von außen ist eine echte Augenweide. Genau so stellen wir uns ein Fantasy Haus im Grünen vor - in perfektem Einklang mit der Natur. Doch was soll das Haus kosten?



Die Antwort auf diese Frage findet man rechts neben dem originellen Eingangstor. Ein Schild weist darauf hin, dass das Anwesen zu kaufen ist - für 2000 Septimes. Es mag eine Weile dauern, bis man das Geld beisammen hat, aber glaubt uns - jede einzelne Septime ist hier goldrichtig investiert. Denn das Haus ist nicht nur von außen eine Augenweide. Doch bevor wir ins Haus gehen, lasst uns doch einen Blick auf die Umgebung des Hauses werfen...





Gleich links nach dem Eingang findet ihr einen Bereich wo sich Getreide, Gemüse – oder was auch immer – in ausreichendem Maß – anbauen lässt. Hier findet ihr auch das wunderschön gestaltete Gewächshaus in dem sich ein Alchemistentisch befindet und dem ihr potente Tränke brauen könnt.
»Ein für alle Mal Katta! Es handelt sich um potente Tränke, nicht um Potenztränke!«



Rechts vom Eingang findet ihr einen kleinen Stall um euer Pferd sicher unterzustellen. Die zweite Box dient als Holzlager. Damit euch die Vorräte nicht zur Neige gehen findet ihr hier auch einen Hackstock und eine Holzfälleraxt. Also spuckt schon mal in die Hände...





Gleich neben dem Stall findet ihr den Handwerksbereich - einen Schmelzofen, eine Esse, Amboss, Werkbank und einen Rahmen um Felle zu bearbeiten.



Unter dem Dach, „bewacht“ von zwei Drachen liegt unser Schlafgemach, ausgestattet mit einem bequemen Doppelbett und zwei Stühlen in Form eines Thrones. Die Screenshots können den Zauber dieses Raumes leider nicht annähernd wiedergeben. Gut und schön, aber ein Haus in Skyrim benötigt ein wenig mehr als einen gedeckten Tisch und ein Schlafzimmer mit flauschigem Bett. Wie sieht es mit den anderen Räumen aus...?



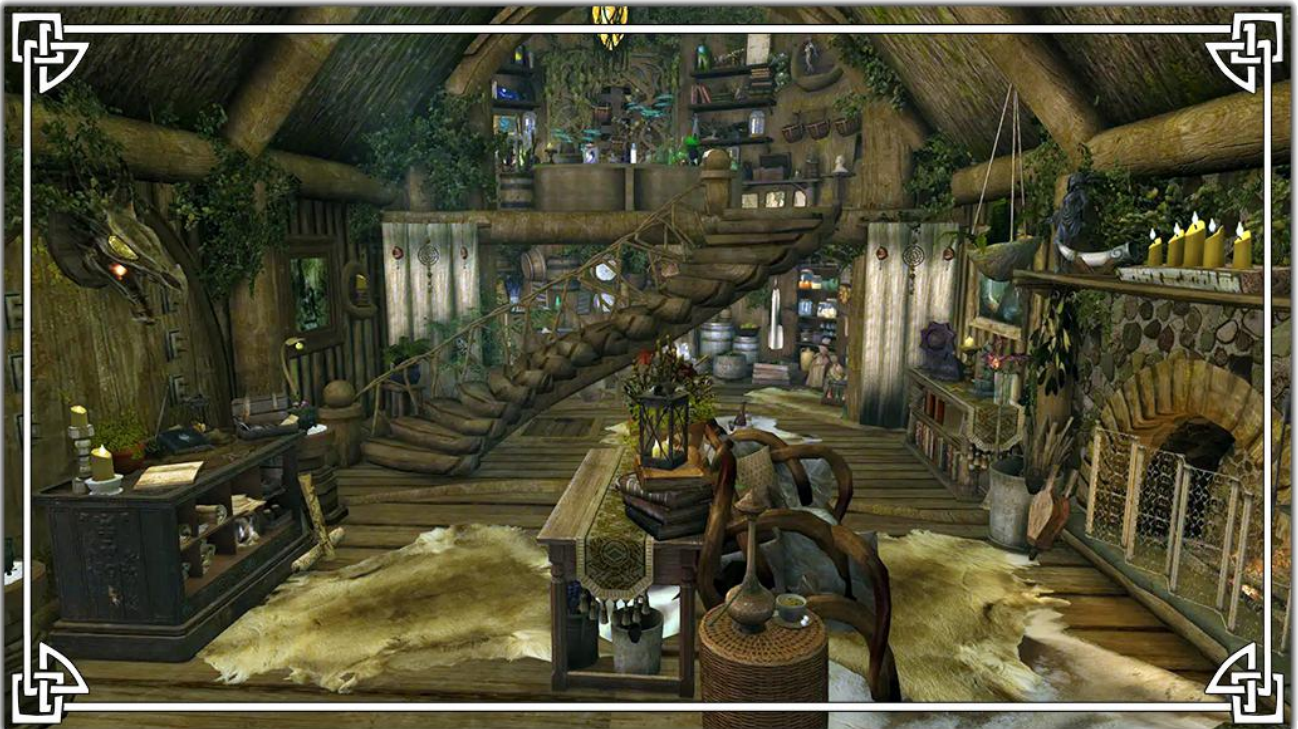


Wer ein wenig Entspannung sucht, der findet im Garten auch einen liebevoll gestalteten Spa-Bereich welcher zu einem entspannenden Bad im heißen Wasser einlädt. Wer möchte da nicht gerne entspannen? Ihr findet den Außenbereich interessant? Na dann kommt mal mit ins Haus. Ihr werdet Staunen - versprochen. Doch zuerst noch ein Blick auf den Brunnen vor dem Haus. Ist der nicht cool?



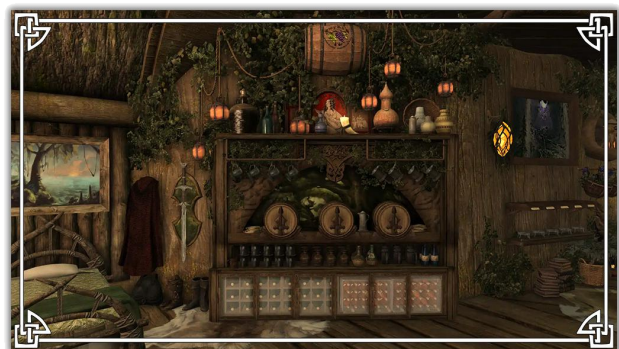
Wir könnten einfach eine Zeit lang vor dem Brunnen stehen und dem Spiel des virtuellen Wassers zusehen - und zuhören. Doch bevor wir ins Haupthaus gehen noch ein kleiner Blick auf das Gästehaus, welches nur in der HMA-Version enthalten ist - also die Version, wo ihr das Haus mit euren Kindern teilt. Von einem Gästehaus zu sprechen ist vielleicht ein wenig übertrieben, ist es doch vielmehr eine kleine Kammer, in der ein Bett, eine Waschgelegenheit und eine Satteltasche zu finden sind. Obwohl es sich dabei wirklich nur um einen minimalistischen Raum handelt, wurde auch hier sehr viel Augenmerk darauf gelegt, dass sich die kleine Hütte harmonisch ins Gesamtbild einfügt. Absolut Fantastisch...







Betritt man das Haupthaus wird man erst einmal – *im positiven Sinn* – vom Detailreichtum erdrückt. Der Wohnraum ist einfach phantastisch und auch die Küche lässt keine Wünsche offen. Egal ob Kochen, Braten oder Backen – alles ist in dieser Küche möglich. Besonders erwähnenswert ist hier die Liebe zur Ausschmückung, wie etwa Gefäße für Mehl, Zucker oder Salz, das Nudelholz oder der Teigfladen. In dieser Küche kann man sich wirklich wohl fühlen...



Auf diesen beiden Bildern sieht man den Unterschied zwischen der Version für Kinder und die für Follower. Wo sich in der Version für Kinder eine Spiel- und Bastelecke befindet, steht in der Version für Follower eine kleine Bar mit Weinfässern und Flaschen.





Überaus gelungen ist auch die Schatzkammer, welche interaktiv ist. Rechts neben dem Eingang findet ihr ein Buch auf einem Podest. Über dieses „Sparbuch“ – *gibt aber wie im echten Leben keine Zinsen mehr* – könnt ihr Geld in der Schatzkammer deponieren oder abheben. Je mehr ihr deponiert umso voller wird die Schatzkammer optisch. Das Bild oben rechts zeigt die Kammer bei etwas mehr als 100.000 Einlage. Die Schatzkammer findet ihr übrigens im Keller des Hauses, der durch eine Falltüre unter der Treppe im Hauptraum betreten werden kann. Das Prinzip fand auch dieser Schatzkammer fand auch bei **Fellburg** Anwendung und hat uns schon dort beeindruckt.



