



sund

Kaldest

Grand Okta
a (Erostriesen)

Mos'qua G'uhl

Durlagor

Valkyre

Vulkan

Grid

DAS ANTHERIANISCHE KOMPENDIUM

Ausgabe 1 / 2024

Drachenwae

Fried

Jade

nt

DAS ANTHERIANISCHE KOMPENDIUM

sollte Kindern und Jugendlichen unter



nicht zugänglich gemacht werden.





DAS ANTHERIANISCHE KOMPENDIUM

Ein „W20 – Legends of Antheria“ Nachschlagewerk von
Xenia Bergmann und Christian Stadler

Mit freundlicher Unterstützung von:

Peter Horvath, Claudia Schwarz, Andrea Hieke,
Katherine Ramos, Irene Mayer, Robert Konar, Ana Rusakova,
Paul Bergmann, Clemens Bergmann
Andreea Târnoveanu

Ausgabe 1: 362 n.C.



Willkommen in der Welt von **Antheria**, einer Welt der Fantasie, der Wunder und grenzenloser Abenteuer. Seit seiner Entdeckung im Jahr 2018 ist **Antheria** – auch Dank eurer großen Unterstützung – gewachsen und gediehen. Und es hat in der Zwischenzeit eine Größe und Vielfalt erreicht, die es selbst für uns unmöglich macht den ganzen Kontinent im Kopf zu haben und zu überblicken. Aus diesem Grund haben wir uns entschieden ein Kompendium **Antherias** zu erstellen, in dem ihr alle wichtigen Informationen auf einem Blick, in kompakter Form, finden könnt.

Um das Kompendium so verständlich wie möglich zu halten, bedienen wir uns unter anderem einer „Symbolsprache“, die laufend erweitert werden wird. Die meisten Symbole werden im Zusammenhang mit Personen Verwendung finden. Sie zeigen den Gesellschaftsrank, das Geschlecht oder auch deren Profession an...

Zeichenerklärung:

Name der Person – Name und Rang/Beruf der Person

♀ – Person geht zum Pinkeln meist in die Hocke (Frau).

♂ – Person pinkelt meist im Stehen (Mann).

♠ – Person von geringer historischer bzw. gesellschaftlicher Bedeutung. Eine Person, welche mit einen Bauern ♠ gekennzeichnet ist, spielt nur eine geringe bis gar keine historische Rolle. Man könnte sie durchaus auch als Statisten bezeichnen.

♣ – Person von gewisser historischer bzw. gesellschaftlicher Bedeutung. Eine Person, welche mit einen Pferd ♣ gekennzeichnet ist, verfügt über einen gewissen Bekanntheitsgrad in **Antheria**, welcher sich meist über die Grenzen der Stadt bzw. der Region, hinaus erstreckt.

♣ – Person von sehr hoher historischer bzw. gesellschaftlicher Bedeutung. Bei Personen, welche mit einen Turm ♣ gekennzeichnet sind handelt es sich häufig um Adelige, wie Grafen, Gräfinnen, Herzögen, Herzoginnen oder vergleichbaren Rängen. Oder aber

auch um Personen, welche auf andere Art und Weise hohe Bedeutung erlangt haben, wie etwa Betreiber von wichtigen Handelsposten oder schlachterprobte Heerführer – unabhängig ihres Geschlechtes.

👑, 👸 – Person von enormer historischer bzw. gesellschaftlicher Bedeutung, welche Antherias Geschichte maßgeblich beeinflusst bzw. durch Taten oder Errungenschaften gestaltet hat. Meist handelt es sich bei diesen Personen um Könige, Königinnen, Prinzen oder Prinzessinnen, Märtyrer beiderlei Geschlechts oder Personen, denen beinahe göttergleiche Verehrung zuteil wird oder wurde.

⚔️ – Person ist, in der Kirche der sie angehört, von hoher Bedeutung – zumindest Priester(in) oder Geweihte(r) bzw. eine Gottheit

🛡️ – Person ist, in dem Orden dem sie angehört, ein Krieger bzw. eine Kriegerin von hohem Ansehen – etwa Amazone oder Gladiator in höherer Position

💰 – Person ist reich (> 5.000 Taler)

👛 – Person ist sehr reich (> 10.000 Taler)

💎 – Person verfügt über enormen Reichtum (> 100.000 Taler)

💰 – Person ist unermesslich reich (> 1.000.000 Taler)

🐾 – Das beschriebene Lebewesen ist ein Säugetier

🌿 – Das beschriebene Objekt ist ein Gewächs (Pflanze, Pilz,...)

☠️ – Das beschriebene Objekt (Pflanze, Flüssigkeit, Pulver,...) oder Tier ist giftig. Die Giftigkeit kann von Symptomen wie Fieber, Übelkeit oder Schmerzen bis zum Tod reichen.

🍷 – Das beschriebene Objekt (Pflanze, Tier,...) ist genießbar, bzw. es handelt sich um eine fertig zubereitete Speise.

⛆ – Das beschriebene Objekt (Pflanze, Flüssigkeit, Pulver,...) verfügt bei richtiger Anwendung über eine heilende oder andere positive Wirkung (Steigerung von Kraft, Wahrnehmung, Potenz,...)

• EINLEITUNG / ZEICHENERKLÄRUNG •

✦ - Das beschriebene Objekt oder Tier verfügt über magische Fähigkeiten, bzw. ist magischen Ursprungs - wie etwa der Mantikor oder das Einhorn.

v.C. - Zeit vor Cassandras Opfer beim großen Orksturm

n.C. - Zeit nach Cassandras Opfer beim großen Orksturm

■ - Flüssigkeit, kann alles sein von Wasser bis zu edlen Schnäpsen

☉ - Das beschriebene Lebewesen zählt zu den Drachenartigen

☿ - Das beschriebene Wesen ist ein Dämon oder dämonischen Ursprungs.

♀ - Das beschriebene Lebewesen ist ein Insekt oder Spinnentier

• A •

Adamant: Kristallklarer Edelstein, welcher nur in den Vulkanglaszacken gefunden werden kann. Er ist von solch unglaublicher Härte, dass er sogar härtesten Stahl zerkratzen kann. Gerüchten zu Folge sollen sich im Schatz des Roten Drachen Smafauch eine Brustplatte und ein Helm aus Adamant befinden. Wenn dem wirklich so ist würden diese einen unschätzbaren Wert darstellen.

Al' Khazaamer Schwanzfäule: Hoch ansteckende Krankheit, welche meist durch unkeusche Handlungen übertragen wird. Ohne Behandlung führt die Krankheit meist zu einem schmerzhaften Tod, dem Fieber und Wahnsinn vorausgehen.

Agror - Gott des Ackerbaues (†): Er wird - in weiten Teilen Antherias - als Gott des Ackerbaues und der Viehzucht verehrt. Obwohl er von seinen Anhängern keine Opfer verlangt, zeigen Bauern ihren Dank für sein Wohlwollen meist dadurch, dass sie einen Teil ihrer Ernte in den Tempeln abliefern. Meist werden diese Gaben auf den regelmäßig abgehaltenen Tempelmärkten verkauft oder gratis an Bedürftige abgegeben. Zu diesem Zweck findet man an jedem Tempeleingang einen gedeckten Gabentisch, an dem sich alle bedienen dürfen ohne zu fragen oder um Hilfe bitten zu müssen. Versucht man jedoch, sich an den Gabentischen zu bereichern, so ist einem der Zorn Agrors und die Verachtung der Mitmenschen gewiss. Tempel des Agror findet man in Andarwacht und in Brückenwehr, aber in so ziemlich jedem Dorf findet man einen Schrein, der ihm geweiht ist. Auch an seinen Schreinen werden Gaben abgelegt, welche von Bedürftigen oder Reisenden gerne angenommen werden. Natürlich gilt es auch hier als Frevel sich zu bereichern oder mehr an sich zu nehmen als man für den Tag benötigt. Agrors Widersacherin ist Putrexa, eine viergehörnte Dämonin, die als Überträger von Seuchen bei Mensch und Tier, sowie der Fäule bei Pflanzen gilt.*

**nähere Informationen und Darstellungen von Agror findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Alt Torwacht: Bis 2 n.C. Torwacht – etwa 500 Einwohner. Von Alt Torwacht sind heute nur noch vereinzelt Ruinen übrig, welche von einer der größten Schlachten in Antherias Geschichte zeugen. Von strategischer Bedeutung wurde der Ort während des ‚Großen Orksturmes‘ von einer Orkarmee erobert und völlig zerstört. Von den heldenhaften Verteidigern der Stadt, zu denen auch die von den Amazonen vergötterte Kriegerin **Cassandra** gehörte, überlebte niemand. Dennoch wendete die Schlacht das Blatt des Krieges zu Gunsten der Allianz aus Menschen, Zwergen und Elfen.

Amazonen (♀): Militärisch organisierter Orden, dem nur Frauen angehören – sie zählen zu den kampfstärksten Truppen Antherias.

Amazonenbrot (☞): Kein Brot im eigentlichen Sinne, sondern ein Laibchen in Größe einer Handfläche, welches nur aus Ei, Gewürzen nach Wahl und Semmelbrösel (Paniermehl) besteht, und – in Öl schwimmend – gebacken wird. Sehr nahrhaft und wenn man es richtig zubereitet überaus schmackhaft.

Amazonendenar: Silbermünze mit einem Wert von 10 Talern – kein allgemein gültiges Zahlungsmittel. Der Amazonendenar findet wegen seiner Reinheit häufig als Geschenk oder Wertanlage Verwendung.

Amazonenliebe: Gleichgeschlechtliche, körperliche Liebe zwischen Frauen, meist Amazonen.

Amazonenritt ⁽¹⁾: Umgangssprachliche Bezeichnung für Stellung 72 im Succubanasutra. Der, auf dem Rücken liegende, Mann wird von der Frau bestiegen und wie ein Pferd geritten.

Amazonenritt ⁽²⁾: Heute nur noch selten verwendete Entfernungsangabe, entspricht etwa 60 Meilen.

Amazonensäbel: Leichter Reitersäbel, der sowohl als Hieb- als auch als Stichwaffe verwendet werden kann. Der Säbel verfügt zwar über eine Parierstange, jedoch über keinen Handschutz. Im Gegensatz zu herkömmlichen Reitersäbeln ist der Amazonensäbel im vorderen Bereich zweischneidig ausgeführt.

Andarwacht: Hauptstadt Antherias – etwa 10.000 Einwohner

Antheria: Kontinent und Spielwelt unseres Rollenspiel-Systems

Arschwisch: Lappen, um sich nach dem „großen Geschäft“ den Arsch sauber zu wischen, wird jedoch von Zwergen auch als abschätzig Bezeichnung für Goblins verwendet.

Arvenisena – Göttin von Kunst und Schönheit (♀): Wohl jeder Künstler und jede Künstlerin Antherias träumt davon zumindest einmal im Leben von Arvenisena geküsst oder „an der Hand genommen“ zu werden, gilt sie doch als Göttin von Kunst und Schönheit. Während ihre Berührung Künstler inspiriert soll ihr Kuss Schönheit bis ins hohe Alter verleihen. Zwar sind ihr keine Tempel geweiht, ihre bildliche Darstellung ist aber beinahe in allen Häusern Antherias zu finden. Und wer mit offenen Augen durch Antheria wandert, wird erkennen, dass Schönheit allgegenwärtig ist. Sei es in Form einer Magd, welche begehrlische Blicke auf sich zieht, in Form eines Schmetterlings dessen Flügel eine wunderschöne Musterung aufweisen – oder eine blühende Blume deren Anblick das Herz erfreut. Nimmt die Göttin einen Künstler an der Hand, so ist es als würde sie seine Hand während des Schaffungsvorganges führen. Einer der größten Frevel in den Augen der Göttin ist es Kunst und Schönheit zu zerstören. Arvenisena ist eine der wenigen Göttinnen Antherias welche auch keine Geweihtenschaft unterhält und auch auf jede Symbolik verzichtet. Daher sind auch ihre Darstellungen sehr unterschiedlich, auch wenn sie meist als junge, spärlich bekleidete, Frau dargestellt wird. Bezeichnet sich jemand als von

der Göttin gesandt, so könnt ihr euch sicher sein, dass man es nur auf eure Taler oder euer Kunstwerk abgesehen hat. Als ihre Gegenspielerin gilt Putrexa, welche es sich zu einem Ziel gemacht hat Schönheit und Kunst durch Krankheit und Fäulnis zu zerstören.

**nähere Informationen und Darstellungen von Arvenisena findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Ásaida - Göttin des Wassers (†): Egal ob Meer, See, Fluss, Regen oder der Dorfbrunnen - es ist Ásaida, die dafür sorgt, dass das lebensspendende Nass nicht versiegt. Zusammen mit ihrem Zwillingbruder Agror sorgt sie dafür, dass die Früchte auf den Feldern gedeihen und man sich am Blühen der Bäume und Blumen erfreuen kann. Geweihte der Ásaida sind gern gesehene Gäste, denn ihr Segen sorgt für frisches, gesundes Wasser - und da Ásaida (fast) allgegenwärtig ist, verzichtet die Göttin auf prachtvolle Tempel. Stattdessen findet man ihre Symbole häufig auf Brunnen, Bädern und auch auf Schiffen. Zwar gilt der mehrstufige Wasserfall als das Symbol der Göttin, mitunter wird sie aber auch als Welle (häufig auf Schiffen zu finden) oder als Tropfen (meist an Brunnen) dargestellt. Ásaida gilt als ruhige, friedliebende Göttin, doch wehe wenn man sie erzürnt, denn ihr Element kann nicht nur Leben schenken, sondern es auch leicht wieder nehmen. Als besonderer Segen gilt es, wenn eine Geweihte oder ein Geweihter das Bad mit einem teilt - dadurch soll besonderer Schutz vor Krankheiten gegeben sein. Deshalb findet man sie mitunter als „Hofgeweihte“ in den Diensten reicher Häuser. Auch ihre Widersacherin ist die vierhörige Dämonin Putrexa, die danach trachtet Ásaidas Wasser zu vergiften und die Bewohner Antherias mit Seuchen heimzusuchen.*

**nähere Informationen und Darstellungen von Ásaida findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

AU: Abkürzung für „Ausdauer“ - im Englischen „STA = Stamina“ - in manchen Systemen (etwa D&D™) wird anstatt von „STA“ die Abkürzung „CON = Constitution“ verwendet.

• B •

Barlortos & Valos – Götter des Todes, Schlafes und der Erlösung (†):

Ogleich die Brüder Barlortos und Valos, Götter des Todes sind, ist ersterer gefürchtet, währenddessen Valos hohes Ansehen genießt. Während Barlortos die Menschen meist unerwartet aus dem Leben reißt, gilt Valos als Erlöser, welcher Qualen und Schmerzen ein Ende bereitet und Alte friedlich entschlafen lässt. Valos kündigt seinen baldigen Besuch häufig durch einen „Totenkopffalter“ an. Setzt sich der Falter auf eine Person, so kann man davon ausgehen, dass diese in absehbarer Zeit eines natürlichen Todes sterben wird. Beide Brüder sind auch die Götter des Schlafes, welcher nicht selten als „Kind des Todes“ bezeichnet wird. Während Valos uns einen leichten Schlaf schenkt, der und uns bei jedem Geräusch aufwachen lässt, gleicht der Schlaf, den Barlortos uns schlafen lässt, beinahe einer Ohnmacht. Beiden Göttern sind Tempel und Schreine in beinahe allen menschlichen Siedlungen Antherias geweiht. Und selbst wenn ein Ort über keinen Tempel, Schrein oder Totenhaus verfügt, ist zumindest der Leichenacker einem oder beiden Götter geweiht, denn Barlortos und Valos sind allgegenwärtig. Die Tempel der Götter, welche sie sich meist teilen, sind aus schwarzem Stein erbaut. In südlichen Gegenden meist aus schwarzem Marmor, nördlich von Andarwacht meist aus Vulkanglas. Ihren Unterhalt verdienen die Priester durch erteilen des Totensegens und dem Ausrichten von Bestattungsritualen. Als Frevel an den Göttern gilt es, wenn man Körper an der Oberfläche verrotten lässt. Auch wenn man sich vor den beiden Göttern fürchten mag, so sollte man sich doch vor Augen halten, dass Barlortos und Valos zusammen mit ihrer Schwester Junova, den ewigen Kreislauf des Lebens in Gang halten. So heißt es zum Abschluss des Buches der Totengötter – das Leben endet mit dem Tod, doch der Tod gebiert neues Leben.*

**nähere Informationen und Darstellungen von Barlortos und Valos findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Baumtränen: ..auch als Bernstein bekannt, sind versteinertes Baumharz in dem mitunter kleine Lebewesen eingeschlossen sein können, was sie besonders beliebt und wertvoll macht.

Belatos – Gott des Krieges (†): ...und des ehrenhaften Kampfes. Vor jeder Schlacht wird er von den Kriegsparteien angerufen und um Beistand gebeten – natürlich um den Sieg im Kampf, aber auch darum, dass man sich im Kampf als ehrenhaft und würdig erweisen wird. Belatos verachtet Feiglinge und verwehrt ihnen seinen Segen, sollten sie im Kampf fallen – selbiges gilt für Meuchelmörder oder Kämpfer die aus dem Hinterhalt angreifen. Großes Missfallen finden in seinen Augen auch Distanzwaffen wie Bögen, Schleudern und ganz besonders Armbrüste. Um in den Augen Belatos Gefallen zu finden ist es nicht wichtig, dass man im Kampf siegt, sondern das man ehrenhaft kämpft und einem besiegteten Gegner – sofern dieser ehrenhaft gekämpft hat – mitunter auch Gnade zuteil werden lässt. Nach dem Ende der Schlacht werden die Gefallenen, von den Priestern des Belatos, in einem nächtlichen Zeremoniell den Flammen übergeben um sie Belatos Rechtsprechung zu überstellen. Belatos verfügt über keinen eigentlichen Tempel. jedoch wurde ihm zu Ehren in Andarwacht eine Arena errichtet, in der alljährlich – nach der „langen Nacht“ – Spiele in seinem Namen abgehalten werden, wo Kämpfer und Kämpferinnen aus ganz Antheria ihre Stärke und Können unter Beweis stellen. Statt Tempelanlagen werden zu seinen Ehren Statuen errichtet von denen beinahe in jedem Ort Antherias eine zu finden ist. Seine Symbole sind Schwert und Schild, welche man während der Belatospiele von seinen Priestern weihen lassen kann. Da der Orden keine Tempel unterhält und auch keine Opfergaben erhält, haben die Priester das verbriefte Recht, nach einer Schlacht, Leichen und Schlachtfeld nach Sachen von Wert zu durchsuchen und im Namen des Gottes an sich zu nehmen und zu veräußern.*

**nähere Informationen und Darstellungen von Belatos findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

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

Blaues Glüherz: Ein Metall, welches selbst Metallurgen der Zwerge Rätsel aufgibt. Es ist härter als der härteste Stahl und manchmal leuchtet es bläulich. Es ist kalt, aber wenn man es anfasst verbrennt es die Haut – und wer längere Zeit in sein Licht blickt, der fällt dem Wahnsinn anheim, bevor er unter schrecklichen Qualen stirbt. Haare, Zähne, ja selbst Finger- und Zehennägel fallen den Betroffenen aus und sie beginnen aus sämtlichen Körperöffnungen zu bluten. Es scheint als würde ein Fluch auf dem „Blauen Glüherz“ liegen und jeder auch nur halbwegs vernünftige Bergmann, egal ob Zwerg, Mensch oder Ork macht einen großen Bogen darum. Schwarzmagier, Alchemisten und Meuchelmörder zahlen ein Vermögen für ein paar Klümpchen dieses verfluchten Metalles.

Blaufammkohle (♣): Die „Herstellung“ dieser speziellen Kohle ist ein gut gehütetes Geheimnis der Zwerge, man vermutet aber, das Geodenmagie ihren Teil dazu beiträgt. Blaufammkohle verbrennt nahezu rauch- und geruchlos und mit einer höheren Temperatur als normale Kohle. Und wie der Name bereits vermuten lässt, verbrennt sie mit einer blauen Flamme.

Bleibewach (♣): belebendes Getränk, ähnlich starkem Kaffee

Blutelfen: Eine von allen Elfenvölkern verabscheute Splittergruppe

der Nachtelfen sind die Blutelfen. Bei ihnen handelt es sich um Nachtelfen welche ihre Fähigkeit, sich nahezu unbemerkt in der Dunkelheit zu bewegen, in den Dienst dunkler Machenschaften stellen und sich als Assassinen verdingen. Man trifft sie fast immer nur Nachts in dunklen Gassen der großen Städte, wo sie im Verborgenen ihre Dienste anbieten. Hat eine Blutelfe einen Auftrag angenommen, wird sie nicht ruhen bis dieser erfüllt oder sie selbst tot ist. Doch hier sei auch zur Vorsicht gemahnt! Versucht man eine Blutelfe zu betrügen oder sonst wie hinter das Licht zu führen, wird man schnell zu ihrem nächsten Ziel. Und es ist auch eine ganz dumme Idee, eine Nachtelfe in einer dunklen Seitengasse nach dem „Preis für eine Nacht“ zu fragen. Der einzige uns bekannte Mann, der diese Frage nicht mit seinem Leben bezahlt hat, hat nur noch einen Hoden. Den anderen trägt die Blutelfe als geerbten Lederbeutel an ihrem Gürtel.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Bottom Read: Spezielle Form des W4, bei dem das Ergebnis an der unteren Kante, anstatt der oberen Spitze abgelesen wird.

Brünne: An die Körperform des Trägers oder der Trägerin angepasster Brustpanzer. Die typische Antherianische Brünne besteht aus einem Brust- und einem Rückenteil, welche durch Lederriemen an den Seiten und den Schultern zusammengehalten werden. Amazonen verzichten häufig auf den Rückenteil um beweglicher sein zu können. Generell kann man sagen, dass die Brünne ein bestmögliches Gleichgewicht zwischen Schutz und Beweglichkeit schafft.



Cassandra – Märtyrerin des Orksturms (♣♣): ...der in Torwacht für ihre Tapferkeit ein Denkmal gesetzt wurde. Der Legende nach entsprang Cassandra der Vereinigung zwischen Belatos und einer Kriegerin, die sich geschworen hatte, sich nur einem Mann hinzugeben, der sie im Zweikampf besiegen konnte. Von ihrer Schönheit und Wildheit verzaubert, forderte Belatos sie zum Kampf. Nicht wissend, dass sie einem Gott gegenüberstand akzeptierte sie die Herausforderung und unterlag. Neun Monate später gebar sie eine Tochter, welche die Schönheit und Wildheit der Mutter, sowie die Göttlichkeit ihres Vater geerbt hatte. Sie gilt als Begründerin des Amazonenordens und als größte Heldin Antherias. Diesen Ruhm erlangte sie, als sie mit einem Trupp Kriegerinnen die Stadt Alt Torwacht gegen anstürmende Orks, welche ihnen zahlenmäßig hundertfach überlegen waren, verteidigte – im Wissen, dass sie diese Schlacht nicht überleben würden. Durch ihr Opfer ermöglichten die Kriegerinnen den meisten Einwohnern die Flucht und verschafften den Truppen Zeit sich vor Andarwacht zu sammeln. Nach Ende des Krieges wurden die sterblichen Überreste der, im Kampf gefallenen, Kriegerinnen von den Priestern des Belatos geborgen und rituell dem Jenseits übergeben. Cassandras Asche wurde in eine Urne gefüllt, welche in den Sockel ihrer Statue in Torwacht eingemauert wurde. Da es Amazonen verboten ist, dem männlichen Gott Belatos zu huldigen, verehren sie seine Tochter seiner statt als Göttin des Krieges. Als Widersacherin von Cassandra gilt Furiya, eine Erzdämonin, die sich an ehrlosen Gemetzeln, Blutausch und Schändungen von Leib und Leben erfreut.*

Siehe auch: [Anhang V – Leben und Sterben einer Märtyrerin](#)

**nähere Informationen und Darstellungen von Cassandra findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

CH: Abkürzung für „Charisma“ – im Englischen „CHA = Charisma“

Cosplay: (japanisch コスプレ, kosupure) ist eine in Japan geprägte Fanpraxis, die in den 1990er Jahren mit dem Manga- und Animeboom auch in die USA und nach Europa kam. Beim Cosplay stellt der Teilnehmer eine Figur aus einem Manga, Anime, Film, Videospiel oder anderen Medien durch ein Kostüm und Verhalten möglichst originalgetreu dar.

• D •

Das Schwarze Auge®: DSA ist ein deutsches Pen-&-Paper-Rollenspiel, das von **Ulrich Kiesow** 1984 für Schmidt Spiele in Kooperation mit Droemer Knauer herausgegeben wurde. Es basiert auf der Fantasy-Spielwelt Aventurien, die von Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ulrich Kiesow entworfen wurde.

DM: Dungeonmaster = Spielleiter. Obwohl wir in W20 die deutschen Abkürzungen verwenden, hier weigern wir uns, denn „SL“ wirkt wirklich absolut unpassend.

Dodekaeder (W12): Platonischer Körper aus zwölf regelmäßigen Fünfecken. In der Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 13.

Drachenblut⁽¹⁾ (☒): Dem Blut von Drachen und Drachenartigen wird in der Antherianischen Medizin heilende Wirkung zugeschrieben. So lässt zum Beispiel eine Salbe, gemischt aus dem Blut des Grünen Baumdrachen und Weißer Baumminze, Brand- und Säurewunden rasch verheilen.

Drachenblut⁽²⁾: Rote, leicht entflammbare Flüssigkeit, welche beim Bearbeiten von Drachenblutsteinen entsteht. Wird zur Herstellung von Zunderhölzchen benötigt, findet aber auch in der Waffentechnik Verwendung, wo es zur Herstellung von Feuerkrügen und Brandpfeilen verwendet wird.

Drachenblutstein: Ein Halbedelstein, der durch seine intensiv rote Farbe auffällt. Der Meinung einiger Mineralogen nach handelt es sich bei diesem Stein um versteinertes Blut von Roten Drachen. Das würde vielleicht erklären, weshalb der Stein „blutet“; denn wenn er bearbeitet wird tritt eine rote Flüssigkeit aus welche sehr leicht entflammbar ist

Drakona (♀♁➔): Magisches Mischwesen aus Menschenfrau und Drache. Sind sie Dämonen, Menschen mit Drachenflügeln oder etwa Drachen mit menschlichen Köpern? Diesbezüglich herrscht unter den Gelehrten in Antheria große Uneinigkeit. Nicht selten wird eine Drakona mit einem Succubus verwechselt, obwohl die Unterschiede offensichtlich sind. Zwar haben beide Hörner an der Stirn und einen Schwanz, aber der Succubus verfügt über keine Flügel und sein (ihr) Schwanz hat keine Speerspitze wie der eines Drachen. Darüber hinaus wird eine Drakona bis zu drei Schritt groß und verfügt über keine Fähigkeit ihre Gestalt zu wandeln. Und während es als Faktum gilt, dass es sich bei dem Succubus oder ihrem männlichen Gegenstück - Inkubus - um ehemals menschliche Wesen handelt, die von der Liebesgöttin bestraft wurden, ist man sich bei der Drakona dessen nicht sicher. Manche Gelehrte sind der Meinung, dass die Drakona der Vereinigung einer Menschenfrau mit einem Drachen entspringen - allerdings fehlen jegliche Beweise für diese Theorie. Als bewiesen gilt allerdings, dass es die Drakonas - vergleichbar den Harpyien - nur in weiblicher Form gibt. Dieser Umstand zwingt die Drakonas zum Beischlaf mit Menschen, welcher meist - von menschlicher Seite - nicht ganz freiwillig erfolgt. Um die Männer von Bergfurth, wo des Öfteren Drakonas gesichtet werden, vor Übergriffen zu schützen wird zu jedem Neumond ein kräftiger Mann, in einer Zeremonie den Drakonas dargeboten. Findet er Gefallen in den Augen einer „Drachenfrau“, so nimmt sie ihn mit sich. Einige Tage später wird er - im Schutze des Dunkels der Nacht - wieder zurückgebracht. Meist ist der Mann dann allerdings so erschöpft, dass er tagelang durchschläft und befragt man ihn was er erlebt hat, so kann - oder will - er sich an nichts erinnern. Bis heute ist nicht bekannt ob eine Drakona lebend gebärt oder ein Ei legt, wie ein Drache. Seid gewarnt Abenteurer! Die Drakona ist im Kampf eine furchterregende Gegnerin. Sie tragen keine Waffen - sie sind Waffen. Da sie über eine höhere Körperkraft als Orks verfügen - und noch dazu über scharfe Krallen - sollte man ihren Hieben tunlichst aus dem Weg gehen. Mit ihrem

Schwanz können sie ebenfalls sehr schmerzhaft Hiebe austeilen oder ihn benutzen um einen Gegner festzuhalten oder ihn gar zu erwürgen.*

**nähere Informationen und Abbildungen der Drakona findet ihr in der 6.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“.*

Dungeon Alchemist: Marktführendes Programm zur Erstellung von Battlemaps. Erfreut sich bei den Anwendern enormer Beliebtheit und wird sowohl von den Entwicklern (neue Funktionen) als auch der Community (neue Objekte) erweitert.