Das es im Haus auch einen eigenen Bereich für Hobby-Alchemisten gibt, versteht sich fast schon

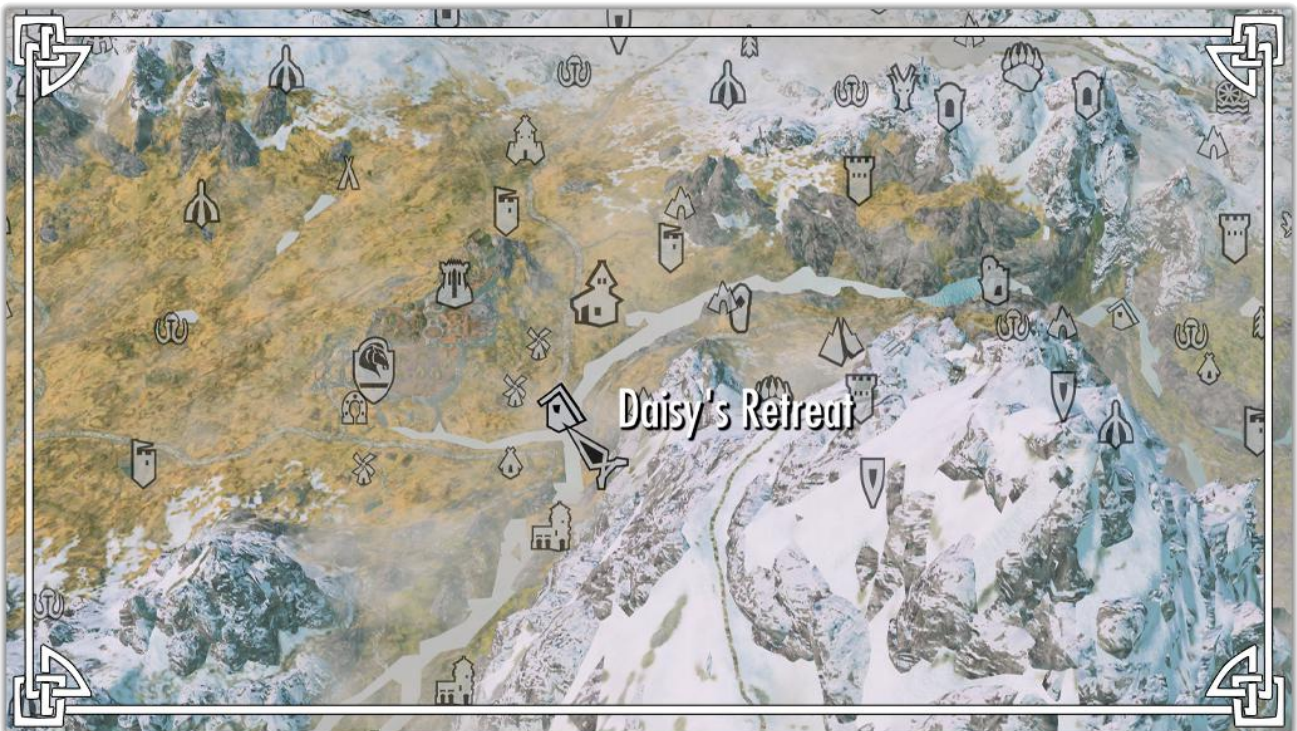


von selbst. Kurz gesagt - das Anwesen ist voll ausgestattet, lässt keine Wünsche offen und sieht darüber hinaus auch noch besonders schick aus. Wer es sich also leisten kann, der sollte die 2.000 Septimes in diese Sommerfrische investieren.

SINDORA'S HIDDEN HEARTH



➤ **Daisy's Retreat** (eine „Hundehütte“ am Fluss)



Nur einen Steinwurf östlich von **Whiterun** (**Weißlauf**, für alle welche sich lieber mit der deutschen Version herumquälen) findet man **Daisy's Retreat**. ...natürlich mal vorausgesetzt man installiert das knapp 35,5 MB kleine Player Home. Betrachtet man die Größe des Downloads, haben wir nicht sehr viel erwartet und **Aela** hat das Haus abschätzig „Hundehütte“ genannt, noch bevor sie einen Blick darauf geworfen hatte. Wahrscheinlich ist sie durch ihr Leben in **Fellburg** ein wenig wählerisch geworden...





Doch auch wenn **Daisy's Retreat** im Andenken an einen Hund errichtet wurde, ist es doch alles andere als eine Hundehütte. Und eines der besten Dinge daran - es ist gratis. Alles was ihr dafür tun müsst, ist den Schlüssel zu finden und man macht es euch diesbezüglich wirklich nicht all zu schwierig. Man muss sich nur ein wenig umsehen...



...sieht man rechts neben dem Eingang ein Fass stehen. Bei uns war es - wegen der unzähligen Gras-Mods - ein wenig verdeckt. Durchsucht man das Fass, so findet man den Schlüssel zum Anwesen nebst einigen anderen Dingen. Auf den ersten Blick mag **Daisy's Retreat** von Außen nicht sonderlich groß wirken, aber ihr könnt und glauben - man kann sich darin verirren!



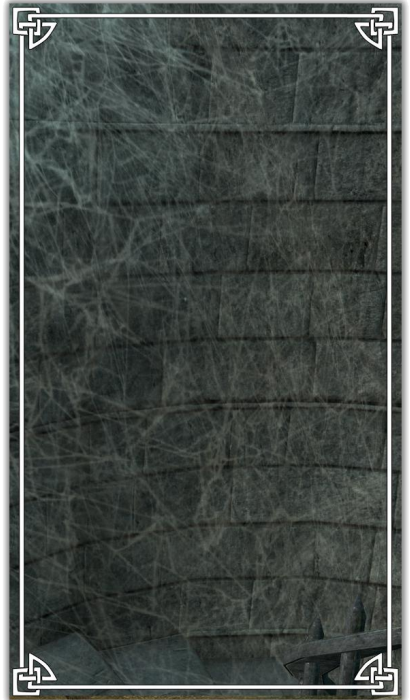
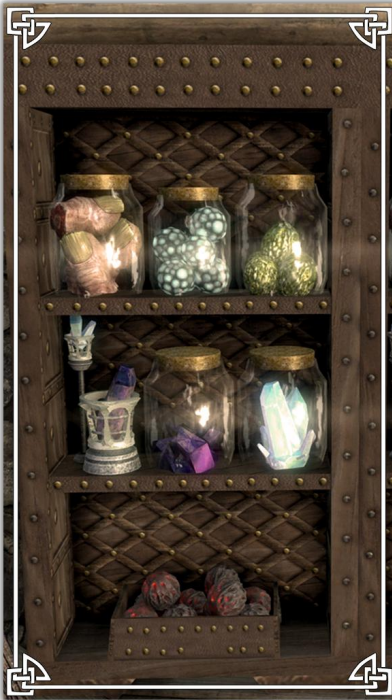
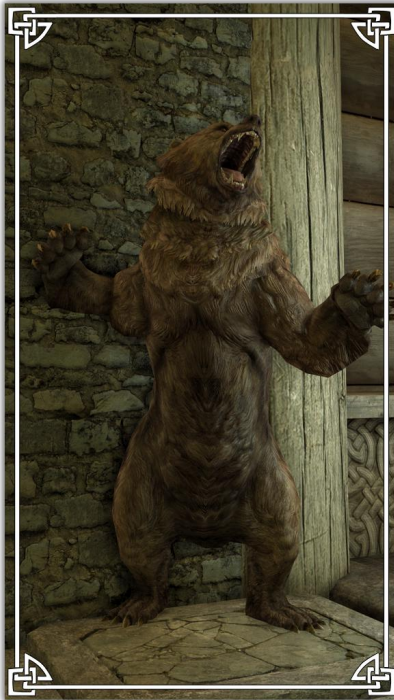


In der großen Halle wartet bereits Daisy auf uns - und wir werden ihr im Haus noch öfter begegnen. Sei es nun lebendig oder als Bild an der Wand. Ach ja... Zu den Bildern... Im ganzen Haus findet man Gemälde, welche Bilder aus berühmten Studio Ghibli Filmen, wie etwa „Das wandelnde Schloss“, zeigen. Im ersten Moment sind die grellen Bilder ein wenig ungewohnt und sogar ein wenig verstörend, aber man gewöhnt sich schnell daran.



Im großen Saal erwartet uns, neben Daisy, ein überaus reichlich gedeckter Tisch und das besonders Leckere daran ist, dass nichts alles bloß Deko ist. Man kann sich bei Bedarf also so richtig den Wanst vollschlagen... Wir empfehlen den Apfelkuchen!





Natürlich gibt es in **Daisy's Retreat** jede Menge Details, wie ausgestopfte Tiere, fein säuberlich sortierte Regale und ... jede Menge Spinnweben zu entdecken. Eigentlich haben wir damit gerechnet, dass uns jeden Augenblick ein *Frostbite Spider* angreift als wir uns den Weg durch die Spinnennetze gebahnt haben - dem war aber nicht so. Vielmehr handelt es sich um eine Art Geheimgang, welcher aus dem Keller direkt in den **Masters Attic** führt. Hier findet man alles was das Herz begehrt - von der Küche, über einen Arbeitsbereich (Schmiede, Esse, Werkbank,...) bis zu Magier- und Alchemisten-Tischen. Wenn man von der Arbeit müde ist, kann man sich gleich in einem der beiden Doppelbetten ausstrecken...



Apropos Betten... So hübsch **Daisy's Retreat** auch ist - besonders kinderfreundlich ist das Anwesen nicht. Zwar bietet es Platz für über 20(!) Follower, aber keine Kinderzimmer. Hier sehen wir uns leider gezwungen einen Punkt abzuziehen. Kurzum... Das Anwesen hat so viel zu bieten und ist so verwinkelt, dass es uns nicht möglich ist hier alles aufzuzählen - obwohl **Daisy** es verdient hätte. Wer mehr über das Anwesen erfahren möchte, dem sei das zehn Minuten lange [YouTube Video](#) von **PonPon** ans Herz gelegt. In dem Video wird jeder Winkel des Anwesens genau unter die Lupe genommen und erklärt. Dazu würden wir hier wohl 100 Seiten oder mehr benötigen.

Ach ja... Das Anwesen verfügt auch über einen privaten Angelplatz und Spa-Bereich...







Und natürlich nicht zu vergessen - die Terrasse, von der man einen herrlichen Ausblick auf Whiterun hat - vor allem Nachts. Und da wäre da noch diese Hall of Oaths... ..und nicht zu vergessen diese... Und die auch noch... Seht euch einfach das [Video](#) an!

DAISY'S RETREAT



☞ **Havardr** (wenn groß nicht groß genug ist)



Einen Katzensprung nördlich von Nilheim oder von Ivarstead einen Tag Richtung Osten, am Ufer des Sees entlang, liegt Havardr . Havardr kann auf [Nexus Mods](#) heruntergeladen werden und ist in vier verschiedenen Versionen erhältlich. Es gibt Versionen, in denen Havardr von NPC's bewohnt wird und eine Nicht-NPC-Version (beide etwa 122 MB Download). Entscheidet man sich für die Nicht-NPC-Version, bietet die Festung Platz für mehr als 50(!) Follower. Ihr könnt also eine kleine Privatarmee unterbringen. Beide Varianten sind auch als LOD-Version verfügbar...





Schon ein kurzer Blick von außen zeigt, wie groß das Anwesen ist. Man kann es guten Gewissens als „gigantisch“ bezeichnen. Aber so viel Player Home bekommt man leider nicht geschenkt, man muss es sich verdienen.