Dungeons & Dragons™, D&D™, DnD: Dungeons & Dragons™ (D&D oder DnD) von [Gary Gygax](#) und [Dave Arneson](#) gilt als erstes Pen-&-Paper-Rollenspiel. 1974 wurde D&D™ in den Vereinigten Staaten erstmals von der dazu gegründeten Firma Tactical Studies Rules erfolgreich vertrieben. Im November 1983 brachte die Fantasy Spiele Verlags-GmbH die erste deutsche Übersetzung auf den Markt. Das Spiel wird nunmehr von der Firma Wizards of the Coast hergestellt und vertrieben.

• E •

Elfe: siehe [Elfen](#), [Frostelfen](#), [Nachtelven](#), [Blutelfen](#)

Elfen: Es gibt keine Zweifel daran, dass es sich bei Elfen um das älteste und weiseste der kulturschaffenden Völker Antherias handelt. Es ist nicht wirklich bekannt wie alt Elfen werden können, aber von der jugendlich wirkenden Prinzessin der Frostelfen, Myr'nala, wird bereits in einer Chronik berichtet welche vor etwa drei Zeitaltern verfasst wurde. Elfen dürften also, neben Drachen und Succuben, die höchste Lebenserwartung aller Wesen auf Antherias Oberfläche aufweisen - sofern sich nicht ein Ork eine Flöte aus Elfenbein schnitzen möchte. Wie Menschen, sind auch Elfen in ganz Antheria anzutreffen - allerdings meiden sie den Kontakt zu anderen Völkern so weit es möglich ist. Obwohl fast alle Elfen in Städten leben - die sich aber wesentlich von denen der Menschen unterscheiden - sind sie sehr naturverbundene Wesen und jeder Frevel gegen die Natur ist für sie ein Frevel am Leben selbst und wird entsprechend ihrer Gesetze streng geahndet. Die zahlenmäßig stärkste Volksgruppe der Elfen sind die Baumelfen, welche - wie auch die Hochelfen - hauptsächlich im Jadewald ansässig sind. Sie sind besonders naturnah und verfügen über stark ausgeprägte magische Fähigkeiten... Viele davon leben, zusammen mit den Hochelfen, in der Hauptstadt der Elfen - in Yaldar'mae. Eine Stadt deren Schönheit alle anderen Städte Antherias überstrahlt. Andere wiederum leben in kleineren Städten oder Baumdörfern nahe des Orkwalls. Sie übernehmen, neben den Amazonen, die gefährliche Aufgabe, den Wall zu bewachen und das Land vor einfallenden Orks zu beschützen. Ihr größtes Heiligtum ist Sumaya, der „Baum des Lebens“. welcher etwa zweihundert Meilen östlich der Hauptstadt liegt. Jeder Elf würde diesen einen Baum mit seinem Leben beschützen. Nicht einmal den Amazonen, zu denen die Elfen gute Beziehungen pflegen, ist es gestattet diese Stätte zu betreten.

**Bisher wurden die Baumelfen in unseren Chroniken als Forstelfen geführt. Da es hier aber leicht zu Verwechslungen mit den Frostelfen kommen kann, und ein Forst eine wirtschaftlich genutzte Fläche darstellt haben wir uns zu dieser Namensänderung entschieden. Nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Elfenbier: Sehr leichtes Bier – häufig auch ohne Alkohol. Einem Zwerg dieses Bier vorzusetzen wird dieser als schwere Beleidigung empfinden.

Erzzwerge: Sie machen wohl den größten Teil der Zwerge aus. Unaufhörlich treiben sie ihre Stollen in die Berge Antherias um Erze zu fördern. Und gefördert wird alles, vom kostbaren Golderz, bis zum rostroten Eisenerz. Meist werden diese Erze in den „Hort des Feuers“ gebracht, wo in unzähligen Schmelzöfen das Reinmetall aus den Erzen gewonnen wird. Da es neben diesen Schmelzöfen unerträglich heiß ist wird dort auch sehr viel Bier benötigt. So ist es also nicht verwunderlich, dass man unter den Erzzwergen auch die besten Bierbrauer findet. Ein großer Teil der Metalle wird direkt in den Zwergenschmieden verarbeitet, aber sie dienen auch als Handelsgut mit den Menschen. Da die abgebaute Kohle bei weitem nicht zum Befeuern der hungrigen Schmelzöfen reicht, und es auch sehr viel profitabler ist sie zu verkaufen als sie zu verbrennen, holen die Erzzwerge Sonnenlauf für Sonnenlauf ein Stück des Grenzwaldes ab, was immer wieder zu Spannungen mit den Elfen führt, denen Bäume heilig sind. Und da durch die Erfindung des „Stahlschneidewurms“ die Stollen jetzt noch schneller in die Berge getrieben werden, steigt auch der Bedarf an Stützbalken rasant schnell an.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

• F •

Fee|Pixie (🧚): Wie Schmetterlinge, sind Feen – oder Pixies, wie sie auch genannt werden – auf allen Wiesen und in allen Wäldern Antherias zu finden. Man muss nur genau hinsehen! Die magischen Wesen werden kaum größer als eine Hand, viele von ihnen sind sogar deutlich kleiner. Und ihre meist grüne Kleidung verleiht ihnen eine zusätzliche Tarnung, was auch dringend nötig ist, denn es sieht manchmal so aus, als wäre halb Antheria auf der Jagd nach ihnen. Kinder möchten sie als Spielzeuge, Hexen verwenden Feenflügel für Flugelixiere, Magier ihren Staub für verschiedene Zauber und Heiler ihren Urin für verschiedene Heilsalben. Dabei vergisst man nur all zu gerne, dass Feen unter anderem für die Bestäubung vieler – in erster Linie magischer – Pflanzen verantwortlich sind. Daran sollte man vielleicht denken, bevor man das nächste Mal gedankenlos eine fängt und sie in ein Glas sperrt oder ihr gar die Flügel ausreißt. Ihre Sprache, welche wie ein leises Fiepen klingt, ist für Menschen völlig unverständlich. Zumindest ist uns kein Mensch bekannt, der in der Lage ist sprachlich mit ihnen kommunizieren zu können. Obwohl Feen niemandem etwas zu Leide tun würden, können sie ganz schön lästig sein – vor allem wenn sie als Schwarm auftreten.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Kuriers“*

Fennex – Gott des Handels (♣): Er wird in seinen Tempeln meist in der Gestalt eines Fuchses in Menschengestalt dargestellt. Sein Haupttempel steht in Andarwacht, kleinere Tempel findet man in Brückenwehr und Rifflicht. Ein Tempel befand sich in Alt Torwacht, wurde aber – wie der Rest der Stadt – beim großen Orkstorm zerstört. Fennex gilt als ein sehr materialistischer Gott – für ihn zählt nur bare Münze als Opfergabe. Und wer durch die gefährlichen Lande Antherias reist, der tut gut daran den Gott der Reisen mit einer Opfergabe freundlich zu stimmen. Das gilt

natürlich im doppelten Sinne für Handelsreisende, denn auch wer ein gutes Geschäft abschließen möchte, sollte den Fuchs auf seiner Seite haben. Priester und Priesterinnen des Fennex frönen nicht selten einem unverhältnismäßig luxuriösem Lebensstil, was dem Ansehen des Gottes auf Antheria in letzter Zeit ziemlich geschadet hat. Es halten sich sogar Gerüchte, dass die „Füchse“ sogar eine eigene Söldnertruppe unterhalten, die Reisende und Händler überfällt welche sich den „Schutz des Gottes“ nicht teuer erkaufte haben. Es macht auch das Gerücht die Runde, dass diese Söldner für Sabotageakte an Handelshäusern und Marktplätzen verantwortlich sein könnten. Was vielerorts für Aufregung sorgt, ist das der Hohepriester des Haupttempels Beträge festgelegt hat, welche zu entrichten sind um in den Genuss von Fennex Schutz zu kommen.*

**nähere Informationen und Darstellungen von Fennex findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Feuerkrug: zerbrechlicher Tonkrug, welcher mit einer sehr leicht entflammaren Flüssigkeit, wie Drachenblut⁽²⁾ oder Schwefelwasser, gefüllt ist. Der Feuerkrug wird in die Reihen der Angreifer geschleudert wo er, sobald er zerbricht und sein Inhalt mit Flammen in Berührung kommt, ein wahres Inferno entfacht. Als besonders wirksame und schreckliche Waffe haben sich Feuerkrüge in Seeschlachten erwiesen.

FF: Abkürzung für „Fingerfertigkeit“ – wurde in DSA® verwendet

Ff'akh: Orkisch für ‚brav‘ oder ‚artig‘. Vorsicht bei der Aussprache, denn das beinahe identisch klingende Pff'akh bedeutet genau das Gegenteil. Ebenso kommt es des Öfteren zu Verwechslungen mit dem irdischen Wort ‚Fuck‘, welches sehr ähnlich ausgesprochen wird, jedoch ebenfalls eine komplett andere Bedeutung hat.

Finger: Antherianisches Längenmaß – entspricht etwa 2cm

Fingerhut: Antherianisches Flüssigkeitsmaß – entspricht etwa 2ml

Flinker Goblin: Umgangssprachliche Bezeichnung für Durchfall

Flohtaverne (🐾): Scherzhafte Bezeichnung für einen alten Hund

Fluff: Badeschaum

Fluffblasen: Seifenblasen

Frostelfen: Die meisten Frostelfen kennen die grünen Blätter der Jadewaldes nur noch aus den Überlieferungen und Geschichten der Stammesältesten. Obwohl auch sie Sumaya als höchstes Heiligtum verehren, hat kaum eine von ihnen den „Baum des Lebens“ je erblickt. Auch über ihr Aussehen halten sich hartnäckig Gerüchte in der Menschenwelt. Manch Reisende, welche ihnen angeblich begegnet sind, beschreiben sie als Wesen deren Körper aus blauen Kristallen bestehen sollen, die von innen heraus leuchten. Es ist anzunehmen, dass diese Reisenden wohl am Frostfieber litten, denn diese Beschreibung entspricht keinesfalls der Realität. Doch was hat die Volksgruppe der Frostelfen aus den Wäldern in den unwirtlichen Norden verschlagen? Kein Mensch vermag das mit Sicherheit zu sagen, man geht allerdings davon aus, dass sich eine Gruppe von Elfen vor vielen Zeitaltern auf die Suche nach einem sagenumwobenen, magischen Eiskristall machte, welcher wenige Meilen nordwestlich von Løkkensund zu finden ist. Frostelfen leben hauptsächlich von der Jagd und dem Handel mit Fellen und Tierhäuten, welche sie meist in Løkkensund gegen andere Güter eintauschen. Im Gegensatz zu den anderen Volksstämmen der Elfen pflegen sie - der unwirtlichen Umgebung und der Nähe der Siedlungen geschuldet - nähere Kontakte zu ihren menschlichen Nachbarn. Obwohl sich einige von ihnen sogar auf Beziehungen mit Menschen einlassen - die meisten Halbelfen sind frostelfischer Abstammung - betrachten sie die Menschen als primitive, unzivilisierte Lebewesen, was auf die ungehobelten Nordvölker wahrscheinlich auch zutreffen mag. Neben Sumaya verehren die Frostelfen auch den magischen Eiskristall, für welchen es in ihrer

Sprache keinen Namen gibt, welcher von Menschen aber Töfraiskristall genannt wird.*

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Fui: Orkisch für ‚Ausscheidung‘ oder ‚rauskommen‘

Fulgar – Gott der Donner, Blitze und Zerstörung (⚡): Kaum ein anderer Gott wird von den Menschen so gefürchtet wie Fulgar. Ist er es doch, der mit Blitz und Donner, Zerstörung über Natur und die Arbeit der Menschheit bringt. Manchmal hat man das Gefühl, dass es ihm Freude bereitet, den Menschen bei der Ernte zuzusehen um dann den gefüllten Erntewagen mit einem seiner Blitze in Brand zu stecken. Und es soll auch schon vorgekommen sein, dass sein Donnergrollen wertvolle Scheiben aus Glas zerbersten ließ. Trotz seines zerstörerischen Wesens verfügt Fulgar über eine gewisse Anhängerschaft, welche sich in erster Linie aus Magiern und Alchemisten zusammensetzt, welche versuchen sich seine Macht für ihre Zwecke zu eigen zu machen. Allerdings legte sich schon so mancher Alchemist in Barlortos Arme, als er versuchte Fulgars Blitze zu einzufangen. Doch trotz seines Hanges zu Bosheit und Zerstörung, darf man nicht außer Acht lassen, dass er durch Blitz und Donner auch schon so manche Leben gerettet hat. Gilt sein Blitz doch als eine der wenigen „Waffen“ Antherias, welche einen ausgewachsenen Drachen mit einem Schlag töten kann, wie eine Jahrhunderte alte Zeichnung, welche im „Hort des Wissens“ in Torwacht besichtigt werden kann, zeigt. In Brückenwehr überlegt man, Fulgar einen Tempel zu errichten, in der Hoffnung, ihn dadurch ein wenig zu besänftigen.*

**nähere Informationen und Darstellungen von Fulgar findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

• G •

Gambeson: Wattiertes Kleidungsstück, welches üblicherweise unter der Kettenrüstung getragen wurde.

GE: Abkürzung für „Geschicklichkeit“ – im Englischen „DEX = Dexterity“

Gelber Sonnenstein: Gelblicher Halbedelstein der von innen zu glühen scheint, sobald das Licht der Sonne auf ihn fällt. Der, vor allem bei feinen Damen, überaus beliebte Schmuckstein ist in den Juwelenbergen mitunter sogar an der Erdoberfläche zu finden.

Goblin: siehe [Goblins](#), [Nachtschleicher](#), [Hobgoblins](#)

Goblin aus der Höhle: Antherianische Redensart – vergleichbar mit unserem „die Katze ist aus dem Sack“.

Goblinnase: Verniedlichende Bezeichnung für ein Schlitzohr.

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

sind. Es sind einzig und alleine ihre primitiven Malereien an Höhlenwänden und das sie über eine eigene Sprache verfügen, was einen dazu bewegen kann, sie dazu zu zählen. Sie betreiben weder Ackerbau noch Viehzucht – sie sind Jäger und Sammler. Auch ihre Waffen und Rüstungen stammen meist nicht aus eigener Produktion, sondern sind Fund- und Beutestücke. So war es nach den großen Schlachten des letzten Krieges häufig zu beobachten, dass ganze Horden von Goblins über die Schlachtfelder zogen um die Leichen zu fleddern. Die gefährlichste Waffe der Goblins sind meist nicht ihre alten, rostigen und schartigen Schwerter, sondern ihre scharfen Zähne. Der Biss eines Goblins birgt ein hohes Risiko für eine Wundinfektion. Alle Goblins haben, auch wenn man es bei ihrem Anblick nicht zu glauben vermag, einen sehr stark ausgeprägten Familiensinn. Das Wohl ihrer Familie oder der Sippe bedeutet ihnen viel mehr als das eigene. Trotz ihrer Feigheit würde sich ein gefangener Goblin eher selbst die Zunge abbeißen, als die Lage seiner Siedlung zu verraten. Darüber hinaus gelten sie als ausgezeichnete Spurensucher, weshalb man sie mitunter auch zusammen mit Räuberbanden antrifft, welche sich die Fähigkeiten der Goblins billig oder erpresserisch zu Nutze machen. Eines unterscheidet die Goblins noch maßgeblich von den meisten anderen Völkern Antherias. In der Sippe geben die Frauen den Ton an. Fast immer hat eine Sippe eine Schamanin und eine Älteste – zwei Ränge, die fast ausschließlich von Frauen besetzt sind. Sie zeigen, verglichen mit den Männern – wenn man sie so nennen kann – auch eine deutlich höhere Lernfähigkeit.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9. Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Grüner Baumdrache (🐉): Im Vergleich zu seinen roten oder schwarzen Verwandten ist der Grüne Baumdrache geradezu ein Winzling. Mit einer Körperlänge von etwa zwei Schritt und einer Gesamtlänge von vier bis fünf Schritt zählt er zu den Kleindrachen, obwohl er mit seinen fünf bis sechs Schritt Spannweite durchaus furchteinflößend wirken kann. Zwar ist der Grüne Baumdrache ein

Fluchttier, aber wird er überrascht oder fühlt sich in die Enge getrieben - so stellt er sich furchtlos jedem Gegner. Und da er in Gruppen lebt, hat man es vielleicht auch gleich mit mehreren seiner Gattung zu tun. Vor allem für unerfahrene Abenteurer kann dies schnell zu einer lebensbedrohlichen Situation werden. Seine Klauen sind nicht besonders stark ausgebildet und verursachen im Falle eines Treffers kaum Schaden. Seinen verhältnismäßig langen und dünnen Schwanz setzt er wie eine Peitsche ein und entsprechend schmerzhaft ist es, wenn man davon getroffen wird. In Acht nehmen sollte man sich auch vor dem Speichel des Grünen Baumdrachen, den er bis zu zehn Schritt Entfernung - zielsicher - spucken kann. Er enthält ein stark toxisches Gift, welches zu einer schweren Vergiftung führen kann die unbehandelt zu Koma und Tod führt. Schon aus diesem Grunde sollte man es vermeiden mit Grünen Baumdrachen aneinander zu geraten. Auf der anderen Seite jedoch... Aus der Haut des Baumdrachen lässt sich eine säurefeste Rüstung herstellen. Anzutreffen sind die Grünen Baumdrachen überall wo es Laubbäume zu finden gibt, selbst im dichten Dampfenden Dschungel. Wenn sie genügend Nahrung finden - sie ernähren sich hauptsächlich von Nagetieren, verachten aber auch ein Schaf oder ein Schwein nicht - vermehren sie sich sehr rasch und gelten mancherorts als „fliegende Landplage“.*

**nähere Informationen und Abbildungen des Grünen Baumdrachen findet ihr in der 6.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Grüner Rauschpilz (🍄🚫): Der etwa einen Finger kleine ‚Grüne Rauschpilz‘ ist der beste Beweis für den Spruch „die Dosis macht das Gift“. Kaut man den Pilz zu einem Brei erhält man ein sehr gutes Heilmittel gegen Infektionen und leichte Vergiftungen. Kaut man den Pilz allerdings zu lange so verursacht er Illusionen, starke Übelkeit und Erbrechen sowie unkontrolliertes Muskelzucken. Zu häufiges Kauen des Pilzes kann zu einer Abhängigkeit führen.

• H •

Hexaeder (W6): Der W6 ist der in nahezu allen Alltagsspielen vorkommende Würfeltyp und wird somit oft als der Spielwürfel betrachtet. Die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten ist in Standardbeschriftung stets 7. Modifikationen davon haben nach außen oder innen gekrümmte Kanten.

Hexakisotaeder (W48): Catalanischer Körper aus 48 kongruenten Dreiecken.

Hitze: Fiebriges Verlangen nach körperlicher Vereinigung, welches in erster Linie Frauen orkischer Abstammung befällt. Wird dieses Verlangen über längere Zeit nicht gestillt kann es chronisch werden und die Orkfrau in den Blutausch treiben.

Ho: Orkisch für ‚hinten‘ aber auch ‚Hintern‘ oder ‚Arsch‘

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

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Hochelfen: Sie sind, ausser besondere Umstände zwingen sie dazu

die Stadt zu verlassen, ausschließlich in Yaldar'mae anzutreffen. Wir sind uns selbst nicht ganz sicher, ob es korrekt ist sie als eigene Volksgruppe zu bezeichnen, da nicht alle von ihnen als Hochelfen geboren wurden, sondern einige diese Bezeichnung durch eine rituelle Weihe erhalten haben. Obwohl kaum je ein menschliches Wesen eine Hochelfe zu Gesicht bekommen hat, werden sie meist als „über alles Irdische hinaus schön“ beschrieben. Unter ihnen befinden sich die besten Architekten, Magier, Heiler, ja sogar Waffenschmiede, Antherias. Ihnen obliegt auch die Gesetzgebung für (fast) alle Elfen. Ob die Bezeichnung Hochelfen von ihrer Körpergröße (die meisten von ihnen messen an die zwei Schritt), ihrem Stand in der Hierarchie oder ihrem Gebaren, welches von Menschen als hochnäsiger und herablassend bezeichnet wird, abgeleitet ist kann heute nicht mehr mit Sicherheit gesagt werden. Überlieferungen zur Folge sollen die Hochelfen den Amazonen vor drei Zeitaltern das Geheimnis zur Herstellung des Drachenstahls verraten haben, welcher ihre Schwerter leichter, schärfer und widerstandsfähiger macht als herkömmliche Waffen. Mit Sicherheit behauptet werden kann allerdings nur, dass das Schwert von Amazonenkönigin Arvenya aus einer Schmiede der Hochelfen stammt und über magische Eigenschaften verfügt. Auch die Hochelfen verehren Sumaya als höchstes Heiligtum – als Mutter allen Lebens.*

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

•|•

•|•

Ikosaeder (W20): Platonischer Körper aus 20 gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 21.

Inkarnate: Kostenpflichtiges Online-Tool zum Erstellen von Karten für Rollen-spielanwendungen aller Art

IQ: Abkürzung für „Intelligenz(quotient)“ - im Englischen wird alternativ häufig „WIS - Wisdom“ (Weisheit) verwendet um Verwechslungen mit Intuition (INT) zu vermeiden

• J •

Junova – Göttin der Ehe und der Geburt (♀): Nur wenige Götter genießen ein so hohes Ansehen wie Junova, die Göttin von Ehe und Geburt. Sie ist es, die Liebende mit einem untrennbaren Band vereint und dieses Bündnis häufig auch mit Kindern segnet. Junova wird meist als Mutter mit einem Kind auf den Armen dargestellt. Ihre Tempel, die in Andarwacht, Brückenwehr und Quellbruch zu finden sind, sind sehr farbenfroh gestaltet und spiegeln die Freude am Leben wider. Die Tempel der Junova dienen aber nicht nur als Gebetsstätten, sondern auch als Geburtshäuser, wo Frauen auch die Möglichkeit geboten wird anonym zu entbinden und das Kind in die Obhut des Ordens zu übergeben. Dies wird von vielen Bewohnern Antherias mit Argwohn betrachtet, aber das Beenden eines ungeborenen Lebens ist einer der größten Frevel, den man im Angesicht der Göttin begehen kann. Und dieser Frevel wäre mitunter der einzige Ausweg den junge Mütter sehen, deren Leibesfrucht einer erzwungenen Vereinigung entspringt. Junova erwartet keine Opfergaben von Menschen die ihren Beistand erbitten, aber natürlich werden sie in den Tempeln gerne angenommen. Ihr Einkommen bestreiten die Tempel aus dem Verkauf von heilenden und schmerzlindernden Kräutertränken sowie der Ausbildung von Hebammen. Viele sehen ihre Bruder Barlortos und Valos (Götter des Todes) als ihre Gegenspieler, vergessen dabei allerdings meist, dass etwas vergehen muss, damit etwas Neues entstehen kann. Junova selbst hegt keinen Zwist mit ihren Brüdern oder anderen Göttern...

**nähere Informationen und Darstellungen von Junova findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Junovabund / Junovaschwur: Das Versprechen, für alle Zeit, die man auf Antheria wandelt, beisammen zu bleiben.

Juwelenzwerge: Wie der Name bereits vermuten lässt verdienen sie

ihren Unterhalt mit dem Abbau von Juwelen. So kommt das Sprichwort „In jedem der Juwelenberge stecken zehn Juwelenzwerge!“ nicht von ganz ungefähr. Nur das es deutlich mehr als zehn Zwerge pro Berg sind. Auf der Suche nach kostbaren Edelsteinen und Kristallen haben die Zwerge die Juwelenberge mehr durchlöchert als Motten einen alten Morgenmantel. So mancher Berg droht, aufgrund der vielen Stollen die in ihn getrieben wurden, in sich zusammenzustürzen. Das hält die Juwelenzwerge aber nicht davon im inneren der Berge prunkvolle Hallen und Wohnstätten anzulegen. Die Juwelenberge sind so reich an Edelsteinen, dass man sie mancherorts sogar an der Oberfläche finden kann. Die, den Bergen abgerungenen Edelsteine werden durch die zwergischen Edelsteinschleifer häufig direkt zu edlen Schmuckstücken verarbeitet, mitunter aber auch in ihrer Rohform an die Mittelländer und „Die Kinder der Großen Wüste“ verkauft, wo sie auf verschiedenste Arten und Weisen verarbeitet werden oder anderweitig Verwendung finden.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

• K •

Kartoffelstampf (☒): Brei aus zerstampften Kartoffeln (österreich. Erdäpfel), welcher in Tavernen häufig als Beilage bei Fleisch- oder Wurstgerichten serviert wird. Kann aber auch als Hauptspeise eingenommen werden.

Katzenaugenstein (♁): Grün schimmernder Halbedelstein mit magischen Eigenschaften. Es ist nicht bekannt wie es der Katzenaugenstein ermöglicht - selbst bei absoluter Dunkelheit - sehen zu können wenn man durch ihn hindurch blickt. Katzenaugensteine sind überaus selten und daher sehr wertvoll.

KK: Abkürzung für „Körperkraft“ - Englisch „STR = Strength“

Knack(s): Geräusch, welches entsteht wenn jemandem das Genick oder ein Knochen gebrochen wird.

Knuppen: Bezeichnung der Nordmänner und Frauen für körperliche Liebe, welche meist unter Tierfellen vollzogen wird.

KR: Abkürzung für „Kampfrunde(n)“ - Englisch „Battle Round(s)“

Kritischer Treffer: Wird bei einem Angriff eine 20 gewürfelt (eine 1 bei DSA®), so handelt es sich um einen sogenannten „kritischen Treffer“, der besonders viel Schaden anrichtet oder ein Ereignis wie „Ohnmacht“ auslösen kann. Was er auslöst oder ob er auch abgewehrt werden kann obliegt der jeweiligen Spielsituation und natürlich auch dem Spielleiter - im Englischen „Critical Hit“

• L •

LE: Abkürzung für „Lebensenergie“ – Englisch „HP = Hitpoints“

Lilith – Herrin des Schmerzes, des Hasses und der Perversion (♃):

Die Dämonin ist so mächtig, dass sie auch abseits der ‚Langen Nacht‘ auf dem Antlitz Antherias wandeln kann. Dies verdankt sie mitunter auch ihrer Fähigkeit zur Gestaltwandlung. Eine über zwei Schritt große rothäutige Dämonin mit Hörnern, Schwanz, Hufen und drei Brüsten würde nicht lange unentdeckt bleiben, aber einem unscheinbaren, schüchternen Mädchen schenkt man meist keine Beachtung. Wo immer Lilith erscheint sät sie Hass und Zwietracht – und labt sich an dem häufig daraus entstehenden Schmerz und Unheil. Am meisten Vergnügen bereitet es ihr allerdings, Mensch und Tier persönlich zu quälen. So tritt sie manchmal als Kerkermeisterin in Erscheinung, der es höllisches Vergnügen bereitet ihre Gefangenen bis aufs Blut – und das ist nicht sprichwörtlich gemeint – zu foltern. Manchmal verführt sie ihre Opfer auch in Form einer wohlgefälligen Straßenhure. Dabei lockt sie ihre Opfer meist in verlassene Häuser oder dunkle Seitengassen. Niemand konnte bisher berichten, welche Perversionen und Schmerzen ihre Opfer erdulden mussten. Meist findet man von ihnen nur noch ihre getrocknete Haut oder ein Häufchen Asche. Ihre größten Widersacher sind die Göttin Succubana selbst und ihre Vertreterin auf Antheria – Nadeare Solial. Beide machen Jagd auf sie und können sie auch in veränderter Gestalt erkennen.

Luperrox – Gott des Feuers und der Schmiedekunst (♃):

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

seiner gezähmten Form können Menschen - und auch die metallbearbeitenden Zwerge, welche Luperrox ebenfalls verehren - jedoch nicht auf das Feuer verzichten. Es spendet Licht, Wärme, lässt die Menschen Speisen zubereiten, schützt vor wilden Tieren und macht viele Metalle so weich, dass man sie nach Belieben verformen kann. Zum Glück sind die Zeiten vorbei in denen Menschen, als auch Zwerge, versucht haben Luperrox mit lebenden Opfern zu besänftigen. Während die Zwerge meist kostbare Waffen opferten und in den „Luperrox-Schlund“ warfen, haben Menschen mitunter Kinder als Opfer dargebracht. Dieser Frevel an unschuldigen Leben, hat Luperrox so erzürnt, dass er in einem Anfall von Raserei einen ganzen Landstrich Antherias in Schutt und Asche gelegt hat. Und damit sich das frevelhafte Volk der Menschen dort auch nie wieder ansiedeln sollte, ließ er die Vulkanglaszacken wachsen und machte sie zum unfruchtbarsten Landstrich Antherias. Mehr als drei Zeitalter sollten vergehen, bevor sich wieder jemand in diesem Gebier ansiedeln sollte. Jemand, für den die kargen, harten Lebensverhältnisse kein übergroßes Hindernis darstellen sollten - die Orks. In Nächten an denen der Doppelmond an Antherias Himmel voll erstrahlt, wird das „Luperrox-Fest“ abgehalten. Während dieses Festes zeigen Schmiede aus ganz Antheria die Kunst ihres Handwerkes und dem Gott werden Opfer dargebracht - allerdings in Form von Stroh puppen welche auf Scheiterhaufen verbrannt werden. Eines der wenigen Feste, welches Menschen und Zwerge gemeinsam feiern. Da es neben Scheiterhaufen und Schmiedeessen sehr heiß ist, fließt in diesen Nächten auch das Zwergenbier in Strömen, weshalb Spötter Luperrox auch als Gott des Bieres und der Trunkenbolde bezeichnen. Jedoch nur hinter vorgehaltener Hand, denn auch die Spötter fürchten seinen Zorn. Dem Luperrox wurden keine Tempel errichtet und seine Priester sind die Schmiede Antherias.

**nähere Informationen und Darstellungen von Luperrox findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

• M •

Meckerdrache (☞): kleinste Drachenart Antherias - kaum größer als ein Spann. Der kleine Allesfresser tritt - ähnlich Vögeln oder Fleder-mäusen - in Schwärmen auf. Den spöttischen Namen erhielt der Drache von einem Bauern, der meinte, das ihn die Geräusche der Drachen an das Meckern seines alten Weibes erinnern. Korrekt bezeichnet müssten wir den kleinen Drachen „Kleiner Fluggrünling“ nennen. Da bevorzugen selbst wir die Bezeichnung Meckerdrache. Diese kleine Drachen fressen einfach alles was ihnen vor die Mäuler kommt, weshalb sie vor allem in den Weinbaugewässern Antherias nicht gerne gesehen werden, denn Beeren und Trauben aller Art stehen ganz hoch oben auf ihrem Speiseplan. Dennoch sind sie auch sehr nützlich - wahrscheinlich der Grund warum sie noch nicht ausgerottet wurden. Sie fressen nämlich auch jede Menge herumliegendes Aas und verhindern so die Ausbreitung von Krankheiten und üblen Verwesungs-gerüchen. Ohne sie wäre Antheria vielerorts vielleicht sogar unbewohnbar. Bedenkt dies bitte, bevor ihr dem nächsten Meckerdrachen den Gar aus macht, weil dieser vielleicht euren glänzenden Helm als zu einladend empfunden und ihn - mit einem Klecks Drachenguano - verziert hat. Meckerdrachen können ganz schön nervig sein, sind aber generell völlig harmlos. Mit ihren kleinen Zähnen sind sie kaum in der Lage Schaden anzurichten - gleiches gilt für ihre kleinen Krallen. Ihr Fleisch ist völlig ungenießbar, weshalb es auch keinen Sinn macht sie zu jagen. Einzig ihre Eier - die in etwa die Größe von Taubeneiern haben - sind für den Verzehr geeignet. Es kann sich kulinarisch also lohnen einem Nistplatz der Meckerdrachen einen Besuch abzustatten. Aber bitte bedenkt, nicht alle Eier aus den Gelegen zu nehmen um den Fortbestand der Art nicht zu gefährden.

**nähere Informationen und Abbildungen des Meckerdrachens findet ihr in der 6.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Menschen: Sie machen die größte Volksgruppe Antherias aus und sind, vom hohen Norden bis zu den feuchtheißen Dschungeln im Süden, in ganz Antheria anzutreffen. Deshalb werden sie von anderen Völkern, welche nicht nach ständiger Erweiterung ihres Lebensraumes streben, nicht selten als eine Krankheit betrachtet. Dabei geht es den Menschen primär gar nicht um die Erweiterung ihres Lebensraumes, sondern um die Befriedigung ihres unstillbaren Forschungsdranges, welcher in ihrer Natur zu liegen scheint. Beinahe alle Menschen leben in Dörfern, Städten oder anderen Siedlungsformen, sofern sie nicht verstoßen wurden oder schlicht und einfach die Einsamkeit vorziehen. Fälschlicherweise werden auch Amazonen immer wieder als Volk bezeichnet. Diese Bezeichnung hat sich in den letzten Zeitaltern allerdings umgangssprachlich so verfestigt, dass sie selbst von Gelehrten akzeptiert wird. Richtigerweise müsste man Amazonen als „militärischen und kulturellen Orden, dem nur Frauen angehören“ bezeichnen. Die Menschen teilen sich in eine schier unüberschaubare Zahl von Volksstämmen - von den Nordmännern / Walküren des eisigen Nordens bis zu den Krk'zaan im tiefen Süden - auf. Während die Menschen des unwirtlichen Nordens die „Mittelländer“ wegen ihres, ihrer Meinung nach verweichlichten, Lebensstils größtenteils verachten, betrachten manche „Mittelländer“ die dunkelhäutigen Völker des Südens als „Tiere, die man bestenfalls als Sklaven halten kann“. Dafür betrachten die Krk'zaan einen gut abgehangenen und gewürzten „Mittelländer“ als Delikatesse. Ganz anders wiederum die Naganui, welche einige der kleinen Inseln im Süden bewohnen. Sie sind sehr weltoffen, freundlich und jeder Volksgruppe gegenüber freundlich gesinnt. Es kommt häufig vor, dass die Frauen der Naganui Besucher einladen ihrem Vulkangott Nagawunuhunuana zu opfern, was einem Opfer an Succubana gleichkommt. Man sollte die Freizügigkeit und Freundlichkeit der Naganui allerdings nie auf die Probe stellen, denn sowohl Männer als auch Frauen sind furchtlos und wissen sich mit ihren zahnbesetzten Holz Waffen zur Wehr zu setzen. Sie leben in erster Linie von dem was Wasser und Insel ihnen zu geben

bereit sind, und vom Handel mit anderen Volksstämmen. Zu ihren Haupthandelsgütern zählen Milchnüsse, Perlen und kleine Blöcke aus Seetang, Ölen und Fetten, deren Verwendung zu besonders sauberer und weicher Haut führt. Der genaue Herstellungsprozess ist ein Geheimnis und es gilt als große Ehre, wenn man so einen, etwa handgroßen, Block geschenkt bekommt. Geld ist den Naganui fremd – sie betreiben Tauschhandel. So hängt es in erster Linie von eurem Verhandlungsgeschick ab ob ihr ein gutes Geschäft macht. Nicht annähernd so friedliebend und freizügig sind die „أطفال الصحراء الكبرى“ ('Atfal alsahra' Alkubraa), die „Kinder der Großen Wüste“. Männliche Kinder werden ab ihrem fünften Lebensjahr zu furchtlosen Kriegerern erzogen, die früher nur ein Ziel kannten – den Glauben an ihren einen Gott, der keinen Namen trägt über ganz Antheria zu verbreiten. Mehrere Zeitalter lang haben sie dies versucht, wurden aber immer am Wüstenwall (J'odar al Sra), in verlustreichen Schlachten, aufgehalten. Seit etwa fünf Dekaden herrscht ein brüchiger Friede zwischen den „Kindern der Großen Wüste“ und den „Mittelländern“ und man konzentriert sich mehr auf den Handel mit kostbaren Gewürzen und Stoffen als auf die Verbreitung des Glaubens. Durch diesen Handel haben es einige von ihnen zu unsagbaren Reichtümern geschafft, welche selbst Barone aus dem „Mittelland“ wie Bettler erscheinen lassen. Dieser Reichtum hat schon so manchen Abenteurer zu unüberlegten Handlungen verleitet. Seid gewarnt – die Justiz der Wüstenkinder urteilt schnell und hart. So ist man als Gewürzdieb schnell mal eine oder beide Hände los – oder einen anderen Körperteil, wenn man zum Beispiel mit der Frau eines anderen erwischt wird. Einst waren die Wüstenvölker den anderen Menschen Antherias in vielen Bereichen, wie Kultur, Anatomie oder Mechanik weit voraus. Diese Entwicklung kam während der scheinbar endlos andauernden Kriege komplett zum Erliegen und da man sich noch immer weigert Wissen von anderen Volksgruppen zu akzeptieren, wurden sie letztendlich in vielen Bereichen vom Thron gestoßen. Lediglich ihr Geschick im Handeln ist unerreicht und selbst Zwerge lassen sich mitunter ihren Bart von den Wüstenkindern abschwatzen. Es ist

nicht bekannt woher die Gewürze stammen, mit denen vor allem in Al' Khazaam gehandelt wird. Es darf daher angenommen werden, dass den „Kindern der Großen Wüste“ Gegenden Antherias bekannt sind von denen andere Völker noch nichts wissen. Und es ist zu befürchten, sollten sie das Monopol des Gewürzhandels verlieren, das es erneut zu großen kriegerischen Auseinandersetzungen kommen könnte.*

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Meile: Antherianisches Längenmaß – entspricht etwa 1km

Mithril (👑): Grünlich schimmerndes Metall. Durch Elfenmagie veränderter Stahl. Deutlich leichter als herkömmlicher Stahl, aber nicht weniger robust.

• N •

Na: Orkisch für ‚vorne‘.

Nachtelfen: Eine sehr düstere Volksgruppe der Elfen, stellen die Nachtelfen dar. Ihr auffälligstes Erkennungsmerkmal ist ihre blassgraue bis beinahe schwarze Hautfärbung, welche darauf zurückzuführen sein dürfte, dass sie seit vielen Generationen das Licht der Sonne meiden und ihren Geschäften fast immer im Schutz des fahlen Mondlichtes nachgehen. Um diesen Schutz optimal zu nutzen sind Nachtelfen stets dunkel – meist schwarz – gekleidet. Warum sie sich vor vielen Zeitaltern von ihren Brüdern und Schwestern losgesagt und ein Leben in der Dunkelheit gewählt haben, ist selbst in den Chroniken der Elfen nicht niedergeschrieben. Sicher ist nur, dass die Nachtelfen jegliche Gesetzgebung durch die Hochelfen ablehnen und keine Fremden in ihrem Gebiet, dem Dusterwald, dulden. Da kaum jemand lebend aus dem Dusterwald zurückkehrt, ist so gut wie nichts darüber bekannt in welchen Siedlungsformen Nachtelfen leben. Neben Sumaya verehren Nachtelfen auch den Blutkristall, welcher inmitten des Dusterwaldes verborgen liegt. Kein Mensch, der den Kristall je erblickte schaffte es lebend zu seinesgleichen zurück. Auch andere Elfenvölker werden in der Nähe des Kristalles nicht geduldet. Glaubt man den Gesängen einiger Barden, so bringen die Nachtelfen ihre Gefangenen dem Kristall, in einem grausamen Ritual, als Blutopfer dar.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Nachtklinge: Dolch mit geschwärzter, gehärteter Klinge. Die Klinge wird bis zur Glut erhitzt und dann durch Öl oder Blut abgekühlt, wodurch eine matt schwarze Färbung entsteht.

Nachtschleicher: Grauhäutige Goblins mit rot glühenden Augen. Sie

sind fast nur des Nächtens anzutreffen und für ihre Heimtücke bekannt. Sie gelten als Meister in der Herstellung von Giftwaffen.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

NSC: Abkürzung für „Nicht Spieler Charakter“ - im Englischen „NPC - Non Player Character“

• 0 •

Obsidian: Obsidian ist ein natürlich vorkommendes vulkanisches Gesteinsglas. Es entsteht bei rascher Abkühlung von Lava mit einem Massenanteil an Wasser von maximal drei bis vier Prozent.

Obsidianzwerge: Sie zählen – wohl auch notgedrungen – zu den wehrhaftesten der Zwergensippen. Ihre Stolleneingänge liegen sehr nahe an der unfruchtbaren Steppe, welche die Orks als ihre Heimat für sich beanspruchen. Für Orks ist der schwarz glänzende Stein – in den Mittellanden auch als Vulkanglas bekannt – der heilige Stein ihrer Göttin. Zwerge bauen ihn ab, um daraus Ziergegenstände, Schmuck und Münzen herzustellen. Dies ist immer wieder Grund für blutige Auseinandersetzungen am Fuße der „Vulkanglaszacken“. Schmuckstücke aus Obsidian erzielen – obwohl es ein ganzes Gebirge daraus gibt – in den Mittellanden hohe Preise. Besonders gefragt ist natürlich der grüne Obsidian, der nur sehr selten zu finden ist und schon fast Goldpreise erzielt. Unter den Obsidianzwergen findet man überragende Bildhauer und Meister der Edelsteinschleifkunst.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

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

**nähere Informationen und Abbildungen zu den Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Oger abseilen: Einen Haufen machen, den Darm entleeren

Oktaeder (W8): Platonischer Körper aus acht gleichseitigen Dreiecken. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9.

Orkpisse (P): Genau das wonach es klingt, wird von Zwergen jedoch auch als Bezeichnung für „nicht zwergische“ Biere verwendet.

Orks: Es herrscht zwischen Antherias Gelehrten noch immer große Uneinigkeit, ob Orks nun zu den kulturschaffenden Völkern zu zählen sind oder nicht. Wobei sich die Gelehrten noch nicht einmal einig sind, wie man „kulturschaffend“ definieren soll. Orks leben in Sippen, bauen Häuser und erschaffen, in unseren Augen primitive, Kunstwerke. Also ja... Orks zählen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias. Aber es ist wahrlich schwierig für Nicht-Orks, deren Kultur und Lebensweise zu verstehen oder gar zu akzeptieren. Denn bei den Orks gilt ganz klar das Gesetz des Stärkeren. Wer Schwäche zeigt, wird meist von der Sippe als Belastung gesehen und verstoßen - oder getötet. Doch um die Orks Antherias zumindest ein klein wenig zu verstehen, müssen wir unsere Gedanken einmal frei machen, von den Bildern, die „Der Herr der Ringe“ oder „Das Schwarze Auge®“ dort vielleicht hinterlassen haben. Sieht man von den Hauern in ihrem Unterkiefer und der anderen Hautfarbe einmal ab, sind sie den Menschen nicht unähnlich., sowohl im Guten als auch im Schlechten. Orks sind furchtlose Kriegerinnen und Krieger, die an Körperkraft jedem Menschen oder Elfen weit überlegen sind. Und selbst „zierliche“ Halborks haben noch immer genug Kraft um einem Menschen jeden Knochen im Körper zu brechen. Dessen sollte man sich immer bewusst sein, ehe man einen über zwei Schritt großen Berg an Muskelmasse zum Kampf herausfordert. Sie werden diese nur all zu gerne annehmen... Obwohl es eine Vielzahl von Stämmen, Sippen und Clans gibt, teilen sich die Orks im Wesentlichen nur in zwei Volksstämme auf,

Steppenorks und Bergorks.

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Orksturm: Großer Feldzug der Orks, welcher erst vor den Toren Andarwachts von einer Allianz aus Menschen, Elfen und Zwergen – unter hohen Verlusten – gestoppt werden konnte. Mit dem Orksturm und dem Opfer, welches Cassandra und ihre Kriegerinnen brachten, begann auf Antheria eine neue – bis heute gültige – Zeitrechnung.

• P •

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

**nähere Informationen und Darstellungen von Patareon findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Paves – Gott der Schrift, Poesie und Schauspielerei (♣): Ohne ihn gäbe es keine schriftlichen Aufzeichnungen, denn der Überlieferung nach, war er es, der den Menschen vor Äonen von Jahren die Schriftzeichen brachte, und sein Vater Patareon ihnen die Weisheit gab sie schreiben und lesen zu können. Doch war es wiederum Paves, der die Menschen mit seinem Geist erfüllte und sie berühmte Werke wie „Rosen für meine Liebste“ oder „Das Opfer der Amazonen“ niederschreiben ließ – Meisterwerke der Poesie, welche in keiner Buchsammlung oder Bibliothek Antherias fehlen sollten. Er verzichtet auf prunkvolle Tempel und eine Priesterschaft, findet sich sein Werken doch in jedem Schriftstück Antherias wieder. Seine Zeichen sind Pergament und Schreibfeder, Symbole welche häufig über dem Eingang zu Schreibstuben zu finden sind, wo man

gegen eine Gebühr Nachrichten diktieren oder Verträge aufsetzen lassen kann. Denn auch wenn Paves den Menschen die Schrift brachte, nicht alle wurden von Patareon mit dem Wissen, wie man sie benutzt, gesegnet. Doch Paves inspiriert nicht nur Schreiberlinge, ihre Geschichten zu Papier zu bringen, sondern auch Schauspieler und Gaukler sie, mit ihren Darbietungen, zu erzählen. Daher gilt Paves auch als Gott der Schauspielerei, des Tanzes und der Gaukler. Aus diesem Grund trägt die größte Schauspielbühne Antherias, welche in Andarwacht zu finden ist, den Namen „Zu Paves Ehren“.

**nähere Informationen und Darstellungen von Paves findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Perlmutterdrache (☞): Ihre Niedlichkeit wurde den Perlmutterdrachen – in Andarwacht nennt man sie auch Schoßdrachen – beinahe zum Verhängnis. Sie werden etwa so groß wie eine Hauskatze, schnurren auch ähnlich und ändern – abhängig von ihrem Gemütszustand – die Farbe. Ein gesunder, Drache, schimmert in Blau- und Grüntönen. Ist der Drache aufgeregt, verängstigt oder gereizt, so verändert sich seine Farbe ins rötliche Farbspektrum. Im Gegensatz zu seinen großen Verwandten können Perlmutterdrachen weder Feuer, Eis noch Säure spucken und obwohl sie Flügel besitzen können sie nicht fliegen. In freier Wildbahn dienen die Flügel zur Balz. Ebenfalls im Gegensatz zu ihren großen Verwandten sind Perlmutterdrachen sehr gesellige Tiere und leben in Gruppen von bis zu zehn Tieren. Werden sie als Haustiere gehalten, sollten sie nie alleine gehalten werden. Sie sind zwar auch sehr anhänglich zu ihren Besitzern, fühlen sich aber nur unter ihresgleichen so richtig wohl. Und wenn man sie im Paar hält, so kommt man vielleicht in den Genuss von Nachwuchs und Eiern aus Perlmutter – welche auch namensgebend für den Drachen sind. Ihre farbenfroh glänzenden Eier wären auch fast der Grund für ihre Ausrottung geworden. Skrupellose Jäger und Sammler wollten nicht warten bis die Jungen, nach etwa einem Jahr, geschlüpft waren, sondern haben die Eier eingesammelt und die darin heranwachsenden Jungtiere getötet

um rasch an die etwa fünf Finger große Drachenperle, wie die Eier auch genannt werden, zu kommen. Ursprünglich waren die kleinen Drachen in allen Wäldern Antherias anzutreffen, mittlerweile sind sie in freier Natur jedoch äußerst selten geworden. Aus diesem Grund wurde die Jagd auf die Drachen und das Sammeln der Eier per Strafe verboten. Da die Nachfrage ungleich größer ist als das Angebot, werden leider viele der Drachen in Zuchtkäfigen gehalten, denn ein Jungtier oder eine Drachenperle können einige tausend Taler wert sein. Perlmutterdrachen sind Fluchttiere – greifen also niemals an, so lange man sie nicht in die Enge treibt. Selbst dann versuchen sie noch den Angreifer zu betören und vom Angriff abzubringen, bevor sie sich aktiv zur Wehr setzen. Dennoch sollte man Vorsicht walten lassen. Wie bei vielen Tieren, kann auch hier ein Biss oder Kratzer zu Infektionen führen. Darüber hinaus führt das Töten eines Perlmutterdrachen zu einem großen Verlust an Ansehen und Wertschätzung bei Mitmenschen. Wird man bei der schändlichen Tat ertappt, so drohen empfindliche Strafen.

**nähere Informationen und Abbildungen des Perlmutterdrachens findet ihr in der 6.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Pff'akh: Orkisch für ‚unnatürlich‘ oder ‚abartig‘.

Pixie: siehe [Feel|Pixie](#)

PR: Abkürzung für „Probe“ – im Englischen „Ability Check“

• Q •

• R •

Regenbogenstein: Halbedelstein, der in allen Farben des Regenbogens erstrahlt sobald Licht auf ihn fällt. Der Regenbogenstein ist in den Juwelenbergen zu finden – meist direkt an der Oberfläche oder in Gesteinsspalten. Ursprünglich nur von geringem Wert, steigt dieser jedoch mit seiner Beliebtheit als Schmuckstein.

Rhombentriakontaeder (W30): Catalanischer Körper aus 30 kongruenten Rhomben. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 31. Der W30 fand früher in D&D™ Verwendung.

Roter Drache ‚Königsdrache‘ (🐉): Unseres Wissens existiert auf Antheria derzeit nur ein einziges Exemplar – Smafauch (gesprochen: Sma-Fa-Uch). Schon alleine wegen seiner Größe und seines Alters kann man ihn getrost als „episch“ bezeichnen. Mit einer Länge von etwa 20 Schritt, einer Höhe von knapp 7 Schritt und einer Flügelspannweite von etwa 25 Schritt, ist er der größte bekannte Drache Antherias. Sein genaues Alter ist nicht bekannt – jedoch wird er bereits in mehrere hundert Jahre alten Schriftrollen erwähnt und schon damals als Drache majestätischer Ausmaße und Erscheinung beschrieben. In manchen dieser Schriftrollen findet er auch als „König der Drachen“ (Rex Draconum) Erwähnung. Obwohl es für ihn ein Leichtes wäre ganze Armeen zu Asche zu verwandeln und Ogerhorden in tausend Stücke zu zerfetzen ist er ein friedliebender Drache, der sich aus den Belangen der Zweibeinigen weitestgehend heraushält. Einige waghalsige – oder des Lebens überdrüssige – Abenteuerer haben versucht sich aus seiner Drachenhaut ein Stück Ruhm zu schneiden. Keiner von ihnen wurde je wieder gesehen. Gerüchten zu Folge hat Smafauch vor etwa 200 Jahren ein Ei gelegt, welches in einer geheimen Kammer der Amazonenfestung – von der Außenwelt abgeschirmt und gut bewacht – aufbewahrt wird. Jeder Versuch dieses Ei zu stehlen –

oder es auch nur anzufassen – wird mit einem qualvollen Tod bestraft. Zwei Meisterdiebe des Kalifen von Al‘ Khazaam haben dies erst kürzlich versucht. Die Amazonen haben die geschundenen Häute der Diebe – auf Rahmen gespannt – als Warnung an den Kalifen zurückgeschickt. Im Gegenzug dafür hält der Drache die Feuer in den Essen von Torwacht am Lodern. Nur dadurch kann der besonders robuste und leichte Amazonenstahl geschmiedet werden. Wohl auch um sein Ei zu beschützen wacht der Drache auch über die Festung der Amazonen. Schon so manche Belagerung der Festung endete als üppiges Mahl für Smafauch. Es wäre jedoch fatal, den Drachen als Freund der Menschen zu betrachten. Wie alle epischen Drachen verfolgt er in erster Linie seine eigenen Ziele. Und schon so mancher Bauer in den Hügelweiden beklagte das Verschwinden einer Kuh oder einiger seiner Schafe... Drachen sind eben keine Vegetarier und ein Drache von derart gigantischen Ausmaßen wird eben nicht von ein paar Kaninchen satt. In den Pergamenten des „Hort des Wissens“ finden sich auch bildliche Überlieferungen, dass Smafauch auch Menschen geopfert worden sein sollen. Es geht dabei allerdings nicht hervor ob es sich dabei um verurteilte Straftäter oder Jungfrauen gehandelt hat. Smafauch bestreitet nicht, während der viele Jahre seines Daseins, Menschen gefressen zu haben. Er verneint jedoch vehement, Menschenopfer gefordert zu haben. Angesichts seiner Erscheinung wollen wir seinen Worten lieber einmal Glauben schenken. Smafauch ist in der Lage, mit jedem Lebewesen, welches sich in seiner Nähe befindet, mittels Gedankenaustausch zu kommunizieren und in der Lage jede Sprache, welche in Antheria gesprochen wird, zu verstehen.*

**nähere Informationen und Abbildungen des Roten Drachen findet ihr in der 6.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

• S •

Scharfrot: Sehr scharfes Gewürzpulver mit intensivem Geschmack. Vergleichbar mit dem irdischen Paprikagewürz - nur schärfer.

Scheißkuhle: Längliche Bodenvertiefung etwa einen Schritt lang und einen halben Schritt tief und breit. Sie liegt meist ein wenig Abseits von Gebäuden oder Zelten, da in diese Vertiefung die Notdurft verrichtet wird und sie meist dementsprechend streng riecht - um nicht zu sagen, höllisch stinkt.