Peladius, der Steward von **Havardr** erzählt uns, dass die Hohepriester eine böse Präsenz gespürt haben welche den Frieden und die Sicherheit bedroht. Es liegt nun also an uns, diese Präsenz zu finden und in Stücke zu hacken. Dazu begeben wir uns in den Untergrund der Festung, wo wir auf den Untoten *Jolgeir* und seine Diener treffen. Klingt nach einem Spaziergang, ist aber ein hartes Gefecht, da man rasch umringt wird. Unser Level 66 Charakter wurde auf dieser Quest nicht nur



einmal ins Jenseits geschickt. Aber hat man den vermoderten *Jolgeir* und sein Gefolge erst einmal zerschmetzelt, ist mal stolzer Besitzer seiner eigenen Festung - und die hat so einiges zu bieten, wie etwa das eigene Wachpersonal - und das ist schon fast eine kleine Garnison. Ihr müsst euch also keine Gedanken mehr über Angriffe von Drachen oder marodierendem Gesöcks machen, denn die Wachen werden sich darum kümmern -

und sie leisten dabei wirklich gute Arbeit im Schichtdienst.





Einmal abgesehen von eurem eigenen Schlafzimmer ist die Unterbringung der NPC's (Wachen, Follower, Priester...) ziemlich spartanisch. Luxuriöse Zimmer sucht man vergebens. Das Nachtleben der NPC's spielt sich in großen Schlafsälen ab, die keinen Komfort bieten. Für Follower aber zumindest geringfügig mehr als für die Wachen. Selbiges gilt auch für die Kinder in der Festung, auch sie teilen sich einen kleinen Schlafsaal. Das absolute Highlight für uns, ist das im großen Saal ein Modell der Festung steht, durch das man sich einen guten Überblick über Aussehen und Größe verschaffen kann.



Viele werden sich jetzt vielleicht fragen was so toll an **Havardr** ist, denn bis jetzt sieht man nur riesige Räume welche jetzt nicht gerade aufwändig ausgeschmückt sind. Ein „Problem“, welches wir bei **Skyrim** generell beobachten. Man hat das Gefühl, als will man oft einfach nur durch Größe Eindruck schinden. Aber nicht hier... Ja! Es gibt Player Homes die opulenter ausgestattet sind, aber bevor wir jetzt urteilen, lasst uns doch mal einen Blick auf die Details werfen...

Unter der Festung findet ihr eine Grotte, die einen wirklich ins Staunen versetzt. Als wir sie das erste Mal betreten haben, sind wir erst einmal erschrocken, denn hier leben **Spriggans**, aber keine Angst - diese hier sind euch freundlich gesonnen. Jedenfalls so lange ihr sie in Frieden ihrem Tagwerk nachgehen lasst.





Lust auf ein Bad oder ein paar Längen Schwimmen? Ein Pool, welcher die Olympia-Norm erfüllt, wartet auf einer der vielen Terrassen auf euch. Eingerahmt wird der Pool von schattenspendenden Bögen welche mit Efeu überwachsen sind und verschiedenen Statuen. Wirklich sehenswert...



Aber keine Angst! Trotz all dem Stein, aus dem die Festung gebaut ist, kommt auch das Grün nicht zu kurz. Ein beeindruckender Garten auf einer der Terrassen bietet euch 76(!) Plätze um Grünes eurer Wahl zu pflanzen. Allein in diesem Garten kann man Stunden zubringen, dem Summen der Bienen lauschen und den Schmetterlingen zusehen, wie sie von Blüte zu Blüte fliegen. Damit ihr in der Festung nicht verhungern müsst, findet ihr an ihrem Fuß einen kleinen Bauernhof, wo Salat, Kartoffel und Lauch angebaut werden. Dazu noch Bienenstöcke, damit es auch nicht an lecker süßem Honig mangelt. Was den Bauernhof betrifft müsst ihr euch um nichts kümmern. Ein NPC kümmert sich darum, das alles wächst und gedeiht - vorausgesetzt ihr habt die richtige Version der Festung installiert. Wir empfehlen auf jeden Fall die Version mit den NPC's, da die Festung sonst wie ein Geisterschloss wirkt. Und ihr wollt die Festung doch sicherlich nicht selbst sauber halten...



Fazit: Trotz der enormen Größe lässt es Havardr in keiner Weise an Details mangeln. Und wer, wie wir bereits eine kleine Armee an Followern hat - und diese gerne unter einem Dach hat - der ist hier goldrichtig.

HAVARDR



Lange Zeit dachten wir, dass man **SKYRIM** nicht mehr besser machen kann, als es ohnehin schon ist, doch dann wurden wir auf **ENDERAL** aufmerksam.



Bei den Göttern! Mit **Enderal** (entwickelt von SureAI) ist dem Spieleschreiber **Nicolas Samuel Lietzau** ein wahres Meisterstück gelungen.. Das war der erste Gedanke, der uns durch den Kopf schoss, als wir das „Spiel“ zum ersten Mal spielten. Aber fangen wir mal ganz am Anfang an. Bei **Enderal** handelt es sich um keine MOD, wie wir zu Beginn dachten, sondern um ein eigenständiges Spiel, welches sich lediglich der Engine von **Skyrim** bedient. Darum ist es auch erforderlich, das **Skyrim** installiert ist um **Enderal** spielen zu können. Was uns dann hart, wie ein Faustschlag mitten ins Gesicht, traf war die Tatsache, dass **Enderal** bereits vor einigen Jahren veröffentlicht wurde. Wie konnte das nur all die Zeit an uns vorübergehen? Also haben wir uns kurzerhand entschlossen **Enderal** downzuloaden und zu testen. Hier braucht man schon ein klein wenig Geduld, denn die 16GB Download brauchen so seine Zeit. Die Installation via Steam ist wirklich sehr einfach und im Gegensatz zur manuellen Installation wird das original **Skyrim** hier nicht überschrieben.

Ohne an dieser Stelle zu viel verraten zu wollen – **Enderal** ist nichts für zart besaitete Spieler und Spielerinnen, wie ihr als gleich bei eurem ersten Zusammentreffen mit eurem Vater bemerken werdet, aber über die Story des Spieles wollen wir hier nichts verraten. Wir verraten euch hier nur – sie ist intensiv, verdammt intensiv. Wer sich einen Eindruck davon verschaffen möchte, ohne zu viel verraten zu bekommen, dem empfehlen wir den [Launch Trailer](#) auf YouTube. Hier kann man schon einen ersten Eindruck gewinnen, was einen graphisch erwartet. Bevor jetzt jemand motzt, dass es viel Besseres gibt, der/die sollte bedenken, dass **Skyrim** 2011 auf den Markt kam und **Enderal** 2016 das Licht der Welt erblickte.

Doch **Enderal** besticht nicht nur durch eine atemberaubende Story und überwältigende Grafik, sondern auch durch einen komplett neuen Soundtrack – und der ist überaus hörenswert – ganz besonders der Song „[The Winter Sky](#)“ („[Das Lied vom Winterhimmel](#)“), gesungen von **Lara Trautmann**. Hier nur einige Feedbacks zum Lied...

Ich weiß nicht wie oft ich mir das angehört habe, aber egal in welcher Stimmung ich war es hat mich immer wieder zum Weinen gebracht.

Nach der Quest "Engel" mit Calia in der Taverne, mit dem Lied im Hintergrund. Einfach ein unbeschreiblicher Moment. Wie kann das nur eine Mod sein?

Meiner Meinung nach das schönste und emotionalste Lied das ich jemals in einem Spiel gehört habe ich bin echt froh das ich dieses Meisterwerk von einem Spiel gespielt habe. Super Arbeit! ❤️

Allein dieses eine Lied ❤️ macht diese Mod zu einem Triple A Spiel.

Mein Vater hat mir anezogen, dass ein Mann nicht zu weinen hat. Ich behaupte auch von mir, dass ich weiß Gott nicht nah am Wasser gebaut bin und ich zumindest dahingehend meinem Vater keine Schande



gemacht habe. Aber ich müsste lügen, wenn ich behaupten würde, dass meine Augen gegen Ende ganz trocken geblieben sind.

DAS ist noch wahre Fantasy! Bis ins Detail ausgearbeitete Welt mit eigens ausgedachten Geschichten und Liedern, dazu eine unfassbar geile Story, wunderschön von Hand designte Spielwelt und tiefgründige Charaktere, die man hasst oder liebt, als wären sie real. Ich hab das ersre mal in meinem Leben in einem Spiel wirklich Tränen in den Augen gehabt und richtig mitgefiebert. Allein die Szene im Lebenden Tempel mit Konstantin hat mir richtig Angst gemacht... Vielen Dank für dieses Meisterwerk. Dieses Spiel kostenlos freizugeben kommt mir eher wie Selbstbestrafung vor, wenn man bedenkt, was das für eine Arbeit gewesen sein muss!

Wow! Ich bin beeindruckt was ein schönes Lied. Passt zu so einen wunderschönen Spiel das nenne ich mal wahre Fantasy der alten Schule. tiefgründige Charaktere gute Story schaurige Geschichten. Und bis ins kleinste Detail durch dachte Geschichten selbst in denn Büchern. Ein riesen großes Lob. Enderal ist mit eines der Besten Fantasy Spiele das ich je gespielt habe. Und das sage ich als Fantasy Veteran.

Слушала и наслаждалась уже тремя версиями этой песни на трех языках. И каждый раз это несомненно и по своему потрясающе. Огромное спасибо исполнителю!

Za każdym razem kiedy wsłuchuję się w słowa, płaczę przy ostatniej zwrotce. Cudowna piosenka. ❤️

I was in the middle of a quest and just needed a place to sleep. Found Myself at frostcliff tavern. Paid for the room and on my way to sleep I heard this song start. The melody, and her voice stopped me in my tracks. I turned around , found a nice place by the fire, pulled out my pipe, and just listened. I remember sitting there for at least 10 minutes afterwards just basking in the atmosphere. Truly a unique experience.

Years later and this still gets me emotional. Never forget first hearing this in that snowy tavern, and standing totally silent and still through the whole song, captivated. THIS is how you do amazing bard songs in a game!