Schlangenaugen: Augen einer Schlange - jedoch wird beim Würfelspiel in den Tavernen ein Wurf, der zwei Mal die „1“ zeigt, ebenfalls als Schlangenaugen bezeichnet.

Schnofu-Leim: Klebrige Absonderung der Schnofu-Schnecke - wird zum Verkleben von Holz oder Papier verwendet.

Schnofu-Schnecke: Etwa einen Schritt große Nacktschnecke, die einen extrem klebrigen Schleim absondert, welcher es ihr erlaubt auch an der Decke eines Raumes zu kriechen von wo aus sie sich auf ihre Opfer, meist kleine Säugetiere wie Hasen, Katzen oder Hunde fallen lässt. Auch Kinder sollen ihrem unstillbaren Hunger schon zum Opfer gefallen sein. Klebt die Schnecke erst einmal an ihrem Opfer, betäubt sie es mit einem Biss, bevor sie ein Sekret erbricht welches dessen Fleisch zu einer Art Brei werden lässt, den die Schnecke aufsaugt.

Schnu'ak: Orkisch für ‚gewollter Beischlaf‘ - sinngemäß übersetzt bedeutet es „auf seinem Schoß sitzen“ oder „auf ihm reiten“.

Schnu'snu: Orkisch für ‚erzwungener Beischlaf‘ - sinngemäß übersetzt bedeutet es „auf ihm reiten bis er zusammenbricht“. Es bedarf wohl keiner Worte darüber, dass der Beischlaf zwischen

Orkfrau und Mensch oder Elf von den Orkfrauen meist erzwungen wird, was den Schnu'snu vom Schnu'ak unterscheidet. Der Schnu'snu endet erst sobald einer der Beteiligten vor Erschöpfung oder Schmerzen das Bewusstsein verliert. Uns sind einige Fälle bekannt, wo der Schnu'snu für den Mann sogar tödlich endete, aber kein einziger bei dem die Orkfrau zuerst das Bewusstsein verlor. Bei manchen Stämmern findet er auch als Verhör- und/oder Foltermethode Anwendung.

Schritt: Antherianisches Längenmaß - entspricht etwa 1m

Schwarzer Drache ,Höhlendrache' (☞): Bis heute gibt es keine bestätigte Sichtung eines Schwarzen Höhlendrachsens in Antheria. Es halten sich aber hartnäckige Gerüchte, dass einer in den Höhlen der Juwelenberge lebt, wo er die versunkene Stadt von König Xormann bewachen soll. Stimmen diese Gerüchte, so könnte Antheria eine gewaltige Katastrophe unvorstellbaren Ausmaßes bevorstehen - sollte der Drache eines Tages ans Tageslicht gelangen. Niemand weiß ob noch ein Exemplar am Leben ist, aber Skelettfunde in den Zwergenminen lassen ihre gewaltige Größe erahnen. Schon alleine ein gefundener Schädel wies über drei Schritt Länge auf. Geht man nun von einer, dem Roten Drachen vergleichbaren, Anatomie aus, so würde das eine Länge von etwa 30 Schritt, einer Höhe von 12 Schritt und einer Spannweite von mindestens 40 Schritt entsprechen. Den Gerüchten zum Trotz gilt es als sehr unwahrscheinlich, dass so ein Drache aus den Urzeiten überlebt haben könnte. Wovon sollte er sich all die Jahre in den Höhlen ernährt haben? Durchforstet man jedoch die Aufzeichnungen der Dunkeelfen und die historischen Schriftrollen der Zwerge von Eisenbruch, so findet man Hinweise darauf, dass Schwarze Drachen sich selbst in Stein verwandeln können um so Jahrhunderte wenn nicht gar Jahrtausende zu überstehen. Eben diesen Überlieferungen zur Folge sind Schwarze Drachen auch nicht in der Lage Feuer zu speien. Sie stoßen einen schwarzen Rauch aus, der alles und jeden zu Stein erstarren lässt, der damit in

Berührung kommt. Welche Kraft in seinen immensen Klauen stecken würde, das wagen wir uns an dieser Stelle gar nicht näher vorzustellen. Wahrscheinlich würde er selbst einen Oger wie eine Fliege zerquetschen. Doch egal ob es jetzt noch ein Exemplar dieses Drachen gibt oder nicht – eines haben sie in den Erzählungen, Legenden und Aufzeichnungen gemein – sie sind abgrundtief böse!

**nähere Informationen und Abbildungen des Schwarzen Drachen findet ihr in der 6.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Schwefelwasser: Leicht entflammbare Flüssigkeit, welche in den Sümpfen Antherias aus dem Boden tritt und stark nach Schwefel riecht. Sie wird zur Befüllung von Feuerkrügen, aber auch zur innerlichen Reinigung von Weinfässern, verwendet.

Sonnenlauf: Entspricht einem irdischen Tag

Spann: Veraltetes Antherianisches Längenmaß, welches kaum noch Verwendung findet – entspricht etwa 20cm

Steppenorks: Der am weitesten verbreitete Volksstamm der Orks sind die grünhäutigen Steppenorks. Sie leben in weit verstreuten Siedlungen und Dörfern nördlich des Smaragdwaldes, an den Füßen der Vulkanglaszacken. Da ihnen das karge Land kaum Möglichkeit bietet Ackerbau zu betreiben, leben sie fast ausschließlich von der Jagd und ein wenig Viehzucht. Da sie von anderen Völkern Antherias verachtet und häufig sogar als Tiere bezeichnet werden, betreiben Steppenorks keinen Handel – zumindest nicht offiziell. Jedoch sieht man immer wieder Koggen, im Schutz der Nacht, an der Westküste, nördlich der Valkyre, anlegen um ihre Ladung zu löschen und Felle zu bunkern – obwohl dies eigentlich verboten ist. Für Silberwolffelle werden im Mittelland aber derart hohe Preise bezahlt, dass so mancher Kapitän die eine oder andere Schmuggelfahrt und die gefährlichen Verhandlungen mit den Steppenorks in Kauf nimmt. Schon von Kindesbeinen an lernen junge Steppenorks den Umgang mit Pfeil und Bogen. Die

Beherrschung des Orkbogens ist ausschlaggebend für den Jägerfolg und das Überleben der Sippe. Steppenorks können ihre Pfeile auf Entfernungen bis zu einer halben Meile sicher ins Ziel bringen. Ihre Ansichten von Kunst und zum Beispiel Schmuck unterscheiden sich wesentlich von anderen Völkern Antherias. Schmuck, wenn man es so nennen kann, dient bei den Orks in erster Linie dazu, ihren Rang in der Sippe zu zeigen. So tragen Orks zum Beispiel Knochen oder Zähne besiegter Gegner als Halsketten.

Sternenlauf: Entspricht einem irdischen Jahr

Str'na'ak: Orkisch für ‚kleiner Penis‘ – sinngemäß übersetzt bedeutet es „vorne hängendes Schwänzchen“

Succubana – Göttin der Liebe, Lust und Leidenschaft (♀): Keiner anderen Gottheit Antherias wird so oft und mit solcher Freude geopfert wie der Succubana, handelt es sich bei ihr doch um die Göttin von Liebe, Lust und Leidenschaft. Und nichts erfreut die Göttin mehr als wenn sich liebende Menschen mit Leidenschaft der Lust hingeben. Wen wundert es da, das beinahe in jeder Stadt ein Tempel oder Schrein der Göttin zu finden ist. Der Haupttempel – ein beeindruckendes Gebäude aus rosafarbenem Marmor – ist in der Hauptstadt Andarwacht zu finden. Die Göttin selbst wird in der Öffentlichkeit meist als dunkelhaarige Schönheit dargestellt, welche ihre Blößen mit einem roten Tuch verhüllt. In den Tempelanlagen wird bei ihrer Darstellung meist auf jeglichen verhüllenden Stoff verzichtet. Die ersten Priesterinnen und Priester der Göttin waren der Überzeugung, dass es sich bei ihr um einen Succubus handelt, worauf auch ihr Name beruht und das sie auf einigen – meist älteren – Abbildungen als Succubus mit Hörnern und Schwanz dargestellt wird. Die Tempel finanzieren sich in erster Linie durch Spenden, die während der Messen gesammelt werden, sowie dem Verkauf von Tränken welche den Liebesakt verlängern und Liebesdiensten. Man darf jetzt allerdings nicht dem Irrglauben verfallen, dass es sich bei den Tempeln um Bordelle

handelt. Die angebotenen Dienste, beziehen sich etwa auf Unterweisung des Succubanasutra oder „Η πρώτη φορά“ (Das erste Mal). Ein Ritual, bei dem Knaben – meist aus reichen Häusern – von Priesterinnen einfühlbar zu Männern gemacht werden. Das größte Heiligtum des Ordens ist das Succubanasutra, ein Buch, in dem alle 327 gefälligen Positionen der körperlichen Vereinigung in Text und Bild erläutert werden. Das Buch wird im Haupttempel aufbewahrt und ist durch einen Zauber geschützt der es nur der höchsten Priesterin, Nadeare Solial, erlaubt es zu berühren. Eine Teilabschrift des Buches ist unter dem Titel „Wege der gefälligen Vereinigung“ in den Bibliotheken und Tempeln Antherias zu finden. Das Symbol der Succubana ist eine blühende rote Rose, welche Geweihte der Göttin als Hautbild an der Schulter oder an der Innenseite des Oberschenkels tragen. Um das Hautbild tragen zu dürfen, müssen die Geweihten eine umfangreiche Ausbildung absolvieren. Neben den Liebeskünsten, werden sie in Hofetikette, Geschichte und Sprachen unterrichtet, weshalb sie auch gern gesehene Gäste auf Festen in hohen Häusern sind. Als ewige Widersacherin der Liebesgöttin gilt die dreibrüstige Dämonin Lilith, die es liebt Zwietracht und Hass zu säen und sich an Schmerzen – bevorzugt durch Folter – sowie sexuellen Perversionen ergötzt.

**nähere Informationen und Darstellungen der Succubana findet ihr in der 11.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

• T •

Taler: Allgemeine Währung in Antheria. Zwar haben verschiedene Kulturen auch verschiedene Währungen, wie etwa den „Zwergenpatzen“ oder den „Amazonendenar“, allerdings werden die Preise im Land immer in Talern angegeben um diese einfacher vergleichen zu können.

Tetraeder (W4): Es existieren zwei* Varianten des W4: Bei beiden stehen auf jeder Fläche drei Zahlen, die so angeordnet sind, dass der Würfel aus jedem Blickwinkel das gleiche Ergebnis zeigt. Diese befinden sich entweder an den Kanten oder den Ecken. Bei der Kantenvariante zählt als Würfelergebnis die an den Kanten mit Bodenkontakt angezeigte Zahl, bei der Eckenvariante die Zahl an der obenliegenden Ecke. Da der W4 sehr schlecht rollt sollte er immer mit einem Würfelbecher verwendet werden.

**inzwischen existiert eine dritte Variante des W4, welche sich in seiner Form grundlegend vom Tetraeder unterscheidet.*

Tetrakishexaeder (W24): Catalanischer Körper aus 24 gleichschenkligen Dreiecken. Man kann sich das Gebilde als Kubus mit auf allen Seiten aufgefropften vierseitigen Pyramiden vorstellen. In Standardbeschriftung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 25.

Torwacht: Ort am Füße der Amazonenberge. Nur hier wird der besonders leichte und bruchfeste Stahl (dessen Herstellung ein, seit Jahrhunderten, gut gehütetes Geheimnis ist) erzeugt - etwa 200 Einwohner. Hier findet man auch die berühmte Taverne „Zur Siegreichen Amazone“, den „Hort des Wissens“ und auch den „Handelsposten“.

Trapezoeder (W10): Pentagonales Trapezoeder - Körper aus zehn Drachenvierecken (als einziger der gängigen Würfel kein

platonischer Körper). Üblicherweise wird er mit den Zahlen 0–9 beschriftet, wobei die 0 oft als 10 gewertet wird. Ohne diese Umwertung ist die Summe der Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten 9. Es gibt selten Versionen mit den Zahlen 1–10, in dem Fall ergeben die Zahlen auf je zwei gegenüberliegenden Seiten die Summe 11. Mit anderer Beschriftung wird dieser Würfel als Zehnerstellenwürfel beim W% genutzt.

Trollkotze: Erbrochenes eines Trolls – diese Bezeichnung wird allerdings auch für alle Arten von Beleidigungen oder unqualifizierten Aussprüchen verwendet. So kann es schon einmal passieren, dass ihr in einer Taverne ein unhöfliches „Behalte deine Trollkotze bei dir!“ zu hören bekommt.

Trommelbuxe: Mädchen oder junge Frauen, die sich – als Männer verkleidet – eine Anstellung als Trommler(in) bei der Andarwacher Stadtwache erschlichen haben. Inzwischen sind Frauen auch offiziell zugelassen, müssen aber die gleichen Uniformen wie die Männer tragen, weshalb sich diese Bezeichnung hält

• U •

Urk: Orkisch für ‚Was‘

Urk'na'fui: Orkisch für ‚Urin‘ – sinngemäß übersetzt bedeutet es „was vorne rauskommt“

Urk'ho'fui: Orkisch für ‚Kot‘ – sinngemäß übersetzt bedeutet es „was hinten rauskommt“

• V •

Valkyre: Meeresstrudel südwestlich von Skøfell mit etwa einer halben Meile Durchmesser - unzählige Schiffe sind der Valkyre bereits zum Opfer gefallen, oder der, in diesem Gebiet lebenden Wasserhydra Scylla.

Valos (†): siehe **Barlortos & Valos**

Volloger: Idiot, geistig minderbemittelter Bewohner Antherias

• W •

Wasserhydra (☞): Uneins ist man sich in der Welt der Wissenschaft ob die Wasserhydra zu den Schlangen oder zu den Drachen zu zählen ist, weist sie doch Charakteristika beider Gattungen auf. An Land ist man vor der Wasserhydra weitestgehend sicher. Nur sehr unwillig verlässt sie ihr angestammtes Reich – das Wasser. Hier lebt und jagt sie, wobei ihr ihre drei – manchmal auch mehr – Köpfe sehr zu Gute kommen. Während ein Kopf aus dem Wasser ragt um Luft zu holen, schnappen die anderen unter der Wasseroberfläche nach Beute – meist in Form von Fischen oder Mollusken. Aber auch unvorsichtige Zweibeiner stehen auf dem Speiseplan der Hydra. Wagt man sich zu nahe ans Ufer oder sogar ins Wasser eines, von einer Hydra beanspruchten, Territoriums so kann man sehr schnell in ihrem Magen enden. Und die Wasserhydra ist wirklich ein furchteinflößender Gegner. Zwar kann sie kein Feuer speien oder Säure spucken, aber dafür kann sie mehrere Angriffe gleichzeitig durchführen – eine Bissattacke je Kopf. Dabei kann jeder Kopf einen anderen – oder mehrere Köpfe den gleichen – Gegner angreifen, was angesichts der Bisskraft geradezu vernichtend ist. Man sollte es also tunlichst vermeiden einer Wasserhydra zu nahe zu kommen. An Land kann sich die Wasserhydra nur sehr langsam und schwerfällig bewegen, wodurch es ein Leichtes ist, ihr an Land zu entkommen. Generell sollte man bei der Begegnung mit einer Hydra lieber versuchen das Heil in der Flucht, statt in im Kampf, zu suchen. Denn anders als zum Beispiel der Rote Drachen, sieht die Wasserhydra im Helden nur eines – Futter! Wer sich mit einer Hydra anlegt, der sollte eines nicht vergessen – sie stirbt erst, wenn alle Köpfe abgeschlagen sind. Wird der Hydra ein – oder mehrere – Köpfe abgeschlagen, aber sie siegt dennoch, so wachsen ihr an Stelle eines abgeschlagenen Kopfes zwei neue Köpfe nach, denen es natürlich ebenfalls nach Blut dürstet. Diese Besonderheit, ließ die Wasserhydra Scylla zu einem vierzehnköpfigen Monstrum heranwachsen, das jedes Schiff attackiert welches auch nur in seine

Nähe kommt. Seeleute tun also gut daran einen großen Bogen um die Valkyre. einen gewaltigen Strudel südwestlich von Skøfell, zu machen, denn ihn hat Scylla zu ihrem Territorium erkoren.

**nähere Informationen und Abbildungen der Wasserhydra findet ihr in der 6.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Wundklammerameise (☞): Etwa einen Finger große Ameisenart mit extrem großen Zangen. Beißen diese Ameisen einmal zu, lassen sie ihre Beute nicht mehr los, selbst wenn man ihnen den Kopf abreißt. Dies macht man sich in der Wundbehandlung zu Nutze, indem man die Ameisen sich in Wundränder verbeißen lässt und die Wunde auf diese Art schließt.*

**ein Beispiel zur Anwendung findet sich im Roman „Der Handelsposten“*

Würfel-Goblin: Person mit einem krankhaften Zwang Würfel zu sammeln oder an sich zu raffen.

• XYZ •

X'Arlex: Antherianischer Dämon, der sich von Seelen, in blutigen Schlachten Gefallener, ernährt. Bisher erschien er erst ein einziges Mal - und zwar bei der Entscheidungsschlacht des „Orksturms“. Er wütete verheerend unter den Truppen der Verteidiger, ehe er von Cassandra im direkten Zweikampf besiegt, und zurück in die HölLEN geschickt wurde. Er gilt als unsterblich!

Yaldar'mae: Hauptstadt der Hochelfen - etwa 1.000 Einwohner

Zunderhölzchen: Holzstäbchen, an deren Ende sich ein „Kopf“ aus getrocknetem Drachenblut⁽²⁾ befindet. Reibt man diesen an einer rauhen Oberfläche entzündet sich das Drachenblut und man kann mit dem Hölzchen eine Kerze, eine Laterne oder selbst ein Lagerfeuer entzünden.

Zur Siegreichen Amazone: Eine, wenn nicht sogar die bekannteste, Taverne Antherias.

Zwerg: siehe [Zwerge](#), [Erzzwerge](#), [Obsidianzwerge](#), [Juwelenzwerge](#)

Zwerge: Schenkt man einem Schmählied Glauben, dass in den Hafentavernen gesungen wird, dann haben alle Zwerge drei Dinge gemein. ♪♪ *Sie saufen wie Kamele! Sie sind stur wie Orkponys! Ihre Schädel sind so dick, dass jedes Wissen von ihnen abprallt! So sind sie, die Zwerge, Juchhei!* ♪♪ Auf den einen oder anderen Zwerg mag das, wie sicher auch auf Menschen, zutreffen. Und natürlich sind Zwerge einem guten Bier der eigenen Braukunst niemals abgeneigt. Und ja... Sie sind so stur, dass, wenn sie eine falsche Meinung gefasst haben, die Wahrheit sie in den Arsch beißen kann - und sie werden sie ignorieren. Wer Zwerge deswegen für dumm hält, der begeht einen mächtig großen Fehler. Es waren Zwerge, die das Geld wie wir es kennen, in Antheria verbreitet haben. Es waren

Zwergenschmiede, welche die Geheimnisse von Metallverbindungen erkannt haben. Ohne diese Verbindungen wären viele Waffen und Werkzeuge technisch nicht möglich gewesen. Es waren Mechanizi der Zwerge, welche die ersten Belagerungswaffen erschufen. Ihre neueste Erfindung, der „Stahlspiralwurm“ schafft es, sich, durch reine Muskelkraft angetrieben, durch Stein und Erd zu fressen und erleichtert den Bergbau. Und es sind Zwergenalchemisten, die ein geheimes Pulver herstellen welches, wie ein schwerer Vorschlaghammer, festen Stein mit einem Donnerschlag zu Staub verwandelt. Die Entwicklung einer Maschine, welche Steinkugeln mit Hilfe dieses Pulvers hunderte Schritt weit schleudern kann, wurde wieder eingestellt, nachdem einige Zwerge bei Versuchen ihr Leben gelassen haben. Auch die Herstellung des schwarzen Pulvers soll überaus gefährlich sein - schon der kleinste Fehler kann dem Alchemisten eine Hand, einen Arm oder sogar den Kopf kosten - und ist nur den erfahrensten Alchemisten gestattet. Versuche von vielen mittelländischen Alchemisten dieses Geheimnis zu entschlüsseln schlugen bisher fehl. Bisher ist man lediglich der Annahme, dass Holzkohle und Sulfurum im Pulver enthalten zu sein scheinen. Es scheinen aber noch eine oder mehrere Ingredienzien zu fehlen um das „Donnerschlagpulver“ herzustellen. Ihr seht - es ist also gänzlich falsch, Zwerge für dumm zu halten... Zwerge sind aber nicht bloß für ihre Mechanizi und Alchemisten geschätzt. Höchsten Stellenwert in Antheria genießt die Braukunst der Zwerge. Wer es sich leisten kann, der genießt zu seinem Mahl einen Krug kühles Zwergenbräu und selbst in den höchsten Häusern wird nach einem ausgiebigen Mahl ein Schluck Zwergenbrannt gereicht um für Ausgewogenheit im Magen zu sorgen. Ihr seht - wir verdanken den Zwergen mehr als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Jedoch anders als bei Menschen oder Elfen, lassen sich Zwerge nur sehr schwer in Volksgruppen einteilen. Es handelt sich bei ihnen viel eher um Sippen oder eine Art von Berufsgruppen.*

**nähere Informationen und Abbildungen zu den kulturschaffenden Völkern Antherias findet ihr in der 9.Ausgabe des „Antherianischen Amazonen Kuriers“*

Zwergenbräu: Gilt als das schmackhafteste Bier Antherias - verursacht bei übermäßigem Genuss kaum Kopfschmerzen, ist dafür meist aber fast doppelt so teuer wie herkömmliches Bier.

Zwergenpatzen: Eine Art Münze aus Obsidian (Vulkanglas), in deren Mitte ein Silberkern eingelassen ist. Der Wert des Zwergenpatzens entspricht in etwa 10 Talern, er ist jedoch kein offizielles Zahlungsmittel.

Zwergensilber: Silber höchster Reinheit (>90%). Es wird, zu Platten gewalzt, an die Münzprägestätte in Andarwacht geliefert wo daraus die Taler geprägt werden.

Zzzz Zzz: Typisches Arbeitsgeräusch eines Hügelweidener Söldners der zur Nachtwache eingeteilt wurde.

• LÄNGEN- & ENTFERNUNGSANGABEN •

Anders als in unserer Welt sind Längen- und Entfernungsangaben in Antheria zum Teil eine Art grobe Schätzung - vor allem wenn es um größere Entfernungen geht. Zwar kennt man in Antheria die Meile (entspricht etwa einem irdischen Kilometer), aber kaum jemand kann sagen wie viele Meilen es von Bergfurth nach Andarwacht sind. Entfernungen die man nicht an einem Tag zurücklegen kann werden fast immer in „Tagesmärschen“ oder „Tagesritten“ angegeben und sind nicht verbindlich. Aber natürlich gibt es auch ein verbindliches Maßsystem, welches auf den ersten Blick wie eine Mischung aus metrischem und anglikanischem System anmutet. Bevor man jetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlägt, sollte man sich ins Gedächtnis rufen, dass meist Dinge aus der Natur als Grundlage, für die antherianischen Maßeinheiten, dienen.

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

Doch was bedeutet nun die „Genauigkeit“ bei den einzelnen Maßen? Nun - wie schon erwähnt sind die Angaben in Antheria nicht ganz so zuverlässig wie in unserer Welt und mit zunehmender Entfernung werden die Angaben ungenauer. Gilt eine Angabe als

• ANHANG I •

„überaus hoch“, so weicht sie in der Regel um maximal 1% vom tatsächlichen Wert ab. Bei „sehr hoch“ erhöht sich die Toleranz auf etwa 3% und bei „hoch“ etwa 5%. Bei „normal“ sind es bis zu 10%, bei „gering“ bis zu 15% und bei „sehr gering“ bis zu 20%. Die Angabe „keine“ bedarf wohl keiner näheren Erklärung...

• GEWICHTE •

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

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

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

• FLÜSSIGKEITEN •

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

Antherianisch	Irdisch (ml)	Irdisch (cl)	Irdisch (l)	Genauigkeit
---------------	--------------	--------------	-------------	-------------

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

Beim Krug muss man ganz klar zwischen der Hohlmaßangabe und dem Gefäß unterscheiden. Selbiges gilt auch, wenn man in einer Taverne eine Amphore Wein bestellt. In Antheria sind Amphoren mit Füllmengen von 0,5 bis 2 Liter gebräuchlich. Transportamphoren können aber auch schon mal ein Fassungsvermögen von bis zu 50 Litern aufweisen.

• ZEITMESSUNG •

Die Zeitmessung spielt für den gewöhnlichen Antherianer so gut wie keine Rolle. Man verabredet sich nicht für 14:25, sondern für die Zeit nach der die Sonne ihren Höchststand hatte. Lediglich Astronomen, Alchemisten und andere Gelehrte befassen sich genauer mit der Zeitmessung. Und nur die reichsten Bewohner Antherias können sich einen Zeitmesser, geschweige denn einen Taschenzeitmesser, leisten. Aber dennoch kennt man auch in Antheria Einheiten für die Zeit, auch wenn diese sich maßgeblich von den irdischen unterscheiden.

Antherianisch	Irdisch (Sek.)	Irdisch (Min.)	Irdisch (Std.)	Irdisch (Jahr/Tag)
Lidschlag	0,01	0,000166667	0,0000027778	0,00000000031709
Pfeilstrich	0,1	0,001666667	0,000027778	0,000000003171
Augenblick	1	0,01666667	0,00027778	0,00000003171
Minute**	60	1	0,01666667	0,000001902591324
Weile	3600	60	1	0,000114155
Sonnenlauf*	43200	720	12	0,00136986 / 0,5
Mondwache*	43200	720	12	0,00136986 / 0,5
Woche**	604.800	10.080	168	0,0191781 / 7
Mondwechsel	2.628.000	43.800	720	0,0821918 / 30
Sternenlauf	31.540.000	525.600	8.760	1 / 365
Dekade	315.400.000	5.256.000	87.600	10 / 3.650
Zeitalter	3.154.000.000	52.560.000	876.000	100 / 36.500

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

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

Generell sind die Zeitangaben als Anregungen zu verstehen – und nicht verbindlich. Wenn ihr euch wohler oder sicherer fühlt, so könnt ihr während des Spieles natürlich auch gerne euer irdisches System verwenden. Sehr wohl bekannt ist in Antheria allerdings der Zeitrahmen des „Mondwechsels“ – welcher 30 irdischen Tagen entspricht. Der antherianische Sternenlauf (Jahr) setzt sich aus

zwölf Mondwechseln und der „langen Nacht“ zusammen, welche fünf Sonnenläufe (Tage) andauert. Für die „lange Nacht“ gelten in weiten Teilen Antherias sehr strenge Regeln. So ist es Mann und Frau verboten während dieser Tage der Succubana zu opfern und auch tierische Produkte, welche in dieser Zeit gewonnen oder erzeugt wurden (Eier, Milch,...) sollten nicht verzehrt werden. Und natürlich würde sich jeder Bauer hüten, seine Ernte in der „langen Nacht“ einzufahren.

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

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

• WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN •

Cassandra – Leben und Sterben einer Märtyrerin (♀♣):

Rasse:	Mensch	Hautfarbe:	gebräunt
Größe:	1,74 Schritt	Gewicht:	61 Stein
Haarfarbe:	rotbraun	Augenfarbe:	grün
Beruf:	Sklavin / Kriegerin	Geburtsjahr:	32 v.C.

Cassandra erblickte im Jahr 641 (28 v.C.) des einzigen und wahren Gottes, als Tochter einer Sklavin in dritter Generation, in Al' Tahar das Licht der Welt. Im Alter von fünf Jahren musste sie mitansehen wie ihre Mutter von ihrem Herren und Besitzer zu Tode geprügelt wurde, als diese sich einem Gast des Hauses verweigerte. Wer ihr Vater war wusste sie nicht. Es konnte ihr Besitzer, einer seiner Gäste oder auch einer der Sklaven des Hauses sein. Als Kind einer treu dienenden Sklavin wurde Cassandra geduldet, aber nun war sie für ihren Besitzer ohne Wert, also verkaufte er sie an den Rauschkrauthändler Suffim Ka'ah, der eine Handelskarawane quer durch die Wüste, von Al Jahir nach Khafer Sawahl betrieb. Ein Handel den Suffim Ka'ah Dekaden später bereuen sollte. Wer sein Eigen war, der musste auch arbeiten und so kam es, dass die junge Cassandra Dungsammlerin wurde. Zusammen mit anderen Sklavinnen musste sie der Karawane zu Fuß folgen und den Dung der Kamele, welcher statt Brennholz Verwendung fand, aufsammeln. Schwer verdientes Brot, denn Dung sammeln war nicht ungefährlich. Immer wieder hatten sich giftige Sandkäfer, Skorpione und Spinnen im Dung versteckt und so geschah es immer wieder, dass eine oder einer von ihnen gebissen oder gestochen wurde. Und da ein Heiler teuer war als ein neuer Sklave wurden sie in so einem Fall stets der Gnade der Wüste überlassen – und die Wüste kennt keine Gnade mit den Schwachen. Fünf Sternenläufe lang sammelte Cassandra den Dung der Kamele als eine Wüstenotter ihr Schicksal mit einem Biss veränderte. Doch es war nicht Cassandra die gebissen wurde... Suffim war von seinem Kamel gestiegen um sich zu erleichtern und hatte nicht bemerkt, dass die Wüstenotter nur einen Schritt neben ihm im Sand auf der Lauer lag. Blitzschnell stieß die Schlange zu – doch Cassandra war schneller. Ihr Dienst als Dungsammlerin hatte ihre Sinne für derartige Bedrohungen geschärft und noch bevor die Schlange ihre Fänge in sein Bein schlagen konnte hatte Cassandra sie hinter dem Kopf gepackt und ihr das Genick gebrochen. Als Dank für seine Rettung beförderte er Cassandra zu seiner persönlichen Zeltsklavin. Von nun an lief

sie nicht mehr durch den heißen Sand, sondern ritt auf einem Kamel und anstatt Dung sammelte sie nun die Kleidungsstücke ihres Herren im Zelt auf. Suffim fand Gefallen an dem Mädchen und ließ sie in den Gebräuchen der Wüstenvölker unterrichten. Sie erlernte den verführerischen Tanz der Seidentücher, wie man köstlichen Çay zubereitet und feine Teppiche webt. Einmal pro Mondwechsel war es ihr erlaubt sie selbst zu sein. Meist nutzte sie diese Zeit um sich mit anderen Mädchen und Frauen zu treffen um sich auszutauschen. Eine dieser Frauen war Kuno Ichi, eine Kriegerin aus Suantong, welche vor einigen Sternenläufen aus ihrer Heimat verschleppt wurde. Sie unterrichtete Cassandra im Geheimen in der Kampfkunst ihres Volkes. Hätte man sie dabei erwischt, hätte es wohl für beide den sicheren Tod bedeutet. Wieder schlug das Schicksal zu. Cassandra war gerade zwölf geworden, als Suffims einziger Sohn durch den Biss eines Wüstenkäfers ins Paradies geschickt wurde. Vier Sonnenläufe kämpften Heiler und Magier um sein Leben – vergeblich. Der Tod seines über alles geliebten Sohnes veränderte Suffim und er wurde noch kaltherziger als er ohnehin schon war. Seinem einzigen wahren Erben beraubt, kam es, dass Suffim sich Nacht für Nacht ausgewählten Frauen aufzwängte um einen neuen Erben zu zeugen, doch sie gebaren ihm nur Töchter. So kam es, dass er – nachdem er reichlich dem vergorenen Honig zugesprochen hatte – des Nachts unter Cassandras Decke schlüpfte und sich ihr, gegen ihren Willen, aufzwängte.

Neun Mondläufe später gebar Cassandra die selbst noch ein Kind war, unter unsäglichen Schmerzen, einen gesunden Sohn. Da sie das Kind jedoch nicht selbst stillen konnte wurde es ihr weggenommen und der Obhut Suffims Harem übergeben, wo sich eine Frau, welche gerade ein Mädchen geboren hatte um ihn kümmerte als wäre er ihr eigener Sohn. Nun, da Suffim hatte was er wollte, wurde er Cassandra schon bald überdrüssig. Zwar kroch er immer wieder unter ihre Decke, aber egal wie oft er sich ihr auch aufzwängte, sie wurde nicht wieder schwanger. Als ihm die Heiler nach einer Untersuchung mitteilten, dass Cassandra keine Kinder mehr gebären würde können war Suffim ausser sich vor Zorn und verstieß sie aus seinem Zelt, zurück zu den Dungsammlern und Wasserträgern. So begab es sich, dass Cassandra aus steter Entfernung mit ansehen musste, wie Suffim und seine Haremsfrau Cassandras Fleisch und Blut als einen der ihren großzogen. Zehn Mal sollten die Sternbilder der Götter über das Firmament wandern bis Cassandra das erste Mal mit ihrem Sohn sprechen durfte, jedoch nicht als Mutter, sondern als Bittstellerin. Auf Knien flehte sie ihn um das Leben eines alten Sklaven an, dem vorgeworfen wurde einen Becher Wasser zu viel getrunken zu haben. Doch der junge Herr hatte nur verhöhnende Worte für

sie übrig. Anstatt Gnade walten zu lassen, ließ er den alten Mann in das Zelt schleppen und richtete ihn selbst, indem er ihm die Kehle durchschnitt. Nachdem der Mann ausgeblutet war befahl er Cassandra den blutgetränkten Sand aus dem Zelt zu schaffen, bevor er sie an den Richtpflock binden und auspeitschen ließ – für die Frechheit ihn mit so etwas Unwichtigem, wie dem Leben eines alten Mannes, zu behelligen. Cassandra war die Peitsche gewohnt und es waren nicht die Hiebe die ihr vor Schmerzen das Herz zerrissen. Es war, dass sie mitansehen musste wie ihr eigen Fleisch und Blut herzlos tötete und ihre Bestrafung befahl. Eines Tages würde sie dem ein Ende bereiten – das schwor sie sich selbst, bevor sie unter den Hieben der Peitsche das Bewusstsein verlor. Zwei Sternläufe später hatte Kuno Ichi ihr gesamtes Wissen der Kampfkunst an Cassandra weitergegeben. Zwar war sie keine Meisterin, wie Kuno, aber sie wusste sich von nun an zur Wehr zu setzen. Etwa zur selben Zeit übertrug Suffim Aufsicht und Behandlung der Sklaven an seinen Sohn und er war noch schlimmer als sein Vater. Selbst die kleinste Verfehlung wurde mit der Peitsche oder dem Tod bestraft und nicht selten vollstreckte er seine Urteile selbst. Und immer wieder ließ er sich Abends Sklavenkinder in sein Zelt bringen, wo er sie aufs grausamste quälte, wie ihre Schreie vermuten ließen. Berichten konnte keines der Kinder, denn keines von ihnen wurde je wieder gesehen. Zur Feier seines 14. Lebensstages fasste er den Entschluss seinem Vater einen Enkel zu schenken. Nacht für Nacht ließ er sich hübsche Mädchen, die meisten davon nicht älter als Cassandra es war als er ihr aufgezwungen wurde, und verging sich an ihnen. Als die erste von ihnen Schwanger wurde, ließ er alle anderen töten und ihre Körper am Mabar Tu Ahim, dem Friedhof der Drachen, im Sand verscharren. Das alles musste ein Ende haben – bevor noch mehr Menschen seinem perversen Tun zum Opfer fielen.

Dank Kunos Hilfe gelang es Cassandra die meisten der Sklavinnen davon zu überzeugen, dass es besser wäre im Kampf um die Freiheit zu sterben, als weiter den perversen Gelüsten ihrer Herren zu dienen, welche über ihr Leben bestimmen konnten als wären sie lästige Fliegen an einem Kamelarsch. Der Zufall wollte es, dass sie wenige Sonnenläufe später auf die Karawane von Suffims Bruder Hassim trafen, einem Sklavenhändler der zwei Dutzend Sklavinnen nach Al' Alam verkauft hatte und sich auf den Weg gemacht hatte diese abzuliefern. Das Treffen der Brüder sollte ausgiebig gefeiert werden und so ließ Suffim ein Fest ausrichten, auf dem es weder an Wein, willigen Sklavinnen noch an Unterhaltung fehlen sollte. Zu diesem Zweck wurden Cassandra, Kuno und einige der anderen Sklavinnen gebadet und mit duftenden Ölen gesalbt. Sie sollten in kleinen Zelten, in denen es

jedoch nicht an Luxus mangelte, die Gelüste von Suffims Gästen befriedigen. Die Anmutigsten von ihnen, sollten die Gäste mit Schleiertänzen erfreuen. Mit Anbruch der Nacht begann das Fest - und der Kampf um die Freiheit. Es dauerte nicht all zu lange, bis der erste Mann betrunken in Cassandras Zelt torkelte und ihr befahl ihre Seidentücher abzulegen, was sie es gelernt hatte, auf verführerische Art tat. Von Geilheit getrieben begann der Mann sich zu entkleiden. Er war so damit beschäftigt und so betrunken, dass er es noch für einen Teil ihres Schleiertanzes hielt als Cassandra ihm einen der seidenen Schleier um den Hals legte. Augenblicke später zog sie mit aller Kraft zu - und die Arbeit als Sklavin hatte sie sehr kräftig gemacht. Kein Ton kam über die Lippen des Mannes, nur ein leises Röcheln war zu hören als ihm die Augen aus den Höhlen quollen. Der erste Schritt war getan und er vollzog sich auch in einigen der anderen Zelte. Kaum hatte Cassandra dem Toten die Waffen abgenommen und ihn an der Rückseite aus dem Zelt geschoben, da kündigte sich bereits der nächste „Gast“ an. Ihm widerfuhr das gleiche Schicksal. Doch langsam wurde man im Festzelt misstrauisch. Zwölf Männer waren zu den Lustsklavinnen gegangen und keiner von ihnen war zurückgekehrt. Also schickte Suffim vier Männer seiner Leibgarde um nach dem Rechten zu sehen. Die Männer erwartete eine böse Überraschung - ein Dutzend Sklavinnen, mit Säbeln und Dolchen bewaffnet. Die Männer lachten als sie die bewaffneten Frauen sahen, aber schon Augenblicke später war ihr Lachen verstorben - so wie sie selbst auch. Diese Taktik konnte nicht mehr lange gutgehen, die Frauen mussten zum Angriff übergehen und der Hydra die Köpfe abschlagen. Und zwar alle, auf das sie wieder Kinder und Frauen töten würden. Vier Sklavinnen schlüpfen in die Rüstungen der getöteten Leibwächter. Zwei von ihnen ergriffen einen der getöteten Männer und die beiden anderen gaben vor Cassandra und Kuno dabei überrascht zu haben wie sie den Mann getötet hatten. So machten sie sich auf den Weg ins Festzelt, während ihnen die anderen Frauen im Schutz der Dunkelheit, in sicherem Abstand, folgten. Suffim war außer sich vor Wut als er die beiden Frauen und den Getöteten erblickte. Die beiden Frauen sollten sofort gerichtet werden - gleich hier, zur Belustigung seiner Gäste. Ihre Köpfe sollten rollen. Er schickte nach dem Scharfrichter und ein erfreutes Raunen ging durch die Reihen seiner Besucher als sie den gewaltigen Krummsäbel erblickten mit dem er die Frauen richten sollte. »Den aufsässigen Rotschopf zuerst!«, rief Suffim und nahm einen kräftigen Bissen von einer Hammelkeule, der ihm jedoch augenblicklich im Halse stecken blieb. Es war nämlich nicht Cassandras Kopf der rollte, sondern der des Scharfrichters. Eine der verkleideten Frauen hatte ihm den Kopf abgeschlagen, noch ehe er seinen Säbel anheben konnte. Es dauerte ein paar Lidschläge bis den

Männern gewahr wurde was soeben geschehen war und als plötzlich die Schar bewaffneter Frauen das Zelt stürmte brachen Panik und Chaos aus. Zwar trugen die Männer Schwerter und Dolche, doch die wenigsten von ihnen wussten damit umzugehen. Ließen sie doch stets andere die Drecksarbeit, wie sie es nannten, für sich erledigen. Und da die meisten von ihnen auch reichlich dem Alkohol zugesprochen hatten, waren sie keine Gegner für die wütenden Frauen. Wie Halme bei der Mahd fielen sie unter den Säbelhieben der Frauen. Es war ein blutiges Massaker bei dem nur Suffim, sein Sohn und Hassim am Leben gelassen wurden, jedoch nicht um ihre Leben zu verschonen. Zuerst sollte Suffim mit ansehen wie auch sein zweiter Sohn den Weg ins Paradies findet. Cassandra zwang den Jungen auf die Knie und setzte ihm einen scharfen Dolch an den Hals, wobei sie ihm ins Ohr flüsterte: »Ich verfluche den Tag, an dem dein Vater dich mir aufgezwungen hat. Und noch mehr verfluche ich den Tag, an dem ich dich unter unsagbaren Schmerzen aus meinem Leib gepresst habe.« Erst jetzt wurde dem Jungen bewusst wer ihm das Messer an den Hals hielt. »Du? Du bist meine Mutter?« »Wage es nicht mich Mutter zu nennen, du krankes Scheusal. Erinnerst du dich an den alten Mann um dessen Leben ich dich angefleht habe? Das ist für ihn!« Mit diesen Worten zog sie den Dolch rasch über seinen Hals und schnitt ihm die Kehle durch. Suffim schrie vor Zorn und Trauer laut auf. »Du Hexe! Das wirst du mit deinem Leben bezahlen.« Kuno packte ihn an den Haaren, zog seinen Kopf in den Nacken und setzte ihm einen Dolch an die Kehle. »Soll ich ihm die Kehle durchschneiden? Oder vielleicht schneide ich ihm die Zunge heraus, damit wir seine schmutzigen Worte nicht mehr hören müssen?« Cassandra blickte ihre Freundin lächelnd an. »Nein Kuno, man soll sein Schreien in der ganzen Wüste hören.« Unter Jubel und Klatschen zogen die Frauen ihm aus dem Zelt, rissen ihm die Kleider vom Leib und zwangen ihn, sich über einen großen Holzblock zu beugen. »Wir wollen, dass du genau den Schmerz spürst, den wir ertragen mussten als du dich uns aufgezwungen und geschändet hast.« Mit diesen Worten griff Cassandra nach einem etwa vier Finger dickem und zwei Schritt langem, Rundholz und schob es langsam in seinen Anus. Suffims Schreie hallten durch die nächtliche Wüste, doch niemand der sie vernahm war willens oder in der Lage ihm zu helfen. Tiefer und tiefer trieb sie den Pfahl in seinen Körper und mit jedem Mal wurden seine Schreie gellender, bis sie abrupt verstummten. Cassandra hatte den Pfahl durch seinen Körper getrieben und er war aus seinem aufgerissenen Mund wieder ausgetreten, so das er nun wie ein Spanferkel am Spieß aussah. »Bleibt nur noch der Sklavenhändler.«, bemerkte Kuno. »Mit dir haben wir nichts zu schaffen, Hassim, aber da du uns Frauen wie eine Ware behandelst, können wir auch

dich nicht ungestraft ziehen lassen. Die Frauen, welche du nach Al' Alam verkauft hast sollen über dein Schicksal entscheiden.« Sofort fielen die Frauen wie Löwinnen über den Sklavenhändler her, traten und schlugen auf ihn ein und ließen ihn die Peitsche spüren, mit welcher er seine Macht über sie zu demonstrieren pflegte. Die Frauen jubelten und lachten als er unter den Peitschenhieben aufschrie und sich letztendlich einnässte. Danach fesselten sie ihn, verkehrt herum, auf ein Kamel und trieben es ins Dunkel der Wüstennacht. Eine Demütigung die kein Sohn der Wüste ertragen kann, und so hoffte Hassim, dass niemand ihn so finden würde. Als der Tag anbrach zwangen die Frauen die überlebenden Männer, sich um die Opfer der Nacht zu kümmern. Während die gefallenen Frauen mit allen Ehren dem Feuer übergeben wurden, wurden die Leichen der Männer auf einfach im Sand aufgetürmt. Die Wüste würde sich um ihre Beseitigung kümmern.

Cassandra versprach den überlebenden Männern, zum größten Teil Sklaven und Krieger die man in den Dienst für Suffim gezwungen hatte, Gnade und den ungehinderten Abzug durch die Wüste, wenn sie im Gegenzug einen Eid ablegten, ihre Hand nie wieder gegen Frauen und Kinder, egal welchen Geschlechtes, zu erheben. Die meisten willigten ein, aber es gab auch einige welche dem Tod durch das Schwert den Vorzug gaben. Denen, die sich für den Tod entschieden hatten, wurde ebenfalls die Ehre der Feuerbestattung zu Teil. Die anderen schickte Cassandra, ausgerüstet mit Verpflegung, Wasser und drei Kamelen in die Wüste. Cassandra wusste um die Verschlagenheit der Männer und ihr war bewusst, dass die Männer reden und man bald nach ihnen suchen würde. Der Kalif würde hundert Mann ausschicken um ihr und den anderen Frauen den Gar auszumachen – und sie waren nur noch etwas mehr als ein Dutzend. Sie mussten fliehen und sich in der Tiefe der Wüste verstecken. So gelangten sie in die Ruinenstadt Keereba. Eine Stadt in einer der unwirtlichsten Gegenden Antherias, eine Stadt, welche schon vor zwei Dekaden von den Menschen aufgegeben wurde. Hier würde man nicht nach ihnen suchen. Um überleben zu können überfielen sie Karawanen und befreiten Sklavinnen, denen sie die Wahl ließen sich ihnen anzuschließen oder in die Sklaverei der Männer zurückzukehren. Ihre Zahl wuchs rasch und ihre Überfälle wurden immer mutiger und dreister. Dabei nutzten sie, die von ihnen entwickelte Fähigkeit „Eins mit dem Sand der Wüste zu sein“. Selbst wenn ein Mann nur einen Schritt von ihnen entfernt in den Sand pisste konnte er sie nicht sehen – bis es zu spät für ihn war. Es dauerte nicht lange und die Kunde von den „Al'Amasson“, was in etwa so viel wie „Furien der Wüste“ bedeutet, machte in den Städten die Runde und schon bald wurde ein hohes Kopfgeld auf Cassandra, und die Frauen die ihr

folgten, ausgesetzt. Cassandra hatte genau das Gegenteil von dem erreicht, was sie erreichen wollte, denn nun kam es vielerorts zu falschen Anschuldigungen gegen Frauen und zu, unter brutaler, unmenschlicher Folter abgerungenen Geständnissen. Gefangene gestanden Kriegerinnen der „Al'Amasson“ zu sein, nur um Erlösung von der Folter im Tod zu finden. Cassandra konnte dies nicht länger ertragen und fasste daher einen Entschluss, welcher die Geschichte Antherias maßgeblich beeinflussen sollte. Sie entschloss sich, die Wüste zu verlassen und gen Norden zu ziehen, wo sie sich mit den Frauen jenseits der „Großen Sandsteine“ niederlassen und einen Orden gründen wollte, dem nur Frauen beitreten durften. Da Kuno in ihre Heimat zurückkehren wollte zog es sie, und einen Teil der Frauen, nach Westen. Kuno und Cassandra versprachen einander sich, sobald es die Lage zuließ, wiederzusehen, doch es sollte ein Abschied für immer sein. Der Weg in den Norden war beschwerlich und voller Gefahren. Nur eine Hand voll Frauen erreichte das gelobte Land jenseits der Berge, indem sie des Nächtens marschierten und sich tagsüber im Sand verbargen. Einige fielen während der langen Marsches Tieren zum Opfer, andere fielen in Kämpfen, wurden verschleppt und versklavt oder begaben sich sogar freiwillig zurück in die Sklaverei um den Strapazen des Marsches zu entgehen.

Die meisten der Frauen zogen nach Andarwacht um in der Hauptstadt des Landes ein neues Leben zu beginnen. Cassandra und zwei ihrer treuesten Begleiterinnen suchten ihr Schicksal in Torwacht (heute Alt Torwacht), einer kleinen Stadt, auf einer Anhöhe gelegen von der aus man weit aufs Meer, aber auch weit ins Land blicken konnte. Dem Umstand, dass sie sich abseits der Straßen bewegten, war es zu verdanken, dass sie an einer Baumgruppe auf einen Jungen trafen. Er lehnte sitzend an einem Baum und rang nach Luft. Ein Pfeil steckte in seiner Brust und hatte wohl seine Lunge durchbohrt. Er würde nicht mehr lange leben. Als er die Frauen erblickte flehte er sie an, ihn von seinem Leid zu erlösen. Cassandra willigte ein und schickte die anderen Frauen voraus. Sie sollten nicht mit ansehen müssen, wie sie einen unschuldigen Jungen auf den Pfad ins Jenseits schickte. Als sie ihren Säbel zog und in seine traurigen Augen blickte, äußerte der Junge noch einen letzten Wunsch - er wollte als Mann sterben. Cassandra wusste, dass sie dafür den Schwur, den sie sich selbst gegeben hatte, brechen musste, aber sie erfüllte dem Jungen seinen letzten Wunsch. Ohne Lust empfinden zu wollen setzte sie sich auf seinen Schoß. Doch Succubana hatte ein Einsehen mit den Beiden. Die Göttin gab dem Jungen die Kraft seine Lanze noch einmal aufzurichten und Cassandra das Verlangen sie in sich

aufzunehmen. Zum ersten Mal in ihrem Leben fühlte sie wie schön es ist den Kuss der Göttin zu empfangen und mit einem leisen »Hab Dank...« entlud der Junge seinen Samen in sie, ehe jegliches Leben aus seinem Körper wich. Cassandra sprach ein kurzes Gebet für den Jungen und schloss ihm die Augen. Nicht ohne ihm zuvor zu versprechen, dass sie seinen frühen Tod rächen würde. Rasch schloss sie zu ihren Begleiterinnen auf und selbst als diese sie mit Fragen über den Jungen überhäuften, behielt Cassandra den letzten Wunsch des Jungen, und dessen Erfüllung, für sich.

Cassandra, Rovena und Aisha genossen schon bald großes Ansehen in Torwacht, denn sie konnten es an Kampfkraft und Geschick mit jedem Mann in der Stadt aufnehmen, doch niemand in der Stadt wusste über ihre Vergangenheit als „Al'Amasson“. Aisha verliebte sich in den Sohn eines angesehenen Schmieds und noch bevor der Mond seine Gestalt dreimal verändert hatte, schlossen die Beiden den Junovabund. Rovena machte es sich zum Ziel, das was sie von Cassandra und Kuno gelernt hatte, an Frauen und Mädchen der Stadt weiterzugeben und gründete eine Schule in der sie Frauen das Kämpfen lehrte. Sie hatte nicht viele Schülerinnen - und die wurden von den Männern meist hämisch belächelt - aber es reichte um zu überleben. Cassandra war der Stadtwache beigetreten, wo sie dank ihres Mutes und ihrer Disziplin rasch zur Hauptfrau aufstieg. Doch seit einigen Tagen fühlte sie ein steigendes Unwohlsein und sie verspürte seltsame Gelüste. Manches Mal gelüstete es ihr etwa nach rohem Fisch zu dem sie süßen Honigwein trank und Bittermandeln aß. Zu ihrer Freude hatten auch die Blutungen, welche sie um jeden Vollmond herum quälten, aufgehört. Doch als ihre Brüste zu wachsen begannen und ihr Bauch ein wenig rundlich zu werden schien, fiel es ihr wie Drachenschuppen von den Augen und ein Besuch bei der Heilerin brachte endgültige Gewissheit. Sie war in anderen Umständen, wie die Leute es hier nannten. Sie erwartete ein Kind, aber wie konnte das sein? Hatte Suffims Heiler nicht gesagt, dass sie keine Kinder mehr gebären würde können. Jetzt begriff sie... Der Heiler hatte gelogen im sich nicht Suffims Zorn zuzuziehen. Es lag also nicht an ihr! Die Götter hatten Suffim für seine schändlichen Taten bestraft und ihm die Fruchtbarkeit seiner Lenden genommen. Und der Junge auf dem sie gesessen hatte um ihn zum Mann zu machen, der gab sein Leben um neues in ihren Körper zu pflanzen - und vier Mondläufe später erblickte ein gesundes Mädchen das Licht Abtherias. Das erste Mädchen seit Generationen ihrer Blutlinie welches in Frieden und Freiheit geboren wurde. Doch Glück und Frieden sollten nicht ewig währen. Vom Rest Antherias unbemerkt sammelten sich eine Vielzahl an Orkclans am Fuß der

Vulkanglaszacken, Schwarzfüße, Bluthände, Schädelbrecher... Tausende an der Zahl und sie hatten nur ein gemeinsames Ziel – die Unterwerfung aller anderen Völker Antherias. Während überschaubare Gruppen Scheinangriffe bei Orktrotz und Val'talsin durchführten, marschierte die Hauptstreitmacht der Orks die Küste entlang gen Süden, genau auf Torwacht zu. Obwohl Torwacht eine verhältnismäßig kleine Stadt war, war sie doch von enormer strategischer Bedeutung. Fiel Torwacht war der Weg frei nach Großhaven und wer Großhaven kontrollierte, kontrollierte den größten Teil der Nachschubrouten nach Andarwacht. Verschlimmert wurde die Lage noch dadurch, dass Berichte über den Vormarsch der Orks vielerorts nicht für bare Münze genommen wurden. Nur zwei Kriegerinnen nahmen die Warnungen ernst, Cassandra und Kuno. Beide begannen umgehend Truppen zu mobilisieren, aber nur etwa zwanzig Torwachter – zum größten Teil Frauen – folgten Cassandras Ruf zu den Waffen und Kuno war zu weit entfernt um Cassandra und Torwacht zeitgerecht beistehen zu können. Cassandra vertraute ihre Tochter Luhana ihrer ehemaligen Begleiterin Aisha an, die selbst bereits Mutter von drei Kindern war und das Heil ihrer Familie in der Flucht sah. Sie würde versuchen in Großhaven ein Schiff zu finden, welches sie und ihre Familie nach Neuhafen bringen sollte, wo sie vor den anrückenden Orks in Sicherheit waren.