My jaw dropped when the female bard at the inn began to sing this. Was completely captivated throughout the entire song, almost forgot I was playing a game. It just hit all the feels. When it was over I wanted to give her an applause for the performance. Now I listen to this outside of Enderal as well. 10/10 song well done!

One of my favourite game moments was walking into the Sun Temple quarters for the first time, late at night. Everyone was asleep except me and the bard....and she sang this! I just stood and cried. Great job!

I was in the Red Ox when this song caught my attention...set me to tears...big armor clad man with a big claymore weeping like a child...



Блять. Я прошел эту игру уже много лет назад. Почему, когда слушаю эту песню до сих пор так больно? Это шедевр!

Es un juego increíble con una historia cautivante con un final muy triste pero aún así además de la música siempre me quedaba esperando a que acabará la canción parece que el Skyrim es un mod de este.

This song feels like an anti-war song, that these two young lovers lost the happy life & family they could have had because he left to fight a war where he died. Though it ends hopeful with them embracing one-another in the afterlife.

Bedarf es weiterer Worte? Wir glauben nicht...



Enderal überzeugt durch hervorragende Grafik, eine grandiose Storyline und eine, alles überragende, Musik. Die hohen Bewertungen kommen nicht von ungefähr, aber dennoch gibt es ein paar Dinge, welche uns nicht so gefallen. Die Welt von **Enderal** ist wunderschön und animiert geradezu dazu bis in den letzten Winkel erforscht zu werden, aber hier taucht das erste Problem auf. Man kann sich in **Enderal** nicht so frei bewegen wie in **Skyrim**. Hat man einen gewissen Bereich eines Abenteuers abgeschlossen ist es schwer - bis unmöglich - in einen vorangegangenen



zurückzukehren. Und möchte man einmal schnell über einen Bergkamm klettern um zu sehen was sich dahinter verbirgt wird man häufig daran gehindert.



Das wäre ja noch nicht soooo schlimm, aber was uns wirklich gestört hat, ist das man einige Aufgaben unter massivem Zeitdruck lösen muss. So muss man an einer Stelle des Spiels ein sogenanntes „Sterling Schloss“ knacken. Fünf Schlüssel - oder in unserem Fall Holzstäbe - müssen binnen kürzester Zeit in fünf, im ganzen Raum verteilten, Öffnungen gesteckt werden um eine Türe zu öffnen. Warum hat man das getan? Plötzlich fühlten wir uns wie in einer 3D Version der „Giana Sisters“. Ehrlich? Nach etwa zehn gescheiterten Versuchen wollten wir die Konsole bemühen um die Zeit um uns herum zu verlangsamen - so genervt waren wir von dieser Aufgabe und unserem ständigen Scheitern. Irgendwann haben wir es dann um Haaresbreite geschafft und hoffen, dass dies das einzige Mal war, dass wir uns damit rumärgern mussten. Natürlich werden jetzt wieder einige fragen ob das unser größtes Problem ist. Zugegeben - wir jammern auf sehr hohem Niveau. Aber was denkt ihr darüber? Soll ein Rollenspiel zeitkritische Jump and Run Elemente beinhalten? Eure Meinung dazu würde uns wirklich sehr interessieren, denn vielleicht sind nur wir so „altmodisch“.





Wie ihr wisst war unser Team lange Zeit außer Gefecht und so hat es sich auch ergeben, dass wir in Sachen **Dungeon Alchemist** so einiges verpasst haben. Vor allem das letzte Update - „**Fun with Objects - Part 1**“ brachte bahnbrechende Neuerungen. Eine Neuerung auf die wir schon seit langer Zeit warten, ist die Möglichkeit ein mehrstöckiges Gebäude zu errichten, wodurch sich überaus interessante und ansprechende Perspektiven eröffnen. So kann man nun zum Beispiel Galerien in einem Raum erstellen, von denen man nach unten blicken kann.



Damit einher kam auch die Option, Gebäude mit Dächern zu versehen. Unserer Meinung nach eine enorme Verbesserung des **Dungeon Alchemist**. Allerdings hat die Sache leider auch einen kleinen



Haken, der jedoch nur „alteingesessene“ Kartografen betrifft. Bereits bestehende Karten können nicht in mehrstöckige Gebäude umgewandelt werden - man muss sie komplett neu erstellen und das wäre, was die **Siegreiche Amazone**, den **Hort des Wissens** oder das **Samtpfötchen** einfach zu viel Arbeit. Kleinere Projekte, wie etwa die Hütte von **Gr'ougia** werden vielleicht in den Genuss einer Überarbeitung kommen. Wer unsere Arbeit verfolgt weiß, dass wir wahnsinnig detailverliebt sind und so darf es nicht verwundern, dass unsere Amazonenfestung aus weit mehr als 1.000 Objekten besteht. Genau gezählt haben wir die einzelnen Objekte nie, aber unser Rechner mit 128GB RAM und 12GB Grafikkarte kommt dabei ganz schön heftig ins Schwitzen.



Das Bild sagt wohl mehr als 1.000 Worte... *...wir wurden wegen unserer Liebe zum Detail sogar schon als „Detail-Nazi“ bezeichnet, was wohl kein Kompliment darstellt.* Mit dem Update kamen viele neue Objekte hinzu und alte erhielten Verbesserungen. So wurde zum Beispiel unsere Idee eines Tellers aufgegriffen, der sich mit verschiedenen Speisen „füllen“ lässt. Objekte aus „Glas“ wirken nun realistischer und einige Tongefäße lassen sich - durch Auswahl einer Farbe - mit neuen Mustern verzieren, was mehr Abwechslung bringt. Ebenfalls massiv angewachsen ist der „Workshop“, in dem Benutzer Objekte zum Download anbieten. Ihre Anzahl ist während der letzten Monate auf über 12.000 Objekte angewachsen. Alleine während der letzten Tage sind 50 Donuts von SAC hinzugekommen und wie ihr auf der nächsten Seite sehen könnt, sehen diese zum Anbeißen aus. Hey! Wer hat von meinem Donut abgebissen? **Andreea!** Warst du das?

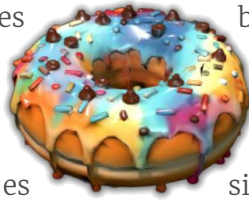




Kleiner Scherz... **Andreea** war es natürlich nicht, aber selbst wenn, ich könnte sie bei diesen Leckereien wirklich sehr gut verstehen. Natürlich haben die Donuts nicht direkt mit dem Update von **Dungeon Alchemist** zu tun, aber wir wollen euch zeigen, was wir alles verpasst haben.



Ebenfalls neu ist die Funktion jedes beliebigen Objekts als Pinsel verwenden zu können - *auch die aus dem Workshop* - zu können. Stellt euch einfach mal vor. Wir bekommen schon beim bloßen Gedanken daran einen feuchten Mund. Meine Güte! Hör auf zu Sabbern **Peter**, es sind doch nur digitale Donuts! Die kann man nicht essen. Nein, wirklich nicht, und jetzt konzentriere dich bitte wieder auf diesen Artikel...



beliebige Objekt als Pinsel verwenden zu um rasch große Flächen damit füllen einen ganzen Raum, voll mit Donuts, Gedanken daran einen feuchten Mund. sind doch nur digitale Donuts! Die kann man nicht essen. Nein, wirklich nicht, und jetzt konzentriere dich bitte wieder auf diesen Artikel...

Das zweite „**Fun with Objects**“ - Update wird hoffentlich nicht zu lange auf sich warten lassen, denn die Entwickler haben bereits einige wirklich coole Neuigkeiten im Stream vorgestellt. So wird es möglich sein, Objekte nicht nur um die y-Achse zu drehen. Ein Video davon kann man bereits auf dem [Instagram-Kanal](#) bewundern. Endlich kann man Tische, Stühle, Schränke und was auch immer, umwerfen. In einem aktuellen Live-Stream wurde auch kurz ein Modus gezeigt, der das Bild wie eine Art Malbuch erscheinen lässt - beinahe wie eine Bleistiftzeichnung.



Mal sehen wie lange wir noch auf das neue Update warten müssen. Das letzte liegt nun schon fast sieben Monate zurück und bezüglich des neuen Updates hüllt man sich bei **Briganti Software** noch in tiefes Schweigen.

Was auch noch interessant sein könnte...

„Mapmaker“ Programme gibt es in der Zwischenzeit so einige und - *ehrlich gesagt* - die meisten davon sind nicht gerade sehr zufriedenstellend. Aber vielleicht schafft **Canvas of Kings** hier endlich mal Abhilfe. Derzeit ist das Programm für knapp € 20,- als „Early Access“ auf Steam erhältlich und schon diese frühe Version liefert bereits ansehnliche Ergebnisse.



Hier nur mal ein schneller Versuch. Das Programm hat zwar noch seine Fehler und die Auswahl an Gebäuden und Objekten ist noch überschaubar, aber das soll (und wird) sich bis zum finalen Release noch ändern. Schon jetzt sind über den Steam Workshop einige interessante Objekte zu finden. Wo **Canvas of Kings** aber so richtig die Muskeln spielen lässt ist der Export als Grafik.



DUNGEON ALCHEMIST

Unsere Karte haben wir mit 300dpi exportiert, was sie sage und schreibe 9500x5400 Pixel groß und 37,4MB „schwer“ (PNG) machte. Und da geht noch mehr! Die Optionen 400dpi und MAXdpi haben wir bisher nicht getestet. Wir sind zuversichtlich, dass dieses Programm einen Stammplatz in unserer Software-Bibliothek erringen wird. Unser Eindruck: *empfehlenswert*

Vielleicht ebenfalls nicht uninteressant ist das Spiel **Bladesong**...



Ziel des Spieles ist es das „ultimative Schwert“ zu schmieden, was viel einfacher klingt als es tatsächlich ist. Wir haben uns am legendären **Rondrakamm** aus „**Das Schwarze Auge**“ versucht und nach etwa einer Stunde war das Ergebnis durchaus brauchbar.