Schon zwei Sonnenläufe bevor die ersten Orks am Horizont zu sehen waren konnte man ihre Kriegstrommeln hören was zu Panik in der Bevölkerung Torwachts sorgte und die meisten völlig kopflos fliehen ließ. Die meisten von ihnen suchten ihr Heil in der Flucht nach Andarwacht, doch sie alle sollten ins Verderben laufen. Die Streitmacht der Orks hatte sich geteilt und marschierte, zu gleichen Teilen, auf Torwacht und die Hauptstadt zu. Und die fliehenden Torwachter liefen den Orks, welche auf Andarwacht marschierten, geradewegs in die Schwerter. Es folgte ein Massaker, das kaum ein Mensch überlebte – und denen, welche das Gemetzel überlebten blieb nur der Weg zurück nach Torwacht. Cassandra wusste, dass sie den anrückenden Orks auf offenem Feld nichts entgegenzusetzen hatte, also gab sie den Befehl die Stadt in der verbleibenden Zeit so gut als möglich zu befestigen. Palisaden wurden errichtet, Fallgruben ausgehoben und Gräben gegraben und mit Schwefelwasser gefüllt. Cassandra wusste, dass sie die Verteidigung der Stadt mit ihrer aller Leben bezahlen würden, aber sie mussten den erwarteten Entsatztruppen Zeit verschaffen und die Orks einen hohen Preis für die Einnahme Torwachts bezahlen lassen. Und obwohl sie wusste, dass ihr Tod bevorstand war sie glücklich, würden sie und ihre Werte doch in ihrer Tochter weiterleben. Zu Hunderten stürmten die Orks

auf die Stadt zu und viele von ihnen fielen den Verteidigungsanlagen der Stadt zum Opfer. Sie stürzten in die Fallgruben an deren Böden gespitzte Holzpfähle sie erwarteten und sie taumelten in die Gräben die mit leicht brennbarem Schwefelwasser gefüllt waren. Die markerschütternden Schreie der Orks ließen einem das Blut in den Adern gefrieren, als die Verteidiger die Gräben in Brand setzten und die Wiesen vor der Stadt in ein Flammenmeer verwandelten. Dennoch erreichten viele der Orks die Palisaden, wo sie jedoch von den Verteidigern mit Lanzen, Schwertern, Äxten, Hämmern, und allem was sich als Waffen verwenden ließ, in Empfang genommen wurden. Doch im Nahkampf zeigte sich die Überlegenheit der Orks und ihre schweren Klingen hielten unter den Verteidigern blutige Ernte. Rovena, die an vorderster Linie kämpfte war eine der Ersten die den Angreifern zum Opfer fiel - jedoch nicht ohne zuvor vier von ihnen in die Unterwelt zu schicken. Doch was half es wenn jede von ihnen vier oder fünf Angreifer tötete, wenn diese zigfach überlegen waren. Es blieb ihr nur der Rückzug und die verfolgenden Orks hätten ihnen sicher rasch den Gar ausgemacht, wäre ihnen nicht im letzten Augenblick ein Trupp von etwa fünfzig säbelschwingenden Reiterinnen zu Hilfe gekommen, welche den Orks in den Rücken fiel und eine blutige Schneise in ihre Reihen schlug. Obwohl die Orks zigfach überlegen waren, versetzte der unerwartete Angriff sie in Panik und sie zogen sich zurück. Cassandra war mehr als nur überrascht als die Anführerin der Reitertruppe aus dem Sattel stieg, vor ihr auf die Knie fiel und die Worte: »Dir zu Ehren reiten wir, dir zu Ehren kämpfen wir und dir zu Ehren sterben wir. Cassandra, Königin der Amazonen!« Cassandra war verwirrt, erkannte sie in der Frau die vor ihr kniete doch eine ihrer Gefährtinnen aus vergangenen Tagen. Die Frau zog ihren Säbel aus dem Gürtel und bot ihn Cassandra dar. »Bitte erweise uns die Ehre, nimm dieses Schwert - Drachenklaue - und führe uns in unsere letzte Schlacht, damit wir ehrenhaft als Amazonen sterben können.«

Die Nacht brach herein - die Zeit der Nachtschleicher... Goblins, welche sich den Orks angeschlossen hatten, weil sie sich dadurch einen Vorteil versprachen. Die ganze Nacht lang versuchten sie, in kleinen Gruppen, ins Herz der Stadt vorzudringen und Verteidigungsanlagen zu sabotieren. Ohne Aussicht auf Erfolg, denn wo immer sie auftauchten erwarteten sie bereits die Amazonen und machten kurzen Prozess mit ihnen. Cassandra und die Anführerin der Amazonen, Serafina, standen an einem großen Feuer das sie inmitten der Stadt entfacht hatten ob die Körper der Gefallenen dem Paradies zu übergeben. Cassandra kämpfte mit den Tränen als zwei Kriegerinnen den Körper von Rovena brachten um ihn den Flammen zu

übergeben. Ihr Körper war aufs übelste zugerichtet. Ein Arm war oberhalb des Ellenbogens abgetrennt, am anderen Arm fehlte die Hand, die jetzt wahrscheinlich ein Ork als Trophäe um den Hals trug. Beide Beine waren mehrfach gebrochen und in ihrem linken Auge steckte ihr eigener Dolch. »Bei den Göttern! Was für Bestien!«, quetsche Serafina zwischen ihren Zähnen hervor. »Morgen um diese Zeit werden wir wahrscheinlich alle so oder vielleicht sogar noch schlimmer aussehen. Und es wird niemand hier sein um uns die Ehre einer Feuerbestattung zu erweisen.«, seufzte Cassandra und scharfte mit dem Fuß über den Steinboden. »Weshalb nennt ihr euch Amazonen? Und wieso diese, doch ziemlich knappen Röcke und Rüstungen?« Serafina begann zu kichern – Cassandras Fragen schienen sie ein wenig zu erheitern. »Nun... Wir nennen uns Amazonen, weil die Andarwächter Al' Amasson nicht aussprechen können ohne es wie einen schlechten Scherz klingen zu lassen. Eigentlich haben die Zwerge uns den Namen Amazonen gegeben. In einem ihrer Dialekte bedeutet es „wilde reitende Kriegerin“. Damit kam es unserem ursprünglichen Namen in Klang und Bedeutung am nächsten.« »Und die Rüstungen? Sie bieten doch kaum Schutz.« »Hier irrst du, Cassandra. Auf den ersten Blick mag es vielleicht so erscheinen. Die Brünne schützt den Oberkörper, der Helm Kopf und Nacken und Schienen oder Platten schützen Arme und Beine.« »Und diese Röckchen aus Lederstreifen? Sie zeigen mehr als sie verhüllen.« »Genau das ist auch ihr Zweck. Meist müssen wir uns gegen Männer behaupten und deren Konzentration ist leicht zu stören wenn man ihnen ein wenig Haut zeigt. Und außerdem bietet uns diese Form der Rüstung mehr Bewegungsfreiheit als andere Rüstungen, was uns schneller und gefährlicher macht. Hier Cassandra, ich habe dir eine Rüstung mitgebracht. Es wäre uns eine Ehre, wenn du sie in der Schlacht tragen würdest. Ehrlich gesagt hatte ich deinen Körper ein wenig kindlicher in Erinnerung als ich die Rüstung für dich anfertigen ließ. Es kann also sein, dass sie an der einen oder anderen Stelle ein wenig eng geraten ist. Eng war eine Untertreibung sondergleichen. Sie konnte in der Rüstung kaum atmen und ihre ohnehin nicht üppig geratenen Brüste drohten beinahe aus der Brünne zu springen. Es bedurfte einiger schneller Änderungen damit Cassandra sie in der Schlacht tragen würde können ohne dabei in Ohnmacht zu fallen.

Als sie Sonne den neuen Morgen erhellte trug Cassandra die Rüstung einer Amazone. Sie versammelte die letzten Verteidiger und die Amazonen um sich, um sich an sie zu wenden. Ihre Reihen hatten sich während der Nacht weiter gelichtet. Einige waren den kleinen Angriffen der Nachtschleicher zum Opfer gefallen, andere versteckten sich vielleicht in ihren Häusern und

einige hatten auch ihr letztes Heil in der Flucht gesehen. Sie verurteilte niemanden davon, denn niemand wusste so gut wie sie, wie es sich anfühlte dem Tod in die Augen zu sehen und zu rufen: »Hier bin ich!« Sie schüttelte den Kopf um ihn klar zu bekommen. »Ihr tapferen Verteidiger von Torwacht, Amazonen aus Andarwacht. Wir stehen heute einem Feind gegenüber, der uns an Zahl und Kampfkraft um ein Vielfaches überlegen ist. Ich will ehrlich zu euch sein. Niemand von uns wird diesen Tag überleben. Du, Hetmann, du wirst deinen Sohn erst im Jenseits wieder sehen, so wie ich meine Tochter Luhana. Aber wenn wir die Orks heute nicht so lange als möglich aufhalten und ihnen so schwere Verluste als möglich zufügen – dann werden wir unsere Lieben schneller im Jenseits wiedersehen als es und lieb ist. Wie Serafina mir versichert hat, haben sich im Norden Armeen von Zwergen und Elfen auf den Weh gemacht um Andarwacht beizustehen. Für uns kommt jede Hilfe zu spät, aber vielleicht können wir ihnen die Zeit verschaffen, die sie brauchen. Für Freiheit und Ehre!« Für einen Lidschlag herrschte nach diesen Worten Totenstille, doch dann stimmten alle in Cassandras Worte ein: »Für Freiheit und Ehre!«

Wieder stürmten die Orks zu Hunderten auf die Stadt zu und da die Nachtschleicher im Schutz der Dunkelheit die Verteidigungsanlagen sabotiert hatten, erreichten sie ohne nennenswerte Verluste die Palisaden, welche die Verteidiger, ebenfalls im Schutz der Dunkelheit, notdürftig repariert hatten. Zwar hatten sie es bei den Amazonen mit ebenbürtigen Gegnerinnen zu tun, aber dennoch war es keine gottgefällige Schlacht. Zu zweit, zu dritt oder zu noch mehr warfen sich die Orks auf die Verteidigerinnen. Sie waren dem Bluttausch verfallen und der ließ sie Dinge tun, die selbst für dieses Schriftstück zu grausam waren um im Detail beschrieben zu werden. Glücklicherweise waren die, welche im Kampf einen schnellen Tod fanden. Ein Glück, das weder Serafina noch Cassandra zu Teil werden sollte. Serafina wurde von einer Gruppe Orks bei lebendigem Leib in Stücke gerissen. Serafinas Schreie und der Ruf: »Wir sind verloren! Eine Orkarmee greift die Stadt vom Osten her an!« waren das letzte was Cassandra zu hören bekam, ehe sie ihre berühmten letzten Worte sprach: »Wir haben es geschafft Schwestern, der Sieg ist unser!« Das letzte was sie sah, war ein Ork, der eine Hand als Trophäe um den Hals trug und ein Orkschwert, das ihr Herz durchbohrte und ihr Lebenslicht erlöschen ließ. In ihrem Bluttausch schändeten die Orks die Leichen der gefallenen Amazonen, hackten ihnen Arme, Beine und Köpfe ab und stellten sie – auf Pfählen aufgespießt – zur Schau. Danach machten sie die Stadt, auf der Suche nach Überlebenden, dem Erdboden gleich und schließlich steckten sie

die Ruinen der Stadt in Brand. Torwacht existierte nicht mehr und die tapfersten Kriegerinnen Antherias waren gefallen, aber sie hatten es geschafft, dass die Orks welche gegen Andarwacht marschierten kehrt machten um bei der Eroberung Vernichtung Torwachts zu helfen.

Obwohl Kunos Schiffe noch fast einen Tag von Großhaven entfernt waren konnte sie am Horizont bereits die Rauchsäule der brennenden Stadt ausmachen und sie wusste was das bedeutete - sie war zu spät gekommen, Torwacht war gefallen, ihre Freundin und Kampfgefährtin weilte nicht länger unter den Lebenden. Hätte sie nur wenige Tage vorher vom Feldzug der Orks erfahren, dann würde Cassandra noch leben oder sie wären gemeinsam in den Tod gegangen. So blieb ihr nur noch die traurige Pflicht, zusammen mit Priestern des Belatos, die Stadt nach den sterblichen Überresten ihrer Freundin zu suchen und ihre Reste ehrenhaft dem Feuer zu übergeben. Antheria hatte an diesem Tag viele Heldinnen verloren, aber mit ihrem Opfer schafften sie es, das Blatt des Krieges zu Gunsten der freien Welt zu wenden.

Cassandras Geschichte zeigt deutlich, wie sehr Heldinnen und Helden in Geschichten und Überlieferungen verklärt werden. Betrachtet man die Chroniken, wird sie als Tochter eines Gottes und einer Kriegerin dargestellt. In Wirklichkeit war ihre Mutter Sklavin und ihr Vater unbekannt. In den Chroniken erwähnt man sie als Frau von strahlender Schönheit und einem reinen, unbefleckten Herzen. Schönheit liegt bekanntlich in den Augen des Betrachters, aber Cassandra als strahlende Schönheit zu bezeichnen finden wir doch ein wenig übertrieben und mit keinem Wort wird in den Chroniken erwähnt, dass Cassandra ihrem eigenen Sohn die Kehle durchschnitt und seinen Vater, der sie geschwängert hatte als sie selbst noch ein Kind war, zu Tode folterte. Und auch das sie als Anführerin der Al' Amasson Karawanen überfiel und Männer mordete ist in den Chroniken nicht zu finden.



Gr'ougia Ulguh – Jägerin & Händlerin (♀♂):

Rasse:	Halbork	Hautfarbe:	grün
Größe:	2,18 Schritt	Gewicht:	89 Stein
Haarfarbe:	schwarz	Augenfarbe:	grün
Beruf:	Jägerin	Geburtsjahr:	336 n.C.

Sie ist die Tochter der Ork-Schamanin R'lugya Ulguh und eines Menschen, dessen Namen wir wohl nie erfahren werden. Man darf davon ausgehen, dass er den unfreiwilligen Zeugungsakt nicht überlebt hat und sein Leichnam an die Kriegshunde der Orks verfüttert wurde. Schon von Kindesbeinen an wurde Gr'ougia – wie bei den Orks üblich – im Kampf trainiert. Sie war sieben Sternenläufe jung, als sie ihren ersten Rauwolf mit bloßen Händen tötete und neun, als sie einem Söldner, der sie gefangen nehmen und als Sklavin verkaufen wollte, das Genick brach. Als sie zur Frau wurde, bemerkte Gr'ougia, dass sie sich – in sexueller Hinsicht – mehr zu Frauen als zu Männern hingezogen fühlte. Bei den kriegerischen Orks gilt die Zuneigung zum eigenen Geschlecht als „pff'akh“, was in unserer Sprache etwa so viel wie unnatürlich oder abartig bedeutet. Aus diesem Grund – und vielleicht auch weil sie sich weigerte einen Gefangenen zu töten – wurde sie im Alter von zwölf Sternenläufen von ihrer Sippe verstoßen. Halb tot geprügelt, ließ man sie zum Sterben in der Steppe zurück – die Wölfe würden sich um den Rest kümmern. Eine Annahme, welche sich als großer Fehler herausstellen sollte, denn ihr Überlebenswille war viel stärker als der jedes anderen bekannten Orks. Vier Sonnenläufe lang schleppte sie sich, dem Tode nahe, durch die Orksteppe und erreichte mit einem letzten Funken Lebensenergie den, von den Elfen errichteten, Orkwall. Eine etwa zwanzig Schritt hohe und drei Schritt breite Mauer aus glattem Stein, welche als absolut unüberwindbar gilt. Mehrfach versuchte sie, die Mauer zu überwinden und scheiterte. Bei ihrem letzten Versuch stürzte sie so unglücklich, dass sie sich ein Bein brach und der zersplitterte Knochen aus ihrem Fleisch ragte. Einen Sonnenlauf lang kämpfte sie, mit enormer Schmerzen und starkem Blutverlust, gegen Schwäche und Müdigkeit, aber zu guter Letzt sank sie in eine tiefe Ohnmacht und ihr Schicksal schien besiegelt. Als sie lange Zeit später aus ihrer Ohnmacht erwachte lag sie gefesselt – aber mit versorgten Wunden – auf einem Strohsack in einem gemauerten Verlies. Eine Patrouille der Amazonen hatte sie aufgelesen. Da es dem Kodex der Amazonen widerspricht Verwundete ihrem Schicksal zu überlassen oder gar zu töten, brachten sie Gr'ougia zu ihrer Festung, wo sich Heilerinnen um sie kümmerten. Nach einiger Zeit im Verlies gelang es Gr'ougia das Vertrauen der Kriegerinnen zu gewinnen und

bewies sich schon bald als nützliche Hilfe. Mühelos verrichtete die junge Halborkin Arbeiten, die selbst den stärksten Amazonen den Schweiß auf die Stirn trieb. An ihrem dreizehnten Lebenstag schenkte ihr die Amazonenkönigin die Freiheit und ließ ihr die Wahl ob sie bleiben oder den Orden verlassen wollte. Sie entschloss sich zu bleiben, erlernte die Kampfkünste der Amazonen und lehrte sie ihrerseits orkische Waffen- und Kampftechniken. Und bereits zwei Sternenläufe später legte sie ihre Prüfung ab und wurde zu einer „Schwester der Amazonen vom Drachenschwert“, wovon eine Tätowierung an ihrem rechten Oberarm zeugt. Dabei handelt es sich um die höchste Auszeichnung, welche von den Amazonen an Außenstehende vergeben wird. Zwei Sternenläufe später wurde Gr'ougias Treue zu den Amazonen auf eine harte Probe gestellt. Die gleiche Patrouille, welche ihr das Leben gerettet hatte, war am Orkwall in einen Hinterhalt geraten und von ihrer Sippe gefangen genommen worden. Sie wusste, was den Gefangenen widerfahren würde – und das man keine Zeit verlieren durfte, wollte man zumindest einige der Amazonen lebend aus den Klauen der Orks befreien. Gegen den Befehl der Amazonenkönigin griff Gr'ougia zu Amazonensäbel und Bogen und machte sich alleine auf den Weg in die Orksteppe um die Gefangenen zu befreien. Als sie den Ort des Hinterhaltes erreichte, fand sie eine Vielzahl toter, geschändeter Körper vor. Allen waren die Köpfe – vielen auch Arme oder Beine – abgehackt und als Warnung zur Schau gestellt worden. Es war ein blutiges Gemetzel und glücklich konnten die sein, die sofort getötet wurden. Den Amazonen, die in Gefangenschaft geraten waren stand ein viel grausameres Schicksal bevor. Nur ihre Ausbildung bei den Amazonen verhinderte nun, dass Gr'ougia in einen Bluttausch verfiel, für den Orks gefürchtet sind. Bei Anbruch der Mondwache hatte sie das Lager ihrer Sippe erreicht. Verborgen in einer Scheißkuhle wartete sie den Einbruch der Dunkelheit ab, um in deren Schutz die Gefangenen zu befreien und Rache an denen zu nehmen, die sie vor Jahren verstoßen hatten. Als die ersten Sonnenstrahlen auf das Lager der Orks fielen herrschte Totenstille. Nichts bewegte sich, keine Stimmen waren zu hören, kein Hundegebell – nicht mal ein Atmen war zu vernehmen. Gr'ougia hatte sie alle im Schlaf getötet – selbst ihre Mutter, deren Kopf sie – auf eine lange Stange gespießt – als Warnung an andere in Mitten des Lagers aufstellte. Sechs Gefangene überlebten dank Gr'ougias Befreiungsaktion, welche aber nicht ohne Folgen bleiben sollte. Zwar wurde sie bei ihrer Rückkehr als Heldin gefeiert, aber sie hatte sich dem Befehl der Königin widersetzt und das durfte nicht ungestraft bleiben. Darüber hinaus hatte sie bei ihrem Rachefeldzug auch Frauen und Kinder getötet, was eine schwere Verletzung des Kodex darstellte. Wäre sie eine Amazone, dann

hätte man sie ausgepeitscht, aber sie war keine, also blieb der Königin – schweren Herzens – nur die Möglichkeit einen Bann über sie auszusprechen. Gr'ougia durfte ihren Titel behalten, aber angesichts ihrer Grausamkeit und Unberechenbarkeit war es ihr fortan verboten die Festung der Amazonen zu betreten. Seither lebt Gr'ougia in einer bescheidenen Waldhütte am Fuß der Amazonenberge. Obwohl aus der Festung verbannt genießt sie bei den Amazonen großes Ansehen und Wertschätzung. Wie allen Orks liegt auch ihr die Jagd im Blut, womit sie auch ihren Lebensunterhalt verdient. Dabei genießt sie vor allem bei den Bewohnern von Torwacht höchstes Ansehen, da sie Fleisch und Felle zu fairen Preisen anbietet und auch schon so mancher Familie durch einen strengen Winter geholfen hat, indem sie auf jegliche Bezahlung verzichtet. Wer Gr'ougia sucht, der sollte ab und an in der „Siegreichen Amazone“ vorbeischaun, wo sie sich immer wieder gerne ein Amazonenbräu genehmigt und als Gegenleistung für Ruhe und Ordnung in der Taverne sorgt. Außerdem trifft sie sich hier häufig mit gleichgesinnten Amazonen um sie in ihre Hütte einzuladen, wo sie mitunter tagelang der Succubana opfern. In dieser Taverne traf sie vor sieben Sternenläufen auch erstmals auf den Schreiberling Tyren Ramsberg, den sie in ihre Hütte verschleppte um einmal bei einem Mann zu liegen. Da er aber nach wenigen Minuten ihres wilden Liebesspiels in Ohnmacht fiel, fühlt sie sich in ihrer Vorliebe für Frauen bestätigt.

Stärken: Gr'ougia ist eine furchtlose Kämpferin, kräftig genug einem erwachsenen Menschen mit bloßer Hand Knochen zu brechen oder Gliedmaßen auszureißen. Freunden und Verbündeten gegenüber ist sie stets loyal und würde diese nie im Stich lassen, selbst wenn es ihren eigenen Tod bedeuten würde. Wie alle Orks und Halborks ist sie eine großartige Jägerin und Spurenleserin – ihrer Nase entgeht so gut wie nichts. Als Kind der Orksteppe ist sie weitestgehend immun gegen Kälte, selbst Temperaturen bis weit unter dem Gefrierpunkt können ihr nichts anhaben. Aus diesem Grund suchen menschliche Begleiter, in freier Wildbahn, häufig des Nächtens ihre körperliche Nähe um sich an ihr aufzuwärmen. Dabei ist allerdings Vorsicht geboten, denn „kuschelt“ man zu intensiv mit ihr kann es passieren, das sie in die „Hitze“ kommt – und dann sollte man schnell das Weite suchen, wenn es einem nicht so ergehen soll wie Tyren Ramsberg, der diesen Fehler mit Blutergüssen, Prellungen und Knochenbrüchen bezahlen musste.

Schwächen: Eine von Gr'ougias größten Schwächen ist ihre mangelnde Selbstbeherrschung. Nur all zu leicht lässt sie sich durch Beleidigungen oder Missetaten in eine Art Blutrausch versetzen, der nicht selten in einem Akt

der Grausamkeit endet. Man bedenke, dass sie ihre eigene Sippe im Schlaf dahingemetzelt. Fehlendes Charisma...Zwar mag es den oder die Eine oder Andere geben, die sich aus welchen Gründen auch immer zu ihr hingezogen fühlen, aber nur sehr selten ist ihre Ausstrahlung die Ursache dafür. Meist ist es die Bewunderung ihrer Stärke und Fähigkeiten... Mindestens einmal im Monat ist Gr'ougia - wie alle Ork- und Halborkfrauen - in der „Hitze“, die meist zwei bis drei Tage andauert. Während dieser Tage ist sie von einem nahezu unstillbaren sexuellen Verlangen erfüllt, dem sie kaum widerstehen kann. Um keine Gefahr für ihre Mitmenschen darzustellen verbringt sie diese Tage meist alleine in ihrer Hütte. Wie Tyren Ramsberg sehr schmerzhaft erfahren mußte, kann dieser Zustand aber auch durch körperliche Nähe ausgelöst werden, was nicht selten zu ernsthaften Verletzungen führt.

Ausrüstung: Sie trägt keine Rüstung, die sie beim Laufen im Wald behindern könnte, lediglich ein ledernes Schulterstück unter dem sie ihre Tätowierung verbirgt. Auf der Jagd ist Gr'ougia fast immer mit einem Orkbogen und einem Dolch bewaffnet. Auf dem Schlachtfeld trägt sie, einen eigens für sie geschmiedeten, schweren Amazonensäbel, den sie meisterlich zu führen vermag. In ihrem Rucksack finden sich neben Seilen und Nahrung auch eine Vielzahl praktischer Dinge, wie etwa Feuerstein, Zunderschwamm, Verbandszeug, Salben und vieles mehr...

Helena Sonnenfeld – Bibliothekarin (♀♁):

Rasse:	Mensch	Hautfarbe:	rosig
Größe:	1,64 Schritt	Gewicht:	44 Stein
Haarfarbe:	blond	Augenfarbe:	blau
Beruf:	Bibliothekarin	Geburtsjahr:	343 n.C.

Helena ist ein Findelkind, welches in einer Sommernacht an der Pforte zum „Hort des Wissens“ in Torwacht abgelegt wurde. Auf Grund ihrer hellen Haare und ihren strahlend blauen Augen liegt die Annahme nahe, dass sie eine „Tochter des Nordens“ ist. Mit Sicherheit kann das allerdings nicht gesagt werden, da weder Vater noch Mutter bekannt sind. Es scheint, das nur der Dorfälteste von Torwacht das Geheimnis von Helenas Herkunft kennt, **aber er hüllt sich darüber in Schw** Das Mädchen wurde von der Schriftgelehrten-Familie Schemserg aufgenommen und wie ihr eigenes Kind großgezogen. Rasch erkannten die Schemserg's welch großes Potential in dem Kind steckte. Schon im Alter von sechs Sternenläufen konnte Helena alle Kräuter der umliegenden Wälder richtig benennen und wusste um deren Wirkung Bescheid. Mit neun Sternenläufen konnte sie Elixiere und Tinkturen mixen und als sie elf war, da gab es im Haus der Schriftgelehrten kein Buch mehr, welches sie nicht gelesen und gegebenenfalls korrigiert hatte. Seit ihrem vierzehnten Lebensjahr ist Helena – als einzige Frau – Ehrenmitglied im „Hort des Wissens“ in Torwacht und sie wäre auch mit sehr großer Wahrscheinlichkeit die Nachfolgerin des Schriftgelehrten geworden, doch ihr Durst nach Wissen war noch lange nicht gestillt. Im Alter von fünfzehn wurde sie als Abgesandte des Hortes in die „Bibliothek zu Andarwacht“ geschickt, um die gesammelten Wissen beider Häuser zu vergleichen und in Einklang zu bringen. Eine Aufgabe, der sie sich nun seit vier Sternenläufen mit voller Hingabe widmet. Diese Hingabe, für ihre Aufgabe, lässt Helena manchmal sehr kalt, überheblich und unnahbar erscheinen, was durch ihr Erscheinungsbild noch unterstrichen wird. Ihr langes, blondes Haar trägt sie stets zu einem ordentlichen Zopf geflochten und ihre strahlend blauen Augen, wirken durch den Sehbehelf, noch kühler als sie es ohnehin schon tun. Ihre Augen und ihr kühles Wesen haben ihr auch die, wenig schmeichelhaften, Spitznamen „Eisprinzessin“ und „Frostjungfer“ eingebracht. Jedoch würde niemand in der Bibliothek es wagen, ihr diese Namen ins Gesicht zu sagen. Und jeder, der Helena ein wenig besser kennt, der weiß das diese Bezeichnungen schlicht und einfach falsch sind, denn hinter ihrer kalten Fassade brennt die ungezügelter Leidenschaft – für Bücher und Wissen. Helena bewohnt eine schlichte Kammer im Wohnbereich der Bibliothek, die sie nur sehr selten verlässt.

Und wenn, dann häufig in Begleitung des Schreiberlings Tyren Ramsberg, der ihr erst kürzlich seine Liebe gestanden hat. Dieses Geständnis hat die Zusammenarbeit der Beiden ein klein wenig verkompliziert, denn Helena muss sich eingestehen, dass sie sich auch ein wenig zu Tyren hingezogen fühlt – weiß aber nicht wie sie mit diesen Gefühlen umgehen soll. Obwohl sie in seiner Nähe ein bisher unbekanntes – angenehmes – Kribbeln verspürt, versucht sie tunlichst, seinen Weg nicht zu kreuzen, da sie fürchtet von ihrer Aufgabe abgelenkt werden zu können. Und eine solche Schwäche zu zeigen wäre ihr höchst unangenehm... Ihre Kenntnis der meisten Kräuter Antherias macht Helena zu einer hervorragenden Heilerin. Droht eine Wunde sich zu entzünden oder schafft es „der kleine Krieger“ nicht, den Kampf bis zum Ende durchzustehen, sie kennt die passenden Kräuter um dem Abhilfe zu verschaffen. Da sie sich, durch das Lesen von – teils verbotenen – Büchern auch mit der Anatomie des Menschen bestens vertraut gemacht hat, ist sie auch in der Lage, Verletzungen zu behandeln. Trotz ihrer jungen Jahre hat Helena es gewagt verschiedene Thesen aufzustellen, von denen einige von Gelehrten belächelt oder – eine ganz besonders – als ketzerisch empfunden werden. So wagte sie die These aufzustellen, dass Menschen **nicht** von den Göttern erschaffen wurden, **sondern sich im Laufe vieler Generationen aus niederen Lebewesen entwickelt hätten**, ja das die Menschen sogar **mit Elfen, Zwergen oder Orks** verwandt seien. Der Magister Artium der „Bibliothek zu Andarwacht“ war ob ihrer Thesen so aufgebracht, dass er sie wochenlang, bei Wasser und Brot, in ihre Kammer sperren ließ. Aber selbst dadurch ließ sich Helena nicht von ihren Thesen abbringen und brachte sie zu Pergament. Erst die Androhung einer peinlichen Befragung, durch den höchsten Richter und den Sittenwächter der Stadt, ließ sie von einer Veröffentlichung ihrer Thesen Abstand nehmen. Im Geheimen arbeitet sie jedoch weiter daran. Da ihr bei Veröffentlichung der Tod durch die Folter droht, existiert nur ein einziges, handschriftliches Exemplar der Thesen-sammlung **„Von Orks und Menschen“**. Ihr Durst nach Wissen scheint unstillbar zu sein und vor kurzem hat Helena für sich entdeckt, dass Wissen aus erster Hand viel authentischer und zuverlässiger ist, als das Wälzen von Büchern. Während sie lange Zeit gezaudert hat, die gewohnte, schützende Umgebung von Bibliotheken und Gärten zu verlassen, lässt sie jetzt keine Möglichkeit aus um die Mittleren Lande zu bereisen und ihr Wissen zu erweitern. Das dürfte wohl der Hauptgrund sein, weshalb sie Tyren Ramsberg – freiwillig – auf einigen seiner Dienstreisen begleitet. Jedoch ist sie dabei stets bemüht körperliche Distanz zu ihm zu wahren. »Um die Lage nicht ohne Notwendigkeit komplizierter zu gestalten als sie ist.«, wie sie Tyren zu sagen pflegte, nachdem er ihr seine Liebe gestanden hatte.

Stärken: Aufgrund ihrer überragenden Intelligenz ist Helena kaum aus der Ruhe zu bringen. Problemen und Gefahrensituationen begegnet sie üblicherweise mit ihrem messerscharfen Verstand - und meist findet sie die Lösung bevor andere die Gefahr auch nur erkannt haben. Helena spricht mehrere Sprachen fließend und akzentfrei und verfügt über enormes Wissen in den Bereichen Pflanzenheilkunde, Alchemie, Metallurgie, Anatomie und Geschichte. Ihr stark ausgebildeter Intellekt macht sie nahezu immun gegen psychische Angriffe und mentale Folter. Auch Illusions-Zauber haben bei ihr nur eine sehr geringe Aussicht auf Erfolg. Das Wissen, den meisten Menschen Antherias geistig überlegen zu sein, gibt ihr schon beinahe ein Übermaß an Selbstvertrauen und ein sehr bewusstes Auftreten. Nicht wenige lassen sich davon beeindruckt und gehen einer Konfrontation mit ihr deshalb aus dem Weg.

Schwächen: Helenas starker Geist steckt in einem sehr zierlichen Körper. Darüber hinaus ist sie nicht sonderlich kräftig. Als sie das krabbelnde Leben unter einem Stein, im Garten der Bibliothek, erforschen wollte, musste sie einen Jungen bitten den Stein für sie umzudrehen. Trotz ihrer physischen Schwäche sollte man Helena im Kampf jedoch nicht unterschätzen. Sie bewegt sich überaus schnell und kennt eine Vielzahl von Nervenpunkten am Körper ihrer Gegner, an denen ein Treffer starke Schmerzen verursacht und mitunter sogar zur Bewusstlosigkeit führen kann.

Ausrüstung: Betrachtet man Helenas Zierlichkeit, so ist es fast verwunderlich, dass sie unter dem Gewicht ihrer Ausrüstung nicht zusammenbricht. In einer schweren, ledernen Umhängetasche trägt sie stets verschiedene Bücher und Schreibutensilien mit sich herum. Kleine Stücke Pergament und Papier, sowie einen Graphitstift, trägt sie - stets griffbereit - in einer kleinen Brusttasche. In ihrem Gürtel hängen meist kleine Fläschchen, welche mit aller Art Tränken und anderen Flüssigkeiten gefüllt sind. An ihrer rechten Seite trägt sie eine große Gürteltasche, welche meist mit zwei Essensrationen, einer Flasche Wasser, Kräutern und Verbandstoff gefüllt ist. Ein grüner Elfenumhang schützt sie vor Kälte und Nässe und macht sie in Wäldern, Dschungeln und Sumpfgebieten beinahe unsichtbar. Obwohl sie Waffen vehement verabscheut, ist sie natürlich niemals unbewaffnet auf Reisen. Jedoch trägt sie ihre Waffen nicht für Jedermann sichtbar mit sich herum. In einer Lederscheide auf der Rückseite ihres Gürtels steckt ein federleichter Dolch aus Elfenstahl, der scharf genug ist, jede herkömmliche Stoff- oder Lederrüstung - ohne jeglichen Kraftaufwand - zu durchdringen. Einen weiteren Dolch der gleichen

Machart trägt sie, mit Lederriemen um ihren rechten Oberschenkel geschnallt, unter ihrem Kleid verborgen. Dieser verborgene Dolch hat ihr, in den dunklen Seitengassen Andarwachts, schon das eine und andere Mal ihr Leben **und ihre vermeintliche Unschuld** gerettet. Auf besonders gefährlichen Reisen trägt sie noch einen dritten Dolch am linken Unterarm

Zensurhinweis: Da Helena Sonnenfeld nach wie vor, wegen ihrer ketzerischen Thesen, unter Beobachtung durch die Andarwacher Sittenwächter steht, sahen wir uns leider genötigt, einige Textstellen, welche vielleicht falsch verstanden werden könnten, zu zensieren. Dies geschah nicht um Leserinnen und Lesern wichtige Informationen vorzuenthalten, sondern um Helena vor Verfolgung und Folter zu schützen.

Jardana vom Drachenschwert - Prinzessin der Amazonen (♀♁♂):

Rasse:	Mensch	Hautfarbe:	gebräunt
Größe:	1,76 Schritt	Gewicht:	58 Stein
Haarfarbe:	blond	Augenfarbe:	blau
Beruf:	Heerführerin	Geburtsjahr:	345 n.C.

»Geboren um zu Führen!« Mit diesen einfachen Worten würden sich Leben und Bestimmung der jungen Amazone umschreiben lassen. Allerdings nur, wenn Jardana vom Drachenschwert sich dem Kodex der Amazonen bedingungslos unterwerfen würde. aber wie schon ihre Mutter Arvenya vor ihr, scheint sie ihre Probleme damit zu haben. Doch lasst uns ganz zu Anfang beginnen. »Ich bestieg deinen Vater um dich zu empfangen - ohne dabei Lust oder Vergnügen zu verspüren.« Diese Worte bekommt wohl jede Amazone im Laufe ihres Lebens mindestens einmal zu hören - und der Kodex befiehlt ihr diesen Worten Glauben zu schenken. So auch Jardana vom Drachenschwert, Prinzessin und Heerführerin der Amazonen, die schon - von frühesten Kindesbeinen an - im Kodex und der Kampfkunst der Amazonen unterrichtet wurde. Im Alter von sieben Sternläufen beherrschte sie den Amazonsäbel wie kein anderes Kind vor ihr, mit neun schleuderte sie den Speer zielsicher vierzig Schritt weit und im Alter von zwölf war nichts im Umkreis von hundert Schritt vor ihren Pfeilen sicher. Sie wäre der ganze Stolz ihrer Mutter, Königin Arvenya, wenn sie nicht so aufmüpfig gewesen wäre und alles und jeden in Frage gestellt hätte. Mit dreizehn legte sie ihre letzte Prüfung ab und war nun offiziell eine Kriegerin der Amazonen. Anders als die meisten Amazonen, welche ihre Tätowierung verborgen an der Innenseite ihrer Schenkel tragen, trägt Jardana diese voller Stolz am rechten Oberarm. Jeder soll wissen, dass sie eine Amazone des Drachenschwertes ist. Trotz ihres jugendlichen Alters ist Jardana Fachkundige für Waffen aller Art. Darüber hinaus verfügt sie über ausführliches Wissen in den Bereichen Wundversorgung, Heilkräuter und militärische Strategien. Was Jardana allerdings nicht weiß, ist das etwa 10% Orkblut in ihren Adern fließen. Ihre Großmutter lag bei einem Halbork und empfing dabei ihre Mutter Arvenya. Vielleicht liegt es an diesem orkischen Erbgut, dass Jardana manchmal Schwierigkeiten mit ihrer Disziplin hat und auch schon das eine oder andere Mal in die „Hitze“ kam, wie Tyren Ramsberg erst kürzlich erleben mußte oder durfte - hängt wohl vom Blickwinkel der Betrachtung ab. Wiederholte Disziplinlosigkeit führte bereits zweimal zur Verurteilung zu administrativer Bestrafung. Die erste Verurteilung führte zu einem Monat Einzelhaft - bei Wasser und Brot - im Strafturm und die zweite zu zehn Peitschenhieben mit einer

Sklavenpeitsche, deren Spuren sie heute noch am Körper trägt. Als Warnung an andere und wohl auch als Exempel wurde die Auspeitschung von ihrer eigenen Mutter durchgeführt.

Stärken: Zu Jardanas größten Stärken zählt wohl ihr Mut, der von manchen auch schon als Übermut betrachtet wird. Ihr Mut lässt sie, selbst in scheinbar ausweglosen Situationen, immer einen ruhigen Kopf bewahren. Was jedoch nicht bedeutet, dass sie sich nicht zu irgendeiner übermütigen Tat hinreißen lässt. Anders kann man es wohl nicht bezeichnen, wenn sich eine Fünfzehnjährige einer Gruppe Räuber in den Weg stellt um eine Familie mit Kindern zu beschützen. Im Anschluss an das Gefecht, das keiner der Räuber in einem Stück überstanden hatte, hatte die Familie möglicherweise mehr Angst vor ihr als vor den Räufern. Eine weitere Stärke von ihr ist ihre Körperkraft... Hier kommt ihr Orkblut zum Tragen. Wird sie in die Enge getrieben, gerät in Rage oder in die „Hitze“, so steigt ihre Körperkraft, was sie beinahe so stark macht wie einen Ork. Dies geschieht allerdings völlig unwillkürlich, was schon so mancher Gegner – aber auch Liebesspielpartner – völlig überraschend und schmerzhaft erfahren mußte. Jardana ist – wie fast alle Amazonen – eine ausgezeichnete Strategin, was sie bereits in einigen Schlachten unter Beweis stellen konnte.

Schwächen: Eine von Jardanas größten Schwächen ist wohl ihr, aus ihrem Mut und ihrer Stärke resultierende, Übermut. So kann es schon einmal vorkommen, dass sie sich in einen Streit stürzt, den sie vielleicht doch besser vermieden hätte. Manchmal beweist Jardana, dass sie einen echten Orkschädel hat und wirkt dadurch das eine oder andere Mal starrsinnig oder disziplinos. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie sich von einer gefassten Meinung oder Entscheidung abbringen lässt, ist in etwa so wahrscheinlich wie ein friedliches Zusammenleben von Zwergen und Orks, wovon nicht ein Fall in den Chroniken Antherias erwähnt wird. Die „Hitze“... Wir alle kennen dieses Gefühl des Verlangens, sind in der Regel aber in der Lage dieses zu kontrollieren. Anders sieht es bei orkblütigen Lebewesen aus. Bei ihnen führt dieses Verlangen zu Fieberschüben und Schmerzen die bis zu drei Tagen anhalten können. Da auch in Jardanas Adern ein wenig Orkblut fließt, kann auch sie sich der „Hitze“ nicht entziehen. Zwar tritt sie bei einem Mischling nicht so oft auf, wie bei reinblütigen Orks, allerdings nicht weniger intensiv. Und es gibt nur eine bekannte „Medizin“ – das Verlangen stillen!

Ausrüstung: Wie alle Amazonen trägt auch Jardana nur eine sehr leichte Rüstung um im Kampf nicht dadurch behindert zu werden. Bronzierter

Elfenstahl schützt ihren Brustbereich, die Schultern und ihre Schienbeine. Dazu trägt sie einen Amazonenrock aus blauen Lederriemen, der Hauptfrauen vorbehalten ist - der Rock der Kriegerinnen besteht aus roten oder ungefärbten Riemen. Ein weiteres Zeichen ihres hohen Ranges ist der blaue Reif aus Elfenstahl, den sie am rechten Oberarm trägt. Bewaffnet ist Jardana mit einem Amazonsäbel Namens „Drachenklaue“, der aus reinstem Drachenstahl geschmiedet wurde, einem Langdolch den sie hinten am Gürtel ihres Rockes trägt, einem Messer, welches sie unterhalb des Knies rechts am Bein trägt, einem Amazonenbogen und einem Köcher mit 30 Pfeilen, sowie dem nierenförmigen Schild. Bogen, Köcher und Schild sind üblicherweise am Sattel ihres Hengstes - Sturmbrecher - festgezurrt. In einer kleinen Gürteltasche trägt sie meist einen Bissen Amazonenbrot, sowie das Nötigste zur Wundversorgung (Verband, Nadel, Faden, Kräuter,...) bei sich. Ihr Pferd trägt eine zusammengerollte Decke und zwei mittelgroße Satteltaschen. Den Versuch, herauszufinden was sich in diesen befindet, haben so manche Diebe und Söldner schon mit einer Hand, einem Arm oder gar ihrem Leben bezahlt. Daher werden wir jetzt keinen Versuch unternehmen einen Blick in diese Taschen zu werfen.



Jarrim Kolner – Wirt der Taverne „Zur Siegreichen Amazone“ (♂♂♂):

Rasse:	Mensch	Hautfarbe:	rosig
Größe:	1,71 Schritt	Gewicht:	116 Stein
Haarfarbe:	braun / schütter	Augenfarbe:	braun
Beruf:	Wirt	Geburtsjahr:	316 n.C.

Jarrim Kolner ist Wirt der – mittlerweile weit über die Grenzen des Mittelreiches hinaus bekannten – Taverne „Zur Siegreichen Amazone“, welche er, zusammen mit seiner Frau Luhana, vor 23 Sternenläufen von der Gemeinde Torwacht gepachtet hat. Damals unwissend, welche Bedeutung Name und Lage der Taverne mit sich bringen, denn abgesehen von den Einwohnern Torwachts – und wenigen Eingeweihten – wusste damals niemand, dass hinter der Taverne der Pfad zur Festung der Amazonen vom Drachenschwert beginnt. Nicht einmal Jarrim wusste davon, obgleich er sich doch immer wieder fragte, weshalb so viele Amazonen seine Taverne besuchten. Anfangs, vor allem von seiner Frau Luhana, mit einem gewissen Unbehagen betrachtet, wurden die Amazonen rasch zu gerne gesehenen Gästen, blieben sie doch nie die Zeche schuldig und sorgten schon alleine durch ihre Anwesenheit für Ruhe und Ordnung in der Taverne. Mit ein Grund, warum die Taverne bei Reisenden so geschätzt wird. Hier kann man absteigen ohne um Hab, Gut und Leben fürchten zu müssen. Die Taverne lief hervorragend und für manche Feiertage war es sogar nötig einen Platz reservieren zu lassen, wenn man mehr wollte als einen Krug Bier zu stemmen. Und genau die Biere waren es, welche – während der letzten Jahre – mit zum Bekanntheitsgrad der Taverne beigetragen haben. Während die meisten Tavernen vielleicht ein oder zwei – meist lokale – Biere im Angebot haben, sind es in der „Siegreichen Amazone“ weit mehr. Hier findet der Gast alles was das Herz eines Biertrinkers begehrt – vom „Elfischen Leichtbier“ (auch für Kinder geeignet), über das herzhaft süffige „Amazonenbier“ bis hin zum „Eisenbrucher Zwergenbräu“, welches selbst einen Ork aus den Stiefeln kippen lässt. Jarrim und Luhana war allerdings auch bewusst, dass sie sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen durften und so steckten sie viel Zeit, Arbeit und schwer verdiente Taler in den Ausbau der Taverne und stockten sie um ein Geschoß auf, welches ursprünglich nur als großer Schlafsaal dient, der von den Amazonen aber gerne in Anspruch genommen wurde. Obwohl Amazonen keinen Wert auf Komfort legten, zogen sie das Bett im Schlafsaal doch dem Stroh im Stall vor. Und schon zwei Sonnenläufe später erfolgte der nächste Umbau der Taverne, der sich als eine großartige Entscheidung herausstellen sollte. Der große Schlafsaal im Obergeschoß wurde aufgeteilt und, ein beachtlicher Teil davon, zu einer

Suite umgebaut, welche so ziemlich jeden Komfort bot, den man sich in Antheria vorstellen konnte. Anfangs von Bewohnern der Gemeinde belächelt, muss man die Suite jetzt bereits Monate im voraus buchen und bezahlen – so gefragt ist sie bei wohlhabenden Reisenden. Vor 14 Sternenläufen schien das Glück der Kolners perfekt war Luhana doch – nach unzähligen, vergeblichen Versuchens – schwanger geworden. Doch das Schicksal meinte es nicht gut mit ihnen. Während der Schwangerschaft kam es zu Komplikationen und je näher der Zeitpunkt der Niederkunft kam, umso gewisser wurde es, dass nicht beide überleben würden. Jarrim war verzweifelt, doch Luhana versicherte ihm bis zuletzt, dass alles gut sein würde, und er sich keine Vorwürfe machen dürfe – was auch immer geschehen würde. Noch heute wacht Jarrim manchernachts schweißgebadet auf, die Schmerzensschreie seiner Frau in den Ohren. Um das Leben ihres gemeinsamen Kindes zu retten, hatte Luhana es sich selbst aus dem Leib geschnitten. Obwohl die Heilerin rasch zur Stelle war, konnte sie Luhana nicht mehr retten. Und es schien, als würde sie mit ihrem letzten Atemzug, ihre verbliebene Lebensenergie an ihre Tochter weitergeben. Jarrims Welt lag in Schutt und Scherben, und wäre da nicht seine Tochter gewesen – der er ein guter Vater zu sein geschworen hatte – hätte er sich vielleicht zu seiner Frau gelegt und seinem Leben ein Ende bereitet. Doch in Torwacht halten die Menschen zusammen – anders hätte Jarrim die nächsten Sternenläufe nicht meistern können. Leute aus dem Dorf, aber auch Amazonen aus der Festung, halfen ihm die Taverne am Laufen zu halten. Zwar hatte die Taverne ohne Luhana an Glanz verloren, aber als er sah, wie ähnlich seine Tochter ihrer Mutter wurde, da kehrten Hoffnung und Mut in sein Leben zurück. Schon im Kindesalter begann seine Tochter Serida, ihn in der Taverne zu unterstützen und seit ihrem 12. Sternenlauf arbeitet sie Tag für Tag an der Seite ihres Vaters, als Schankmaid und Köchin.

Stärken: Wenn Hilfsbereitschaft eine Stärke ist, zählt Jarrim sicher zu den stärksten Menschen Antherias. Seit er Wirt der „Siegreichen Amazone“ ist, wurde kein Hungernder oder Hilfsesuchender abgewiesen. Weitere seiner Stärken sind Verschwiegenheit und Loyalität zu seinen Freunden. Geheimnisse sind bei Jarrim sicher – selbst unter Folter würde er sie nicht ausplaudern oder seine Freunde verraten. Selbst die Amazonen vertrauen ihm, obwohl er ein Mann ist. Sonst hätten sie ihm wohl kaum das Rezept für Amazonenbrot verraten und würden ihn auch nicht mit ihrem Bier beliefern. Darüber hinaus verfügt er über eine enorme Selbstbeherrschung. Es ist fast unmöglich, ihn zu einer unüberlegten Handlung zu provozieren, außer vielleicht, man bedroht seine Tochter. In diesem Fall wird der Holzschlegel,

den er sonst zum Anstechen der Fässer benutzt, in seinen Händen zur gefährlichen Waffe. So manch eingeschlagener Schädel zeugt davon... Wie wohl alle Wirte in Antheria verfügt Jarrim über eine enorme Trinkfestigkeit. So mancher oder manche die versucht haben ihn unter den Tisch zu trinken, sind am nächsten Morgen vollgekotzt auf dem Misthaufen der Taverne aufgewacht.

Schwächen: Wer hätte gedacht, dass Stärken gleichzeitig auch Schwächen sein können. Seine enorme Hilfsbereitschaft ist nämlich auch eine von Jarrims großen Schwächen. Nur all zu leicht, lässt er sich überreden anderen zu helfen, obwohl er es eigentlich in vielen Fällen besser wissen sollte.

Ausrüstung: Jarrim ist einfach gekleidet obwohl er sich zweifelsohne feinere Gewänder leisten könnte. Aber er fühlt sich, wie er selbst sagt, im Zwirn der feinen Leute, nicht wohl. Über der Alltagskleidung trägt er meist eine Schürze aus Leder, welche wenigstens ein klein wenig Schutz bietet. Das Tragen von Waffen lehnt Jarrim grundsätzlich ab - aber dennoch sollte man die Wirkung seines Holzschlegels nicht unterschätzen. In seltenen Fällen, wenn es ein Fleischgericht zu zerlegen gilt, trägt Jarrim ein Schlachtermesser bei sich, mit dem er sehr gut umzugehen weiß.

Nadeare Solial – Hohepriesterin der Succubana (♀♁♂☉):

Rasse:	Succubus	Hautfarbe:	rosig
Größe:	1,72 Schritt	Gewicht:	54 Stein
Haarfarbe:	variabel	Augenfarbe:	variabel
Beruf:	Hohepriesterin	Geburtsjahr:	67 v.C.

Es gibt viele Geschichten, und noch mehr Gerüchte, über Nadeare Solial, höchste Priesterin der Succubana. Sicher ist nur, dass sie kein Mensch, sondern ein Succubus ist. Darüber hinaus ist nicht sehr viel Belastbares über sie bekannt. Da sie öffentlich stets als junge, unwiderstehlich attraktive, Frau in Erscheinung tritt ist selbst ihr genaues Alter ein Mysterium. Erstmals schriftlich erwähnt wird sie in dem Buch „Wege und Riten der lustvollen Vereinigung“, dessen Entstehung etwa so an die 300 bis 400 Sternennläufe zurückliegen dürfte. Schon in diesem Buch wird sie als junge Frau beschrieben und abgebildet. Leugner der Succubana stellen jedoch in Frage, dass es sich dabei um ein und die selbe Person handelt. Auf zeitgenössischen Bildern wird sie meist als rothaarige Schönheit, in Begleitung einer Raubkatze, dargestellt. Die Raubkatze soll dabei wahrscheinlich als bildliche Metapher für ihre Fähigkeit zur Gestaltwandlung dienen, wobei kein Fall dokumentiert ist, dass sich ein Succubus oder Incubus in eine „nicht menschliche“ Gestalt verwandelt hätte. Die Vielzahl an unterschiedlichen, bildlichen Darstellungen von Succuben in ihrer „natürlichen“ Gestalt, lässt den Glauben zu, dass kaum ein Mensch je einen in dieser Gestalt gesehen hat – oder das ihr Anblick die Fantasie der Menschen zu sehr beflügelt hat. So finden sich in den Büchern und Schriftrollen Abbildungen mit Hörnern, Flügeln, Schwänzen, Pferdefüßen, gespaltenen Hufen und noch andere Seltsamkeiten. Nadeare Solial konnte, ob so viel Fantasie, nur erheitert das Haupt schütteln, gesteht aber ein, dass ihre natürliche Gestalt für einige Menschen vielleicht verstörend wirken könnte. Völlig unbestritten ist ihre Fähigkeit, einem anderen Menschen Lebensenergie zu entziehen um diese sich selbst Eigen zu machen. Die Annahme, dass dazu ein Geschlechtsakt nötig ist, ist jedoch falsch. Sexuelle Erregung führt lediglich zu einem beschleunigten Energietransfer, doch im Grunde ist es schon ausreichend wenn sie jemanden berührt. Durch einen magischen Kuss, genannt „Kuss der Succubus“ kann sie auch ihre Energie auf andere übertragen, um so etwa Verletzungen oder Erschöpfung zu heilen. Je länger und inniger der Kuss ist, umso mehr Energie kann durch ihn übertragen werden. Ein weiterer Zauber, der von ihr häufig angewendet wird, ist „Succubus Traum“... Durch eine streichelnde Berührung in der Lendengegend schenkt sie dem Verzauberten

einen tiefen Schlaf mit angenehmen – häufig erotischen – Träumen. Auch hier sind die meisten bildlichen Darstellungen, die in Galerien und Herrenhäusern zu finden sind schlichtweg falsch. Meist zeigen sie einen Mann, der darunter leidet von einem Succubus bestiegen zu werden. In der Wirklichkeit ist meist das Gegenteil der Fall. Die Träumenden haben ihre Träume als überaus angenehm beschrieben. Weiters ist es ein Gerücht, dass sich der Succubus an der Lebensenergie der Träumenden labt. Er absorbiert lediglich Traumenergie, allerdings sind manche Träume so intensiv, dass sich danach ein Zustand der Erschöpfung einstellen kann, woher dieses Gerücht mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit rührt. Es ist zwar korrekt, dass ein Succubus auch Alpträume auslösen kann. Im schlimmsten Fall führen diese zu einem unruhigen Schlaf oder eine völlig schlaflosen Nacht. Mächtige Succuben, wie Nadeare, sind auch in der Lage einfache Feuerzauber zu wirken, was vielleicht nicht unwesentlich dazu beiträgt, dass viele Menschen sie als Dämonen betrachten. Nadeare Solial ist die höchste Priesterin der Liebesgöttin Succubana und zugleich Vorsteherin des Tempels in Andarwacht, wo sie häufig mit Geweihten und Gläubigen der Göttin huldigt und Opfer darbringt. Diese Opfer können sehr vielschichtig sein, von süßen Früchten über duftende Blumen bis hin zum göttingefälligen Beischlaf – oder auch der Bestrafung derer die an der Göttin Frevel verüben. Eine Gruppe Söldner, die im Tempel der Liebesgöttin ein kostenloses Bordell sahen, verließen diesen Stunden später – splitternacht, am Boden kriechend und um Gnade winselnd. Wie alle Priester und Priesterinnen der Succubana, versteht sich Nadeare Solial auf die Zubereitung von lust- und potenzsteigernden Tränken und Pulvern. Normalerweise werden diese nur bei festlichen Veranstaltungen im Tempel konsumiert. In Fällen großer Not kommt es aber auch vor, dass Tränke oder Pulver – für eine kleine Spende – den Weg in die Taschen von Verzweifelten finden. Die Abgabe erfolgt jedoch nur unter strenger Aufsicht der Priester und Priesterinnen. Die Rezepturen für die Aphrodisiaka unterliegen natürlich strengster Geheimhaltung. Als Hohepriesterin der Liebesgöttin ist Nadeare natürlich auch eine Kennerin und Meisterin des „Succubana Sutra“, welches alle 307 Stellungen der göttingefälligen Vereinigung bildlich darstellt und genauestens beschreibt. Darstellungen aus dem Buch sind übrigens auch an den Aussenwänden des Tempels in Andarwacht dargestellt. Im Laufe der Zeit wurden diese durch Kriege und Witterung allerdings stark beschädigt. Da der Orden der Succubana keine weltlichen Güter anhäuft, ist er auf Spenden aus der Bevölkerung angewiesen um die Restauration der steinernen Reliefs finanzieren zu können. Diese „Spendensammlung“ ist mit einer der Gründe weshalb Nadeare Solial zur

Zeit das gesamte Mittelreich bereist.