Zwar ist unser Schwert noch kein Zweihänder und die Klinge vielleicht noch ein wenig zu wellig, aber: „Hey! Es ist noch kein Meisterschmied vom Himmel gefallen. Auch **Bladesong** befindet sich noch im **Early Access** und ist für knapp **€ 20,-** zu haben. Für ein paar zusätzliche Taler bekommt man auch den Soundtrack dazu, der wirklich nicht übel ist und sich auch ganz gut als Stimmungsmusik für RPG Runden eignet. Was uns an **Bladesong** allerdings nicht gefallen hat, ist, dass bei ersten Programmstart noch so einiges hinzu installiert wird - etwa Microsoft VC Runtime. Der erste Start kann daher schon mal eine Minute oder deutlich länger in Anspruch nehmen - und während all dieser Zeit weiß man nicht ob sich etwas tut oder nicht. Ungeduldige Menschen beenden den Start des Programmes vielleicht, weil sie denken es wäre abgestürzt

Es empfiehlt sich außerdem vor dem Kreativ Modus - *in dem man frei schmieden kann* - das Tutorial der Kampagne zu spielen um sich mit der Steuerung und den Begriffen vertraut zu machen. Ist kein Muss, aber eine Empfehlung. Unser Eindruck: *kann man brauchen*

Comfy

Wie ihr bereits in Ausgabe 13 des **Antherianischen Amazonen Kuriers** lesen konntet hat die K.I. Benutzeroberfläche **ComfyUI** Einzug in die Gestaltung des Magazins und auch unserer Website gehalten. Nach während wir an den ersten Schritten der Anleitung im **Kurier** geschrieben haben, haben sich schon zwei Mitarbeiterinnen in unserem Team, **Claudia** und **Andreea**, zu Wort gemeldet, dass sie gerne eine ausführlichere Anleitung zu den Themen Örtlichkeiten, Frisuren, Kleidung, Stoffe usw. hätten. Nun - das ist gar nicht so einfach wie es klingt, weil unterschiedliche *Checkpoints* und *Sampler* die eingegebene *Prompt* mitunter völlig unterschiedlich interpretieren bzw. überhaupt nichts damit anfangen können. Da es uns Männern ja bekanntlich an Fantasie und Verständnis fürs Detail mangelt, haben wir den beiden Frauen einmal völlig freie Hand gelassen uns so richtig mit ihren Kreationen und Entdeckungen zu überraschen.

Wollen wir doch einmal sehen ob es den Beiden gelungen ist...

Freuen Sie sich mit uns auf den ersten gemeinsamen Beitrag von **Claudia Schwarz** und **Andreea Târnoveanu**. Detail am Rande... **Claudia** hat zwar den Charakter *Serida Kolner - Namartis* erschaffen, aber **Andreea** diente uns als Inspiration für das Aussehen und das Verhalten von *Serida*. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an **Andreea**. Und jetzt viel Spaß mit dem **ComfyUI** Tutorial...





Willkommen zu unserem ComfyUI-Tutorial... Vielleicht habt ihr ja schon „die ersten Schritte“ im **Amazonen Kurier** gelesen. Auch wenn manches in dieser Tutorial nicht ganz richtig war, die Jungs haben sich bemüht – das kann man sehen. Aber mal ehrlich – ist es nicht viel spannender zu lesen welche Schlüsselwörter man verwenden kann, welche Frisuren, Kleidungsstücke und Stoffe ComfyUI kennt? Oder besser gesagt, was unser verwendeter *Checkpoint* (**divingIllustrious_nijiMutedColorReal**) versteht und entsprechend umsetzt. Beginnen wir mal mit einem Thema, das wohl alle Kriegerinnen interessiert – die passende Frisur. Wie auch schon im Amazonen Kurier, stellt sich auch hier **Serida** zu Verfügung um den Haarmagier schalten und walten zu lassen.



Serida wie wir sie alle kennen – und zu einem großen Teil auch ins Herz geschlossen haben. Sie ist neugierig und frech – und ein wenig spiegelt sich das auch in ihrer Frisur wider. Viel einfacher geht es nicht mehr – **long hair, (hair between eyes:1.3)**. Das ist auch schon alles, was man benötigt um diese Frisur zu erstellen. Wieso steht das „Haare zwischen den Augen“ in Klammern und mit einem **:1.3** dahinter? Die Antwort ist einfach. Die Klammern und der Wert verleihen diesem Ausdruck ein „höheres Gewicht“, eine höhere Priorität. **ComfyUI** wird sich bemühen diesem Wunsch bevorzugt Folge zu leisten. Sieht doch schon ganz gut aus, aber ist diese Frisur auch gut genug um ein Fest bei Hofe zu besuchen? **Serida** meint sicherlich „Ja“, aber **Andreea** und ich haben da eine abweichende Meinung.



Die Haare einfach nur einmal gekämmt – **long hair, (hair between eyes:1.3), straight hair** – und schon sieht **Serida** nicht mehr ganz so wild aus. **Andreea Târnoveanu**, die als Inspiration für **Seridas** Aussehen diente, lässt uns aber sofort wissen, dass wir **Serida** nur sehr selten so zu Gesicht bekommen werden, denn das Freche und Wilde – auch in der Frisur – ist quasi so eine Art Markenzeichen von ihr. Aber wie wäre es mit einem völlig anderen Haarschnitt, den man schon fast als Verkleidung werten könnte? Einen Haarschnitt mit dem man **Serida** fast nicht mehr erkennen kann? Ihr wollt es wohl wissen, nicht wahr? Seid an dieser Stelle gewarnt, einige der Haarschnitte können ein klein wenig verwirrend wirken, nur um es einmal höflich zu sagen. Und keine Angst um **Serida** – der Haarmagier beherrscht einen Zauber (STRG+Z) der alles gut macht!





Habt ihr euch *Serida* schon einmal mit einem frechen Kurzhaarschnitt vorgestellt. So würde sie mit einem **pixie cut**, (**hair between eyes:1.3**).aussehen. Fast schon ein wenig knabenhaft, aber auch irgendwie niedlich. Im echten Leben, auf dem Planeten Erde, würde sie sich wahrscheinlich nie so eine Frisur schneiden lassen, denn sie ist eindeutig eine Langhaarkatze. Wie uns **Andreaea** aber verraten hat gibt es eine Kurzgeschichte von **Peter Horvath** (die aus verschiedensten Gründen nicht veröffentlicht wird), in der *Serida* durch äußere Umstände gezwungen wird sich die Haare mindestens so kurz zu schneiden. Vielleicht erfahren wir ja eines Tages von diesem Abenteuer, aber wie ich **Peter** und **Andreaea** so kenne bleibt es ewig unter Verschluss...



Wenn man *Serida* mit dem **crew cut** sieht, wird man wohl unweigerlich an den Song - „**In the army now**“ von **Status Quo** erinnert. Bei diesem „Militärhaarschnitt“ werden die Haare an den Seiten extrem kurz und oben sehr kurz geschnitten. Junge Amazonen und Amazonen in der Ausbildung sind häufig mit diesem Haarschnitt anzutreffen, bietet er im Kampf doch gewisse Vorteile. So ist es bei diesem Haarschnitt kaum zu befürchten, dass man an den Haaren gepackt und zurück gerissen wird. Außerdem hat man bei dieser Frisur keine störenden Haare im Gesicht und sollten die Haare wegen Regens oder einer Flussdurchquerung einmal nass werden, sind sie auch schnell wieder getrocknet. Mit der Frisur hat *Serida* nicht gerade eine sehr weibliche Ausstrahlung, aber es geht noch schlimmer...



Auf **Antherias** Schlachtfeldern ist meist keine Zeit und auch kein Platz für Hygiene und so kommt es schon mal vor, dass sich blutsaugende Tierchen in den Haaren festsetzen - und um diese wieder loszuwerden ist der **buzz cut** oft die letzte Hoffnung. Dabei wird das Haupthaar fast zur Gänze entfernt um sichergehen zu können, dass keines der Tierchen sich noch irgendwo versteckt. Manchmal hilft es eben nur noch das Haupthaar - wie bei einem Schaf - zu scheren und zu verbrennen. Hoffen wir mal, dass *Serida* dieses Schicksal erspart bleibt. Noch schlimmer ist es, wenn man sich im Hafenviertel diese blutsaugenden Tierchen einfängt, die sich nicht im Haar des Kopfes einnisten, sondern an anderen behaarten Teilen des Körpers. Nicht von ungefähr nennt man diese auch „Sackratten“.



Das es auch exotischer geht, das zeigen die Frisuren auf dieser Seite. Dem Magier ist hier ein kleines Missgeschick unterlaufen - findet ihr es heraus? Unabhängig davon... Bewohner der südlichen Inseln, die in erster Linie für die Gewinnung und den Konsum von Rauschkraut bekannt sind, nennen diese Frisur **Dreadlocks**. Obwohl die Frisur einen ungepflegten Eindruck macht - und geradezu danach aussieht als würde sie Blutsauger einladen um zu bleiben - ist sie schwierig anzufertigen. Man sollte die Anfertigung der Frisur auf jeden Fall nur durch sehr erfahrene Haarmagier bzw. Barbieri durchführen lassen. In der Welt von **ComfyUI** ist das zum Glück nicht ganz so schwierig - hier reicht schon den kurze Zauberwort **Dreadlocks** und die Figur sitzt wie angegossen. ...und steht **Serida** nicht einmal schlecht.



So sieht es wohl aus, wenn der Zauber eines Haarmagiers völlig schief gegangen ist. Andreea hat sich wirklich enorm bemüht und sicher an die fünfzig Bilder gerendert, aber der **Afro** sieht - Rassismusdebatte hin oder her - auf **Seridas** Haupt (und im verwendeten **Checkpoint** generell) überaus seltsam aus. Ein wenig erinnert und **Serida** mit **Afro** an diverse Selbstversuche mit Plasmakugeln während unserer Schulzeit. Hand hoch! Wer fand es damals nicht lustig, dass die Blitze in der Plasmakugel der Bewegung des Fingers gefolgt sind und das es lustig gekribbelt hat? Vielleicht hat **Serida** ja das Labor eines Magiers oder eines Technicus entdeckt und dort auf so eine Kugel gegriffen. Sie ist ja für Ihre Neugierde berüchtigt. Was sollten wir daraus lernen? Nichts anfassen, dass wir nicht kennen!