Stärken: Ihr Erscheinungsbild mag täuschen, denn sie ist weit stärker und gefährlicher, als es auf den ersten Blick scheint. Sie verfügt sie zum Beispiel über die Fähigkeit, geistig Schwachen, als eine Person zu erscheinen, die sie lieben oder begehren - ohne dabei ihre Erscheinung ändern zu müssen. In den meisten Fällen reicht dies aus um einen Gegner von einem Angriff abzuhalten. Sollte sich der Gegner dennoch zum Angriff entschliessen, weil er etwa immun gegen Illusionen ist, so stehen ihr immer noch einige physische Zauber, wie „Feuerball“ oder „Flammendes Inferno“ zur Verfügung. Eine weitere Stärke, über die jeder Succubus oder Incubus verfügt, ist ihr enormes Charisma und ihre Verführungskunst, der kaum ein menschliches Wesen in Antheria widerstehen kann. Geht es also darum, an Informationen zu kommen, setzt Nadeare auf die Kunst der Verführung. Wobei es in ihrem Falle mehr eine „von Natur gegebene Fähigkeit“, als eine Kunst ist. Obwohl es ihrem Glauben widerspricht, setzt Nadeare ihre Fähigkeiten ab und zu ein, um an geheime Informationen zu gelangen, welche ihr - auf normalem Wege - verborgen geblieben wären. Dazu schlüpft sie in verschiedenste Rollen, wie etwa Jasmina Farh, Edelkurtisane am Hof, oder Kyra Krähenfels, Trommelbuxe bei der Stadtwache zu Andarwacht. Natürlich wissen weder der Hochadel, noch die Hauptleute der Stadtwache, wem sie unter Lustgestöhne prisante Geheimnisse verraten. Nicht einmal überragende Intellekte wie der von Helena Sonnenfeld ist gegen die Verführungskünste Nadeares gefeit.

Schwächen: Es ist schwierig, wahrscheinlich sogar falsch, bei einem Succubus von Schwächen zu sprechen. Es handelt sich dabei vielmehr um Richtigstellungen von Mythen und falschen Annahmen. Natürlich kann Nadeare ihre Gestalt willkürlich ändern, möchte sie sich in eine bestimmte, real existierende, Person verwandeln, so muss sie diese zumindest einmal gesehen haben. Dabei weist ihre Wandlung nur die Merkmale auf, die sie auch sehen konnte. Trägt diese Person zum Beispiel ein Hautbild oder eine Narbe, an verdeckter Stelle, so fehlt dieses bei Nadeares Darstellung der Person. Um auch solche Merkmale übernehmen zu können, bedarf es körperlichen Kontaktes welcher Art auch immer - oder Nadeare sieht die Person, in welche sie sich verwandeln möchte, unbekleidet. Die Wandlungen weisen jedoch noch eine weiter Schwäche auf, an deren sie für nahestehende Personen zu erkennen sein sollten. Die Darstellung einer Person, durch einen Succubus oder Incubus, ist streng genommen ein Spiegelbild. Besondere, körperliche Merkmale, befinden sich bei der dargestellten Person also auf der anderen Seite. Nadeare ist zwar in der Lage dies bei der

Verwandlung zu korrigieren - allerdings bedarf dies starker Konzentration und lässt daher eine Spontanverwandlung nicht zu. Da dieser Vorgang viel Zeit und Energie kostet, wendet sie ihn nur äusserst selten an. Aus irgendeinem Grund hält sich auch hartnäckig der Irrglaube, das ein Succubus auch die Kleidung, die er am Körper trägt, verwandeln kann. Ganz im Gegenteil - das Tragen von Kleidung erschwert die Verwandlung, weshalb die meisten Priesterinnen - sofern sie Succuben sind - nur ein leichtes, wallendes Seidenkleid tragen. Aber keine Angst - dennoch muss Nadeare bei Wind und Wetter nicht frieren, denn das Feuer, das im Blut eines Succubus lodert - es ermöglicht auch die Feuerzauber - hält sie warm. Und in bewohnten Gegenden wird sich auch garantiert immer jemand finden, der oder die sich zu ihr legt, um sie mit seinem - oder ihrem - Körper warm zu halten. Ein Succubus ist zwar in der Lage, sich wie ein normaler Mensch zu ernähren, aber um die Gestaltwandlungsfähigkeit aufrecht zu erhalten, ist sie auf Traumenergie angewiesen. Ihre Natur zwingt sie also geradewegs dazu, von Zeit zu Zeit die körperliche Nähe eines Menschen oder artverwandten Wesens zu suchen - meist im gegenseitigen Einverständnis.

Ausrüstung: Wer sich Nadeares Kleid ansieht, dem wird wohl sehr schnell bewußt, dass sie keine Ausrüstung mit sich herumträgt. Einer Schriftrolle, im „Hort des Wissens“ nach, sollen Priesterinnen der Succubana jedoch einen Dolch aus „Schwarzem Zwergenstahl“ - rostfrei und nahezu unzerbrechlich - in einer phallusförmigen Scheide versteckt am oder auch im Körper tragen. Sowohl Nadeare als auch zwei Priesterinnen im Tempel von Andarwacht gaben uns die Gelegenheit, uns davon zu überzeugen, dass es sich bei diesem Dolch um eine erotische Fantasie des Schreibers handelte. Es wäre sicher - auch für einen Succubus - sehr unangenehm solch ein Teil am oder im Körper zu tragen. Da jedoch nicht alle Priesterinnen magiebegabte Succuben sind, tragen einige von ihnen eine Art Strumpfband in dem kleine Hohnadeln stecken. Diese sind mit einem starken Narkotikum gefüllt, welches einen Gestochenen binnen weniger Sekunden ins Reich der Träume schickt, wobei die Art des Traumes vom verwendeten Narkotikum abhängt. Auch die Frage nach dem Inhalt von Nadeares Satteltaschen ist rasch geklärt - als Hohepriesterin reist sie meist per Kutsche und sollte sie sich doch einmal eines Pferdes bedienen müssen, so reitet sie, wie für Priester und Priesterinnen der Succubana üblich - ohne Sattel und Zaumzeug, was die Fantasien von Schreibern und Malern zusätzlich beflügelt. Reist sie per Kutsche oder Sänfte, so gehört meist eine mittelgroße Truhe zu ihrem Reisegepäck. In dieser Truhe befinden sich, nebst

verschiedenfarbiger Kleider, kleine Schatullen in denen sich Phiolen mit Konzentraten von Aphrodisiaka und Narkotika befinden. In einer kleinen Dose befinden sich rote Kügelchen, deren Einnahme einen Mann eine ganze Nacht nicht mehr zur Ruhe kommen lassen, nicht selten aber auch mit seinem totalen Zusammenbruch am nächsten Morgen, endet, Obwohl die Farbe der Göttin eigentlich ein intensives Rot ist, ist Nadeare auch öfter in Weiß anzutreffen. Wir interpretieren dies als Akt der Unschuld - so will die Priesterin vielleicht unbewusst ihre guten Absichten unterstreichen.

Serida Kolner – Schankmaid in der „Siegreichen Amazone“ (♀♂):

Rasse:	Mensch	Hautfarbe:	blass
Größe:	1,57 Schritt	Gewicht:	41 Stein
Haarfarbe:	braun	Augenfarbe:	braun
Beruf:	Schankmaid / Forscherin	Geburtsjahr:	348 n.C.

Serida Kolner ist die Tochter von Luhana und Jarrim Kolner, den Pächtern der Taverne „Zur Siegreichen Amazone“. Schon ihr Eintritt ins Leben stand unter keinem guten Stern, denn während ihrer Geburt kam es zu schweren Komplikationen und ihre Mutter Luhana gab ihr Leben hin um das ihrer ungeborenen Tochter Serida zu retten, indem sie sich das Kind selbst aus dem Leib schnitt. So kam es, dass Serida ohne leibliche Mutter aufwachsen musste – ihr Vater Jarrim tat jedoch alles menschenmögliche um ihr die Mutter zu ersetzen. So kam es, dass Serida viele „Mütter“ hatte. Sei es die Dorfälteste, welche ihr bereits mit sechs das Lesen und Schreiben beibrachte. Die gütige Magd, welche ihr schon früh lehrte Speisen zuzubereiten und Gästezimmer sauber zu halten. Xenia Schemserg, die Tochter des Schriftgelehrten, welche ihr beinahe jeden Tag aus Büchern vorlas und so Seridas Forscherdrang erweckte. Und nicht zu vergessen, die Amazonen, welche immer wieder in der Taverne abstiegen. Sie brachten ihr bereits im Alter von fünf Sternenläufen das Reiten bei. Im Alter von neun wusste sie, wie man Kerzen, Seifen und Duftwässer herstellt, welche sich bei den übernachtenden Gästen der Taverne besonderer Beliebtheit erfreuen. Es ist doch immer viel angenehmer, wenn ein Zimmer nach Rosen oder Minze duftet – anstatt nach Pferdemit, in den der vorherige Gast getreten war. Im Alter von zwölf brachte sie sich selbst Dinge bei, die ihr Vater besser nicht wissen sollte, und für die man sie in manchen Städten Antherias wohl als Hexe bezeichnen würde. So gelang es ihr etwa – in ihrem geheimen Kämmerchen auf dem Dachboden der Taverne – aus Klatschmohn, Birkenrinde und einigen geheimen Zutaten, ein, besonders bei Amazonen sehr beliebtes Elixier zu extrahieren. Verabreicht man einem Mann drei bis fünf Tropfen davon, verfällt er für mehrere Stunden in einen Dämmerzustand, aber seine Lanze wird hart wie Zwergenstein und behält diesen Zustand über Stunden bei. Ausgiebige Studien von Serida haben gezeigt, dass sich die meisten Männer nach dem Erwachen aus diesem Dämmern auch kaum mehr erinnern können, was davor oder währenddessen geschehen war. Wie Serida bei einem Selbsttest feststellen musste, wirkt der Trank auf Frauen völlig anders. Anstatt in den erwähnten Dämmerzustand zu fallen, werden sie für einige Stunden unruhig und auf eine Art aggressiv, welche manchen Männern den Angstschweiß aus den Poren treibt. Nach

dieser Phase der Unruhe brechen die Frauen erschöpft zusammen und auch sie können sich nicht daran erinnern, was in dieser Zeit geschah. Allerdings zuckt der Stalljunge seit diesem Tag immer ängstlich zusammen, wenn Serida den Stall betritt. Seit ihrem 10. Lebensstag arbeitet Serida den ganzen Tag über, mit ihrem Vater zusammen, in der Taverne. Obwohl er sie immer wieder drängt Kind zu sein weicht sie, bis Einbruch der Dunkelheit, kaum von seiner Seite. Sie kocht, serviert, kümmert sich um die Zimmer, kocht Seifen, mischt Duftwässer, experimentiert und forscht in ihrem geheimen Kämmerchen - und trägt so einen Teil zum Erfolg der Taverne bei. Das Serida die Schönheit ihrer Mutter Luhana geerbt hat macht ihre Arbeit in der Taverne nicht gerade einfacher. Vor allem Reisende und Söldner glauben immer wieder, dass sie ihnen auch für andere Zwecke zu Diensten stehe als Speis und Trank zu servieren. Um sich davor ein wenig zu schützen trägt Serida häufig verschlissene Kleidung um weniger attraktiv zu wirken als sie tatsächlich ist. Einen halben Tag pro Woche nimmt Serida sich frei, vom harten Arbeitsalltag in der Taverne. Zu dieser Zeit ist sie meist im „Hort des Wissens“ anzutreffen - der Bibliothek von Torwacht - wo sie sich weiteres Wissen aneignet oder einer ihrer geheimen Leidenschaften, dem Malen, frönt. Manchmal zieht sie sich aber auch in ihre Kammer auf dem Dachboden zurück, wo sie Duftwässer mischt und die Rezepturen ihrer herrlich riechenden Öle verbessert. Serida überlegt sogar, ihre beliebten Seifenkreationen und Öle auf dem Markt von Torwacht zum Verkauf anzubieten um so ihren Vater ein wenig mehr zu unterstützen. Amazonen, welche üblicherweise im Schlafsaal unter ihrer Kammer nächtigen, haben beobachtet, dass Serida auch immer wieder junge Männer - zwecks anatomischer Studien und zur Erprobung ihrer Tränke - mit in ihre Kammer nimmt. Die Ergebnisse dieser Studien schreibt sie in einem Buch nieder, welches sie auch reichlich illustriert. Die meisten Männer können sich nach abgeschlossenen Studien an nichts mehr erinnern, und die, welche sich vage erinnern können, schweigen darüber. Entweder aus Scham, Angst vor den Amazonen oder ihrem Vater - oder in der Hoffnung ein weiteres Mal in ihre Kammer mitgenommen zu werden. Serida ist sich sicher, dass ihr Vater sie bis zum 18. Lebensstag im Keller wegsperren würde, wüsste er über ihre Studien Bescheid.

Stärken: Zu Seridas größten Stärken zählt wohl ihr Forscherdrang, den sie als Schankmagd natürlich nur sehr eingeschränkt ausleben kann. Es scheint ihr im Blut zu liegen, Dinge bis zur Perfektion verbessern zu wollen - und sich auch durch viele Fehlschläge nicht davon abbringen zu lassen. Den unstillbaren Durst nach Wissen dürfte sie von ihrer Mutter und die

Beharrlichkeit - manche würden es auch Ogerschädel nennen - von ihrem Vater geerbt haben. Hat sie sich eines „Problemes“ angenommen, so lässt sie nicht mehr davon ab; wie eine Wundklammerameise - auch die lässt nicht mehr los, selbst wenn man ihr den Kopf abreißt. Mit ihrem jugendlichen Charme und ihrer gespielten Naivität vermag Serida beinahe jeden Menschen von ihrer Meinung oder einem Vorhaben zu überzeugen. Eine Stärke, die mit zunehmendem Alter und wachsender Weisheit noch zunimmt. Bildgedächtnis... Serida muss einen Ort, eine Karte oder die Seite eines Buches nur einmal kurz sehen und kann sich auch Mondwechsel später noch ganz genau an jedes Detail oder Wort davon erinnern. Diese Fähigkeit würde Serida zu einer perfekten Expeditionsleiterin machen, aber sie hat Torwacht und Umgebung noch nie verlassen und wird es wahrscheinlich auch nie tun. Zu sehr fühlt sie sich ihrem Vater und der Taverne verpflichtet...

Schwächen: So intelligent und ehrgeizig Serida auch sein mag - sie ist ein Mädchen, das langsam zur Frau wird. Zwar ist sie, durch die Arbeit in der Taverne, für ein Mädchen ihres Alters - trotz ihres schlanken Körperbaues - sehr kräftig, aber mit einer Amazone ihres Alters oder dem Sohn des Dorfschmieds kann sie sich nicht messen. Dennoch sollte man das Mädchen nicht unterschätzen. Durch ihre anatomischen Studien des menschlichen Körpers, weiß sie ganz genau wo sie einen Gegner treffen muss um ihm den größtmöglichen Schmerz zuzufügen. Neugierde... Auf Grund ihres starken Forscherdranges ist Serida sprichwörtlich so neugierig wie ein junges Kätzchen. Stellt einfach ein kleines Kästchen irgendwo in das Chaos, das auf dem Dachboden der Taverne herrscht, und ihr werdet rasch verstehen wovon wir sprechen. Obwohl Serida weiß, dass es falsch ist das Kästchen zu öffnen, wird sie der Versuchung es zu tun nur äußerst schwer widerstehen können. Pflichtgefühl... Es mag ein wenig seltsam anmuten, Pflichtgefühl als Schwäche zu bezeichnen, aber in Seridas Fall ist es eine solche. Natürlich weiß sie ob der Geschichte ihrer Geburt und sie spürt, das ein Teil ihrer Mutter in ihr weiter lebt. Wohl aus diesem Grund fühlt sie sich ihrem Vater und der Taverne gegenüber verpflichtet. Sie würde weder ihn noch die Taverne zurücklassen um ihr Glück anderswo zu suchen. Selbst eine Einladung auf die Amazonenburg hat sie erst kürzlich ausgeschlagen. Auch ihre Experimentierfreude kann als Schwäche angesehen werden... Zwar ist Serida für ihre Duftöle und -wässer bekannt, aber bei einigen auch für ihre Getränke berüchtigt. Schon so manch „Freiwilliger“ fand sich in der Hütte der Heilerin wieder oder verbrachte Tage auf der Latrine, weil Serida sich bei den Zutaten oder der Dosierung für einen Trank - absichtlich - vergriffen

hatte. Es grenzt beinahe an ein Wunder der Götter, dass bei ihren Tränken noch niemand ernsthaft zu Schaden kam. Sieht man vielleicht einmal von dem Mann ab, dem sie mit einem Trank Ogerkräfte verleihen wollte, ihm aber stattdessen den Verstand eines selbigen verschafft hat.

Ausrüstung: Um das Blut männlicher Besucher der Taverne nicht zu sehr in Wallung zu bringen, kleidet sich Serida schlicht und unauffällig. Meist trägt sie ein verschlissenes, grünes Kleid, ähnlich dem welches ihre Mutter getragen hatte als sie in der Taverne ausschenkte. Am linken Handgelenk trägt sie ein Lederarmband, in dem Nadeln und Faden stecken. Erstens um damit die Kleider der Gäste – gegen einen kleinen Obolus, versteht sich – zu flicken und um lästige Grapscher abzuwehren. Serida weiß durch ihre Studien genau, wohin sie eine Nadel stechen muss um die Hand eines Mannes für Stunden zu lähmen oder ihn für Wochen seiner Manneskraft zu berauben. „Unterschätze niemals die Nadeln einer Frau!“ – Näherinnen-Spruchwort aus Kornbach. Duftöle und -wässer... Fast immer trägt sie welche davon in winzig kleinen Röhrchen am Gürtel ihres Kleides. Schon so mancher Reisende hat sie – für ihre Verhältnisse – fürstlich entlohnt; dafür das er nach Rosen und nicht nach Pferdesch(w)eiß riecht.

Tyren Ramsberg – Chronist im „Hort des Wissens“ (♁):

Rasse:	Mensch	Hautfarbe:	blass
Größe:	1,72 Schritt	Gewicht:	56 Stein
Haarfarbe:	hellbraun	Augenfarbe:	braun
Beruf:	Schreiberling / Chronist	Geburtsjahr:	339 n.C.

Er hat seine leiblichen Eltern nie kennengelernt und ist im Waisenhaus von Andarwacht aufgewachsen, wo er sehr schnell zum Außenseiter wurde. Während die meistens Kinder auf den Straßen der Stadt spielten oder stahlen vergrub er sich im Studium der wenigen Schriften die ihm im Waisenhaus zur Verfügung standen. Durch diese Schriften brachte er sich selbst das Lesen und Rechnen bei. Diese Vorliebe für Wissen führte oft dazu, dass er von anderen Kindern gehänselt oder verprügelt wurde. Das er auch bei der Essensausgabe meist einer der Letzten war, dürfte die Ursache für seinen noch immer eher schwächtigen Körperbau sein. Als Tyren zehn Sternläufe jung war wurde ein Magister der „Bibliothek zu Andarwacht“ auf den intelligenten Jungen aufmerksam und nahm in fortan unter seine persönlichen Fittiche und so wechselte Tyren den Strohsack, im Schlafsaal des Waisenhauses, gegen ein Bett, in seiner eigenen kleinen Kammer, unter dem Dach der Bibliothek. Natürlich musste er auch hier vorerst niedere Aufgaben erledigen, wie das Leeren und Reinigen der Bettpfannen der Magister oder ermüdendes Kartoffel Schälen in der Küche. Aber in seiner Freizeit war es ihm gestattet die Bücher und Schriftrollen der Bibliothek zu studieren, wovon er ausgiebig Gebrauch machte. Noch im selben Jahr verfasste er ein Pamphlet über die Zustände im Waisenhaus von Andarwacht, welches jedoch nie den Weg an die Öffentlichkeit fand und bis heute in der Bibliothek unter Verschluss gehalten wird. Selbst wenn nur die Hälfte seiner Anschuldigungen der Wahrheit entsprechen sollte war der Inhalt zu brisant und hätte vielleicht für Unruhen auf den Straßen gesorgt. Im folgenden Jahr befasste er sich, zwischen Bettpfannen und Kartoffeln, mit der Definition Antherianischer Einheiten, wie Zeit, Gewichten oder Entfernungen. Sein daraus entstandenes Werk ist wahrlich herausragend und Abschriften davon werden an den Schulen Andarwachts als Lernbehelf verwendet. Nach einem Besuch im Siegestempel in Andarwacht – im Alter von vierzehn – fasste Tyren den Entschluss ein Buch über den Mythos der Amazonen zu verfassen, an dem er heute noch arbeitet. Die Arbeit an diesem Buch führte ihn, im Alter von siebzehn Sternläufen, erstmals nach Torwacht wo er in der „Siegreichen Amazone“ auf Gr'ougia Ulguh traf. Zu seinem Unglück befand sich die Halborkin gerade in der „Hitze“ und verschleppte Tyren in ihre Waldhütte. Und obwohl das Liebesspiel nur von

kurzer Dauer war, und Gr'ougia sich bemühte zärtlich zu sein, erlitt Tyren dabei einige schwere Blessuren, deren Heilung einen vollen Mondwechsel in Anspruch nahmen. Zeit, die er nutzte um das Werk „Ork-Hitze“ zu Papier zu bringen, welches zu den Meisterwerken der Erotischen Literatur zählt und sich einer breiten, großteils weiblichen, Leserschaft erfreut - beschreibt es doch Praktiken, welche in der zivilisierten Gesellschaft Andarwachts als verpönt gelten. Bis zu seinem einundzwanzigsten Lebensstag verblieb Tyren im Dienste seines Magisters und der Bibliothek, fertigte Abschriften an, verfasste eigene Werke und lernte Sprachen, von denen er etwa ein halbes Dutzend fließend beherrscht. Zur Zeit verdient er seinen Lebensunterhalt als „freier Schreiberling“ und Verleger des mäßig erfolgreichen „Amazonen Kuriers“, einer - mehr oder weniger - periodisch erscheinenden Sammlung von Berichten und Geschichten aus Antheria. Die Arbeit für den Kurier und an seinem Buch über die Amazonen führten ihn vor einigen Mondläufen erneut nach Torwacht - in die „Siegreiche Amazone“, wo es zu einem persönlichen Treffen mit Amazonenkönigin Arvenya vom Drachenschwert, ihrer Tochter Jardana und deren engster Vertrauten, Samvina Sarwehr, kam. Nicht nur das es zu einem Gefecht zwischen den Amazonen und einer Gruppe mordlüsterner Söldner kam, musste Tyren die Erfahrung machen, dass auch Amazonen - ähnlich Gr'ougia - von der „Hitze“ befallen werden können und dabei alle Hemmungen zu verlieren scheinen. Eine vernünftige Erklärung konnte Tyren bis zum heutigen Tage für das ungebührliche Verhalten der Amazonen nicht finden. Was, wenn nicht die „Hitze“, konnte eine Königin der Amazonen dazu veranlassen ihn des Nächstens in seiner Kammer aufzusuchen und, mit der Absicht des succubanagefälligen Beischlafes, zu ihm ins Bett zu steigen? Jedenfalls kam Tyren in dieser Nacht eine Erkenntnis - nämlich dass es sich um einen Mythos handelt, das Amazonen nur mit ihresgleichen der Succubana opfern. Und diese Erkenntnis wurde ihm in dieser Nacht gleich mehrfach zu Teil...

Stärken: Auf Grund seines hohen Intellekts bewahrt Tyren selbst in hektischen Situationen stets Ruhe und Übersicht. Die Kenntnis verschiedenster Sprachen macht ihn oft zu einem unverzichtbaren Begleiter auf Abenteuern. Selbiges gilt auch für sein enormes Wissen in den Bereichen Mathematik, Geographie und Antherianische Geschichte. Obwohl er weder besonders kräftig noch sehr mutig ist, gilt er dennoch als sehr treuer Begleiter und Freund, bei dem selbst intimste Geheimnisse gut aufgehoben sind - auch wenn deren Offenlegung ihm persönliche Vorteile bringen würden. So hat er zum Beispiel in der „offiziellen“ Ausgabe des Kuriers über den heldenhaften Kampf von Samvina Sarwehr gegen die Mordbuben

geschrieben, jedoch mit keinem Wort erwähnt was des Nächtens in seiner Kammer geschah. Seine hohe Intelligenz macht ihn auch widerstandsfähig gegen psychische Foltern und Illusions-Zauber aller Art.

Schwächen: So stark Tyren psychisch auch sein mag, seine Physis ist, für einen Mann, eher unterentwickelt. Man sollte ihn also möglichst nicht bitten ein Seil festzuhalten an dem man empor klettern muss. Schenkt man verschiedenen Reiseberichten Glauben, so soll er sogar schon des öfteren unter seinem Marschgepäck zusammengebrochen sein. Schwächling, wie Tyren nun mal ist, ist er besonders anfällig für Verletzungen (Prellungen, Knochenbrüche, Blutergüsse...) im Kampf oder auch beim Liebesspiel mit athletischen Frauen, für die er eine besondere Schwäche zu haben scheint. Anders kann man sich nur schwer erklären, dass er immer wieder die körperliche Nähe zu Gr'ougia sucht. Aber vielleicht ist die Ursache auch in seiner Kälteempfindlichkeit zu finden, denn sein schwächlicher Körper bietet kaum Schutz in den kalten Nächten Antherias.

Ausrüstung: Unter dem Gewicht einer Rüstung würde Tyren wahrscheinlich zusammenbrechen, weshalb er sich entschlossen hat, keine zu tragen. Da er Kämpfen, wenn möglich, aus dem Weg geht verfügt er nur über wenig Erfahrung in der Verwendung des Dolches, den er als Waffe am Gürtel trägt. Auf der anderen Seite trägt er eine Gürteltasche, in der sich diverseste Schreibutensilien befinden. Eine Abenteurerausrüstung wird man in seiner Umhängetasche vergeblich suchen - stattdessen Papier, Tinte und ein Öl welches Stechmücken fernhält.