Es ist sicher nur wenigen bekannt, aber die „Getreide- oder Maisreihen“ (**cornrows**) sind bereits seit tausenden von Jahren als Frisur bekannt. Damals wie heute konnte es viele Stunden dauern, bis die Reihen geflochten waren - und der Flechtvorgang selbst wurde damals wie heute als unangenehm bis schmerzhaft beschrieben. Als Schwachsinn hoch zehn betrachten **Andreea** und **Claudia** - also wir - die Diskussion um „kulturelle Aneignung“, wenn Menschen nicht afrikanischer Herkunft, diese Frisur tragen. All das erspart sich **Serida** in **Antheria** natürlich. Dank Magie sind die **cornrows** meist in weniger als einer Minute gezaubert. Wie gefällt euch **Serida** mit dieser Frisur. Sieht doch viel besser aus als der **Afro**, nicht wahr? Aber wetten die nächste Frisur gefällt euch besser...





Egal ob nach hinten, nach oben oder zur Seite – der **ponytail** ist und bleibt einer der Favoriten bei jungen Frauen in **Antheria**. Aber wir können euch garantieren, dass auch die Männer in unserer Welt diese Frisur mögen. Voraussetzung für diese Frisur sind lediglich ein Haarband oder etwas Vergleichbares und möglichst lange Haare. Je länger der **ponytail** (wird immer wieder gerne als „Pferdeschwanz“ übersetzt) umso nervöser die Männer – und das seit der frühen Antike. Die Frisur lässt sich in Griechenland bis etwa 2.000 vor Christus zurückverfolgen – dürfte aber noch viel älter sein. In der modernen Zeit erlangte der **ponytail** in den 1950’er Jahren seinen Höhepunkt. **Claudia** hat uns gerade gestanden, dass sie während ihrer Schulzeit ebenfalls einen „Pferdeschwanz“ getragen hat...



Eine ebenfalls zeitlose Frisur sind der **braid** (Zopf) oder der **twin braid** (zwei symmetrische Zöpfe). Zöpfe gibt es als Frisur nachweislich seit etwa 3.500 vor Christus. In vielen Kulturen galten sie als Zeichen von Kraft und Stärke. In einigen Asiatischen Kampfkünsten dient der Zopf, an dessen Ende eine Metallkugel oder eine kleine Klinge eingeflochten ist sogar als Waffe. Auch in **Antheria** wurde dies bereits auf den westlichen Inseln beobachtet.



Eine besondere Form des Zopfes stellt der **crown braid** (Kronenzopf) dar. Dabei hängt der Zopf nicht nach unten, sondern wird um den Kopf herum geflochten. Die bekannteste Trägerin eines solchen Zopfes, in der Neuzeit, war die ukrainische Politikerin **Julia Timoschenko**. Einige Leserinnen und Leser können sich vielleicht noch an sie erinnern. Auf **Antheria** ist diese Frisur meist nur auf festlichen Anlässen in ländlichen Gegenden zu finden. Mädchen und Frauen signalisieren damit, dass sie noch unberührt und auf der Suche nach einem Partner sind. Eine, unserer Meinung nach, schöne Tradition, welche leider immer mehr in Vergessenheit gerät. Erstens gibt es auf **Antheria** seit einigen Sternenläufen kaum etwas zu feiern und mit jungfräulichen Mädchen sah es auch schon einmal besser aus.





Wieder eine Frisur, wo manche Menschen, die sich für Gütiger und Weiser als andere halten, gleich wieder von „kultureller Aneignung“ sprechen – der **mohawk**. In unserer Gefilden wurde der Haarschnitt wahrscheinlich erst durch den Film „**Mad Max II – Der Vollstrecker**“ richtig bekannt. Unsere Jungs, allen voran **Peter**, würden **Serida** von dieser Frisur abraten. Zwar ist ihr Vater **Jarrim** sehr weltoffen, aber das würde wahrscheinlich selbst ihm zu weit gehen. In unseren Landen ist die Frisur unter dem Namen „Irokesenhaarschnitt“ oder „Iro“ bekannt. Herkunft und Alter der Frisur sind nicht vollends geklärt, man vermutet allerdings, dass der Haarschnitt um 1.500 vor Christus erstmals bildlich dargestellt wurde. Die Bezeichnung „Iro“ wird auch für eine Intimirasur verwendet, bei der nur ein Streifen übrig bleibt.

Schon Prinzessin **Leia Organa** sah mit **buns** echt niedlich aus – und so ist es auch bei **Serida**. Leider ist das jetzt der Moment, wo wir den Haarmagier hätten bitten sollen **Seridas** Haar blond zu färben, damit es sich besser vom Hintergrund abhebt. Brrrrzzz... Oh! Danke, Magier der Frisuren. – so ist es besser. Aber irgendwie wirkt **Serida** mit der neuen Haarfarbe nicht wirklich glücklich. Die Frisur lässt sich auf unverheiratete Frauen der Hopi Indianer zurückverfolgen – und nicht wie oft behauptet auf Frauen während der Revolution in Mexiko. Ähnliche Frisuren waren auch schon im mittelalterlichen Europa zu finden. Es kann also nicht mit Sicherheit gesagt werden, wann und wo diese Frisur ihren Ursprung hatte. Berühmt wurde sie in unseren Breitengraden wohl durch **Carrie Fisher** als **Leia Organa** in Star Wars.



Natürlich lassen sich Haarschnitte auch kombinieren, wir hier der freche **pixie cut** mit einem (**side cut:1.2**) Mir persönlich gefällt der Haarschnitt nicht so – ich bin eine Langhaarkatze – aber die Jungs sind bei **Seridas** Anblick ganz aus dem Häuschen – wenn auch aus unterschiedlichen Gründen. Dieser Haarschnitt wird in **Antheria** gerne von Frauen verwendet welche in typischen Männerberufen – wie etwa Seefahrer, Dockarbeiter oder Rattenfänger – tätig sind um nicht zu weiblich zu wirken. Entstanden ist der **pixie cut** in den 1950‘er Jahren und erlangte durch **Audrey Hepburn** international Bekanntheit. In den 2010‘er Jahren erlebte die Frisur, durch Frauen wie **Emma Watson**, **Miley Cyrus**, **Anne Hathaway**, **Natalie Portman**, **Keira Knightley** oder **Carey Mulligan** ein großes Comeback.



An manchen Tagen hat *Serida* einfach keine Zeit oder Lust ihre langen Haare in Form zu bringen. Das sind die Tage an denen sie zum **updo hairstyle** greift. In ihrem Fall bedeutet das einfach nur, dass sie ihre Haare zu einem Knäuel formt und dieses hochsteckt. Das macht sie auch bei Arbeiten in der Taverne, wo die langen Haare mitunter hinderlich wären, wie etwa in der Küche oder beim überziehen der Gästebetten. Der Begriff der **updo** Frisuren ist noch sehr jung und wird mit einem Eintrag ins Oxford Dictionary 1938 datiert. Der Stil der Frisuren dürfte bereits seit mehr als 30.000 Jahren Anwendung finden und es lässt sich nicht einmal mehr erahnen wo die Frisur ihren Ursprung hatte. Wenigstens wird hier mal niemandem „kulturelle Aneignung“ vorgeworfen – ist heutzutage ja nicht mehr so sicher.



Bei den Göttern... *Serida* wäre beinahe in Ohnmacht gefallen als sie ihre neue Frisur, den **beehive haircut** (Bienenkorb) im Spiegel erblickte. Mit dieser Frisur würde sie sogar einen Ork in die Flucht schlagen, dessen war sie sich sicher – und auch *Yorin*, der *Serida* über alles liebt und schätzt rümpfte bei dieser Frisur verächtlich die Nase. Also eines ist sicher – die *Serida* die wir kennen würde lieber glühende Kohlen lutschen oder in den Fiebersümpfen Irrlichter fangen als sich so zu zeigen. Die Bienenkorb-Frisur wurde 1960 von der US-Amerikanerin **Margaret Vinci Heldt** (1918–2016) aus Elmhurst (Illinois) erfunden. Bekannt wurde die Frisur in Europa in erster Linie durch die Zeichentrickfigur *Marge Simpson* und die Sängerin **Amy Winehouse**. Zur Mode wurde sie in Europa glücklicherweise nie...

Es gibt Frisuren die stehen *Serida* einfach nicht – und der **hime cut** ist eine davon. Wer jetzt allerdings denkt, diese Frisur sei einem Manga oder Anime entsprungen, der/die irrt gewaltig. Die Frisur lässt sich bis in die **Heian** Periode (794–1185) zurückverfolgen. Dort wurde die Frisur in erster Linie von hochrangigen Frauen getragen. Der **hime cut** bedarf, besonders bei Frauen mit gewellten Haaren, eines enormen Pflegeaufwandes. Schon alleine deswegen wäre er für *Serida* eine Art „pain in the ass“. Wie so vieles aus Japan wurde der Haarschnitt bei uns durch Mangas, Animes und die Gothic Kultur verbreitet. **Megumi Asaoka**, ein Idol der 1970er Jahre, ist in Japan dafür bekannt, den **himecut** populär gemacht zu haben, der zu ihrem Markenzeichen wurde. Und jetzt mach das rückgängig Magier, sonst...



Jetzt kommen die Männer an die Reihe, denen das Haar auch im Gesicht wächst. **Tyren** hat sich dazu bereit erklärt verschiedene Rasuren für uns zu testen. Allerdings greifen wir hier nicht zur Hilfe eines Magiers, sondern zu einer scharfen Klinge in den Händen von **Serida Namartis**.



Eine Rasur, die ihm sehr gut steht ist der **chevron** - und **Serida** hat den auch sehr gut hinbekommen ohne lebenswichtige Arterien dabei zu verletzen. Kommen wir zur nächsten Gesichtsbehaarung - einem Bart, der nach seinem Träger **Salvador Dali** benannt ist. In **Antheria** wird der **dali beard** meist von Gaunern, Scharlatanen - aber auch

Künstlern - getragen. Man(n) sollte diesen Bart nicht leichtfertig tragen, da man damit leicht „vorverurteilt“ werden könnte.



In noblen Kreisen wird der „Anker“ (**anchor beard**) gerne getragen. Er steht **Tyren** auch

wirklich sehr gut und wir finden, dass er ihn öfter so tragen sollte.



Nur sehr wenig Zustimmung fand der Ziegenbart (**goatie**) bei uns und der anderen Frauen in der Rollenspielgruppe.



Der Spitzbart (**pointed beard**) findet allerdings unsere volle Zustimmung. Der Spitzbart ist in allen gesellschaftlichen Schichten anzutreffen und anerkannt. Er ist eine der am häufigsten getragenen Bärte in **Antheria**.



Wie der Name „Zwergenbart“ (**dwarf beard**) bereits erahnen lässt wird dieser Bart in erster Linie von Zwergen getragen. Aber auch Männer aus dem hohen Norden geben diesem Bart den Vorzug. Durch seine Länge und Dichte bietet er nämlich auch guten Schutz vor den eisig kalten Winden der einem hier häufig um die Ohren weht. Allerdings ist diese Bartform bei unzureichender Pflege sehr anfällig

für den Befall durch alles mögliche Krabbelgetier. Auch ein Befall durch Sackratten ist durchaus im Bereich des Möglichen. Also Vorsicht!



Der Stoppel- oder „3 Tage Bart“ (**stubble beard**) ist die am häufigsten anzutreffende Bart-Art in **Antheria** - und wohl auch in unserer Welt. In **Antheria** wahrscheinlich noch deutlich häufiger als bei uns, da die Möglichkeiten einer Rasur im Verhältnis sehr beschränkt sind und ein Besuch beim Barbier oder Haarmagier lediglich den Wohlbetuchten möglich ist. Und nur wenige Frauen in **Antheria** sind, im Umgang mit Schabmessern, so geschickt wie **Serida**...Wir möchten an

dieser Stelle ausdrücklich darauf hinweisen, dass **Tyren** während der Präsentation der Gesichtsbehaarungen keinen Schaden genommen hat. Jedenfalls keinen, der den Einsatz eines Medicus erforderlich gemacht hätte.

Aber lasst uns jetzt zu einem Teil kommen, der uns Frauen in der Gruppe besonders am Herzen lag. Zu den „Fenstern der Seele“ - den Augen.

Hier zeigt **ComfyUI** mit dem **Checkpoint divingIllustrious_nijiMutedColorReal** echt was in ihm steckt und dank **Peters** Unterstützung sind uns hier wirklich ein paar coole Effekte gelungen. Worauf warten wir denn noch? Schau mir in die Augen Kleiner. Klar! Mit einer Größe von 177cm hat **Claudia** leicht Reden - ist sie damit doch größer als die meisten Männer unseres Teams.

An dieser Stelle noch einmal ein großes Dankeschön an unseren **Peter**, der manches erst durch stundenlange Recherchen und Versuche möglich gemacht hat. Doch jetzt viel Vergnügen mit den „Fenstern zur Seele“...



Habt ihr euch auch schon einmal gefragt, welche Augen(farben) ComfyUI darstellen kann? Die Antwort ist nicht sonderlich schwierig, wie ihr gleich feststellen werdet. Wieder einmal ist es *Serida*, die für die Bilder herhalten muss. Seit ihr bereit? Bist du bereit *Serida*?



Braun (**brown eyes**) ist die am häufigsten in *Antheria* anzutreffende Augenfarbe. Und wie *Serida* hier deutlich beweist muss „am häufigsten“ nicht auch „am langweiligsten“ bedeuten.



Blaue Augen (**blue eyes**) sind in *Antheria* nicht annähernd so oft anzutreffen wie man vielleicht denken mag. Am häufigsten sind sie bei blonden Menschen aus dem hohen Norden anzutreffen.



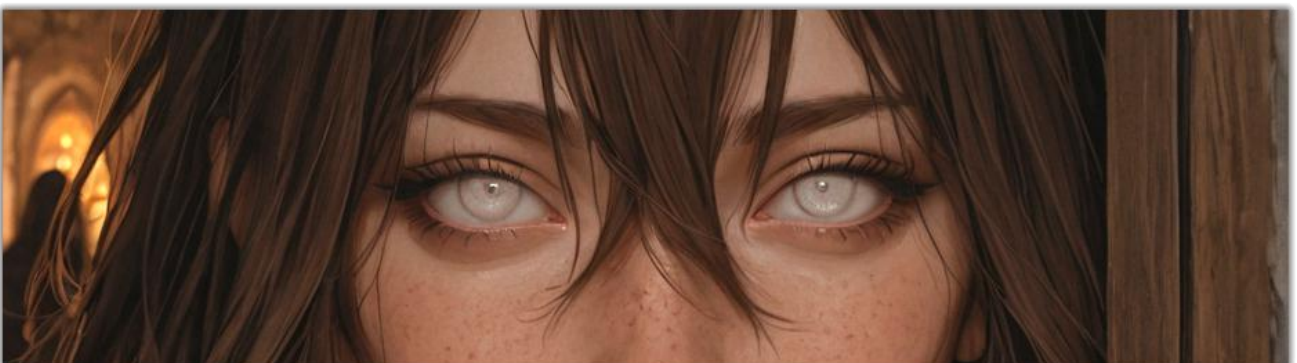
Grüne Augen (**green eyes**) oder Orkaugen – wie sie auch oft genannt werden, findet man in *Antheria* fast ausschließlich bei Frauen mit feuerrotem oder tiefschwarzem Haar aber auch bei



Orks und Elfen. Seid auf der Hut Männer. Sollte euch eine Orkin mit grün glühenden Augen begegnen dann lauft so schnell ihr könnt, denn sie ist in der Hitze. Und ihr wisst ja was das bedeutet.. Aber auch einige Tränke, Kräuter und Zauber, welche die Sicht in der Dunkelheit ermöglichen führen auch zu einer Grünfärbung der Augen - und lassen diese Glühen. Erreicht wird dieser Effekt durch die Prompt **green glowing eyes**.



Bei Menschen aus dem hohen Norden sind, selten aber doch, auch graue Augen (**grey eyes**) zu sehen, was diesen Menschen eine besondere Kälte im Blick verleiht.



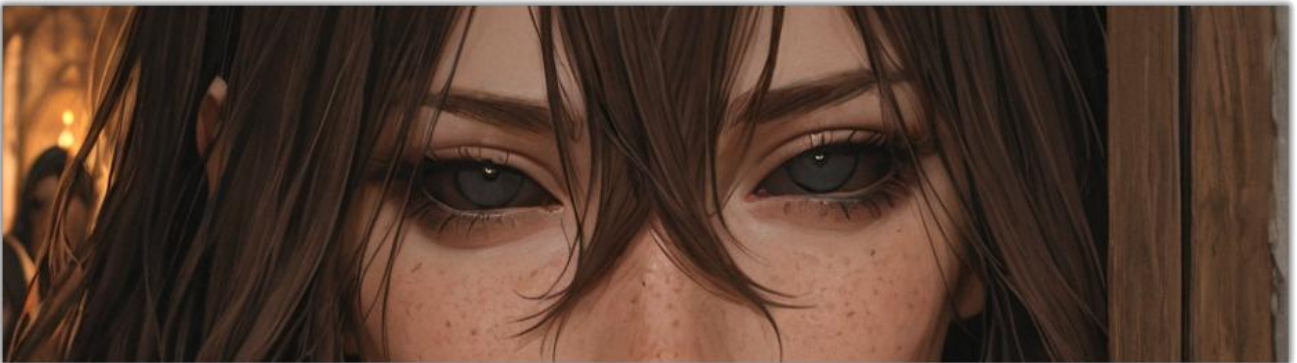
Den grauen Augen nahe sind weiße Augen (**white eye**), allerdings bedeuten sie meist, dass die Person erblindet ist. Jedoch tritt das Phänomen weißer Augen auch bei Medien auf, wenn diese mit



der Geisterwelt kommunizieren oder bei Weitsichtzaubern, wo Magier oder Hexen durch die Augen eines anderen – meist Flugtiere – sehen.



Bei den Bewohnern der südlichen Wüsten sind die Augen häufig so dunkel, dass man sie schon als schwarz (**black eyes**) bezeichnen kann.



Komplett schwarze Augen (**black eyes, black sclera:1.5**) sind häufig ein Zeichen für dämonische Besessenheit. Manchmal treten schwarze Augen aber auch bei Hexen auf, wenn diese die Gedanken anderer lesen oder deren Tun durch Gedankenkraft lenken.



Goldfarbene Augen (**golden eyes**) sind bei Menschen eher selten anzutreffen, dafür bei Elfen und Goblins umso häufiger. Irgendwie hat diese Farbe etwas Magisches an sich...





Brennende Augen (**burning eyes**) sind meist zu beobachten, wenn ein Feuerzauber gewirkt wird. So faszinierend diese Augen auch wirken mögen, es wäre ein großer Fehler dieser Person in die Augen zu blicken, da man so vielleicht selbst zum Opfer des Feuerzaubers wird.



Orangefarbene Augen (**orange eyes**) oder „Fuchsaugen“, wie sie auch genannt werden, sind ausschließlich bei Fuchsmädchen zu finden.



Rote Augen (**red eyes**) können in **Antheria** viele Ursachen haben, wie etwa eine Entzündung, Albinismus, Vampirismus oder den Verzehr des **Roten Rauschkrauts**. Auch die Magie der Wärmesicht führt zu einer Rotfärbung der Augen. Auch ein Trank von **Serida** färbt die Augen rot, bringt diese aber auch zusätzlich zum Glühen...

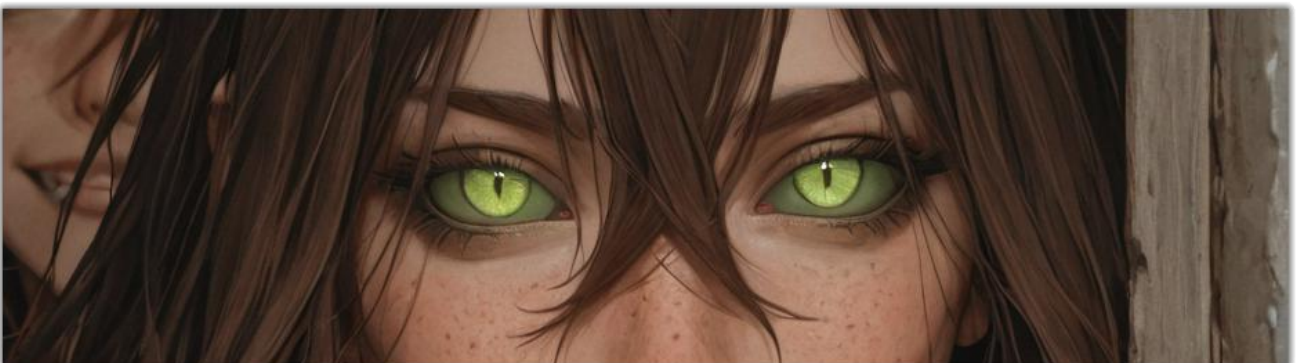




Um die Altersfreigabe dieser Ausgabe nicht zu gefährden, gehen wir hier nicht näher auf die Wirkung von *Seridas Trank* ein.



Katzenaugen (**yellow glowing eyes:1.3, slit pupils:1.3**), zu erkennen an den schmalen Pupillen, sind ausschließlich bei Katzenmenschen oder als Auswirkung eines Zaubers zu finden. Sie ermöglichen es, bei nahezu absoluter Dunkelheit etwas zu sehen und erkennen zu können.



Sehr ähnlich sind die Drachenaugen, welche man nicht mit grünen Katzenaugen verwechseln sollte. Man erkennt die Augen der Geschuppten daran, dass der gesamte Glaskörper des Augen eine grünliche Färbung (**green glowing eyes:1.3, slit pupils:1.3, green glowing sclera:1.3**) aufweist. Hauptsächlich sind diese Augen bei Echsenmenschen und **Drakonas** zu finden.





Überaus selten sind Menschen mit rosafarbenen (**pink eyes**) oder lila (**purple eyes**) Augen in Antheria anzutreffen. Von Natur aus kommen sie bei Menschen eigentlich nicht vor, allerdings mitunter als Nebenwirkung, wenn man **Lila Duftkraut** in Form eines Tees zu sich nimmt, der eine sehr beruhigende Wirkung hat.



Die seltenste, natürlich vorkommende, Augenfarbe sind zwei unterschiedliche Augenfarben, in Kreisen der Gelehrten auch als Iris-Heterochromie bekannt. (**heterochromia, blue eye, green eye**). Bei Heterochromie sind verschiedene Farbkombinationen möglich jedoch ist in den meisten Fällen eines der Augen blau. **Helena Sonnenfeld** hatte als Kind zwei unterschiedliche Augenfarben, im Laufe der Jahre nahm aber ihr grünes Auge ebenfalls eine blaue Färbung an.



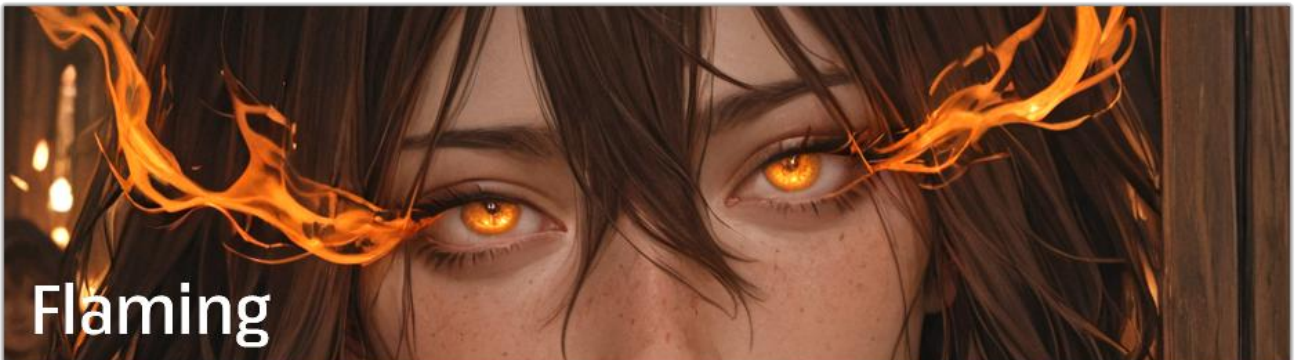




Hazel



Forest Green



Flaming



Smokey





Cyan



Eyepatch



Bandaged

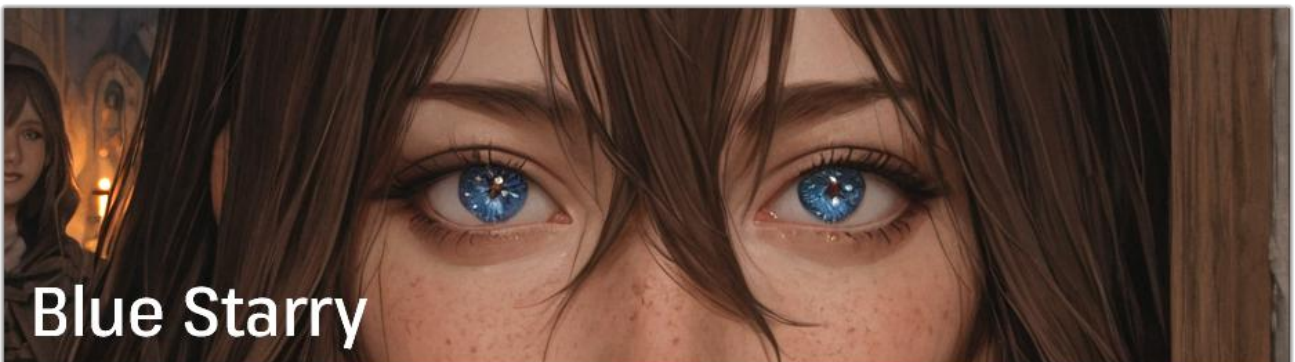


Closed

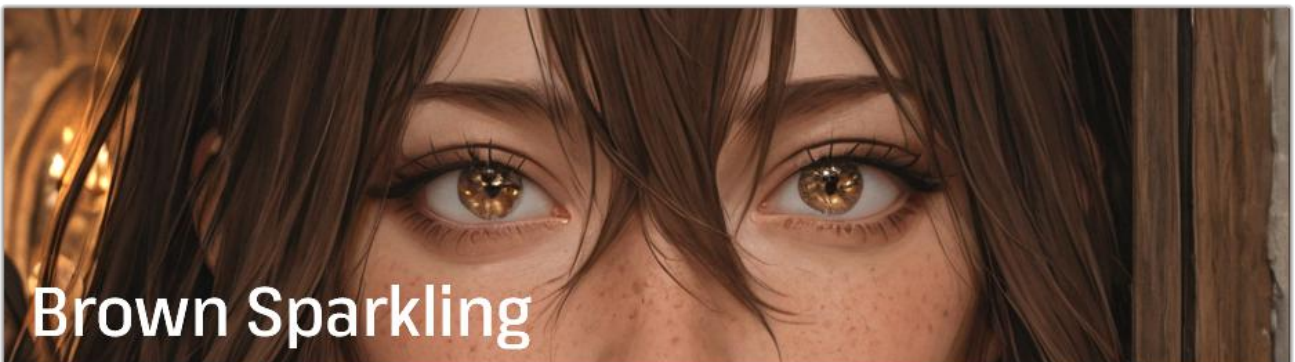




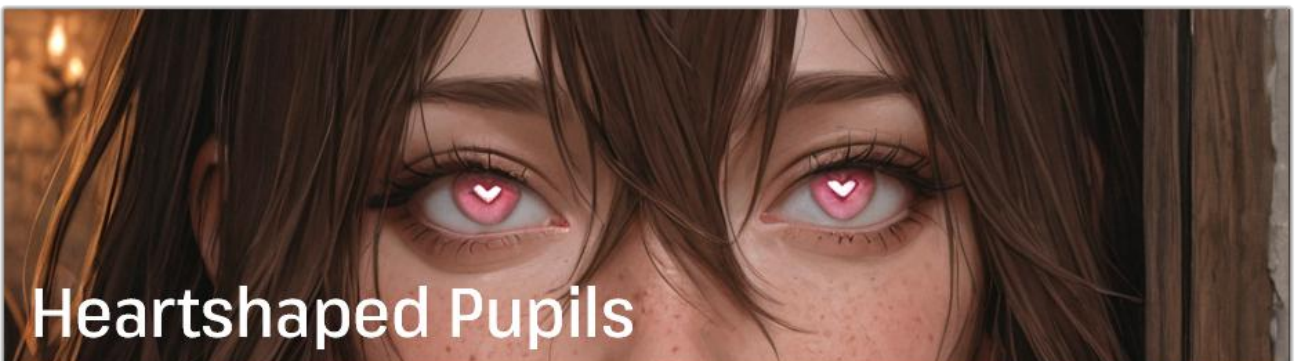
Left Closed



Blue Starry



Brown Sparkling



Heartshaped Pupils





Eigentlich wollten wir euch hier auch noch eine Art Mode-Tutorial bringen, aber die Jungs haben uns zurückgepiffen. Aber Andreea hat ihnen dafür das Versprechen abgerungen, dass wir dieses in der nächsten Ausgabe des **Amazonen Kuriers** nachholen dürfen.

Bis dahin - allen Göttern Antherias zum Gruß!

Eure „Dungeon Explorer“

Peter, Vicky, Claudia und Chris



LINKS

Wie schon in der letzten – und auch in zukünftigen – Ausgaben findet ihr hier eine Auflistung der Links aus dieser Ausgabe des Dungeon Explorer.

SKYRIM MODS

[Hidden Hearth Cottage](#) · [Daisy's Retreat](#) · [Havardr Enderal](#)

FONT LINKS

[Augusta](#) · [Quentin](#) · [Universitas \(+ 40 weitere Mittelalter-Schriften\)](#)
[Rediviva](#) · [Iokharic](#) · [Skeksis](#)

MAP MAKER SOFTWARE

[Dungeon Alchemist](#) · [Canvas of Kings](#)

SONSTIGE LINKS

[ComyUI](#) · [Civitai](#) · [Bladesong](#)

