



W20

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN ROLLENSPIEL-FAN

Antherianischer Amazonen-Kurier



Antheria
eine Welt entsteht

www.chrisphotos.at

© 2020 Xenia Bergmann, Peter Horvath & Christian Stadler

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

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

Christian Stadler - Chris & Lenka's Bahnfotos

Brunnengasse 72

1160 Wien

Österreich

Titelbild: Inkarnate - River Run - © Chris & Christian Stadler
Kassandra - Assassin's Creed Odyssey - © UbiSoft

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

„Antherianischer Amazonen-Kurier“ - © Xenia Bergmann & Christian Stadler

„Das Schwarze Auge“ und sein Logo sowie **„Aventuria“, „Dere“, „Myranor“, „Riesland“, „Tharun“** und **„Uthuria“** und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

„Dungeons & Dragons“, „Magic - The Gathering“, „Pathfinder“, „Icwind Dale“ sowie **„Duel Masters“** und deren Logos sind eingetragene Marken von Wizards of the Coast Games.

„1 for All“, sowie sein Logo sind © Deerstalker Pictures

Also damit haben wir jetzt wirklich nicht gerechnet! Wir hatten uns selbst eine Art Limit gesetzt, ab dem wir eine 2.Ausgabe unseres Magazins in Angriff nehmen wollten, und wir haben - *ehrlich gesagt* - fest damit gerechnet, dass es Monate dauern wird dieses Limit zu erreichen. Nun ja - es hat keine drei Wochen gedauert und jetzt stehen wir wohl ein klein wenig unter Zugzwang unser Versprechen auch einzulösen.

Was uns ehrlich gesagt sehr erfreut - *aber doch ein wenig verwundert* - hat, war, dass ihr mit eurer Kritik sehr zurückhaltend wart. Natürlich gab es auch den einen oder anderen, der uns eine Fahrt in die Niederhöllen wünschte oder uns journalistischen Dilettantismus vorwarf, aber damit haben wir auch gerechnet, schließlich hat unseres Wissens nach auch niemand von uns Publizistik studiert.

Sex sells - selbst in Antheria!

Ein wenig überrascht hat uns auch die Vielzahl an Rückmeldungen zu „Sex im Rollenspiel“

Und das kann an dieser Stelle gesagt sein - einige der Rückmeldungen ließen uns die Schamröte ins Gesicht steigen und *passen eher in Chat-Rooms einschlägiger Internetseiten, deren Namen wir aber nicht kennen und die wir auch noch nie in unserem Leben besucht haben.*

(Peter Horvath)

Wir sind uns ziemlich sicher, dass sich der eine oder andere Leser - speziell **Victoria B.** und **Andreea T.** (sie schreibt sich wirklich mit „ee“) - jetzt ungläubig an die Stirn fasst. Machen wir ja auch selbst gerade und lachen uns dabei einen dicken Ast ab.

Aber kommen wir zum Ernst der Sache... Wie den meisten wahrscheinlich aufgefallen sein dürfte, haben wir - dank Hilfe von **KodiakGraphics** - unser Design ein bisschen Aufpeppen können. Nein! Damit ist nicht die Dienerin der Liebesgöttin gemeint, welche diese Seite ziert, sondern die neuen Hintergrundgrafiken für Kapitelnamen und Seitenzahlen. Wirken doch gleich viel besser als diese blassen „was auch immer“. Oder um es mit **Xenias** Worten zu sagen - *sie sind viel „plüschiger“*.



Unsere Mitstreiter der ersten Stunde wissen vielleicht noch, dass unsere Spielwelt ursprünglich **Anthuria** hieß. Um Urheberrechtsproblemen mit **Ulisses** aus dem Weg zu gehen, schließlich gibt es in „**Das Schwarze Auge**“ eine Region Namens **Uthuria**, entschlossen wir uns, den Namen unserer Welt in **Antheria** zu ändern. Die Notwendigkeit dieser Änderung erfüllt uns zwar nicht mit Freude, aber Vorsicht ist bekanntlich besser als Nachsicht. Und wir sind uns 100% sicher, dass sich die Abenteurer und Helden in **Antheria** ebenso wohl fühlen werden.

Doch was ist **Antheria** eigentlich? Das ist ja das Schöne an unserer Fantasie - **Antheria** bedeutet für jeden in unserem Team etwas anderes. Für den Einen ist es eine Welt, die es zu entdecken gilt, für den anderen ein Platz wo man endlich der Held sein kann, der man in der Realität nicht ist, andere sehen eine Welt die man nach eigenen Vorstellungen erschaffen kann und manche auch einen Ort an den man sich zurückziehen kann um dem grauen Alltag zu entfliehen. Naja - und dann gibt es natürlich auch noch die, die einfach nur Monster erschlagen wollen. Selbst für sie wird es in **Antheria** Platz geben...

Egal ob ihr das ewig Eise des Nordens, die schwarzen Obsidianberge, das verschneite Erzgebirge, die dichten Wälder oder das üppige Grasland der Mitte, die sandigen Dünen der ausgedehnten Wüsten oder die dampfenden Dschungel des Südens bevorzugt - auf **Antheria** werdet ihr fündig.

Doch wer lebt auf **Antheria**? Da Antheria eine Welt von Spielern für Spieler sein soll, bleibt es in erster Linie eurer Fantasie überlassen. Jedoch müsst ihr euch das weite Land auch mit einigen Rassen teilen...



MENSCHEN: Sie machen (wahrscheinlich) den größten Anteil der Bevölkerung **Antherias** aus und sind beinahe überall zu finden, weshalb einige andere Rassen sie als eine Art Krankheit **Antherias** betrachten, weil ständig nach Expansion gieren und selbst vor heiligem Boden nicht halt machen. Die meisten der Menschen leben in den üppigen Graslanden der Mitte. Sie leben dort fast ausschließlich in Städten, Dörfern oder Siedlungen, einige jedoch auch in Festungsanlagen.

In den Städten herrscht meist reges Leben. In manchen Straßen reiht sich eine Taverne an die nächste, bieten Händler in Läden ihre Waren feil oder buhlen Liebedienerinnen um spendierfreudige Kunden. In fast jeder Stadt sind ein oder mehrere Tempel zu finden in denen man verschiedenen Gottheiten huldigt. Einer der berühmtesten Tempel, der Tempel der **Succubana** - Göttin der Lust und des Rausches - befindet sich in **Andarwacht**. So mancher Knabe wurde hier von den Priesterinnen zum

Mann gemacht und auch so manche Kriegerin fand Erfüllung mit einem Tempeldiener. Manche besuchen den Tempel aber auch nur, weil es hier die besten Rauschkräuter nördlich des **Wüstenwalles** gibt - gegen eine kleine Spende natürlich.

Viele Menschen, die in Dörfern oder Siedlungen leben, verdienen ihren Lebensunterhalt als Bauern, jedoch sind auch sehr geschickte Handwerker unter ihnen zu finden. So ist es bis in die südlichste Wüste bekannt, dass die Schmieden in **Torwacht** die besten Reitersäbel des ganzen Landes fertigen, während in den **Hügelweiden** die süßesten Trauben und Feldfrüchte gedeihen.

Menschen, welche nördlich der **Frostriesen**, im ewigen Eis, leben stehen im ständigen Kampf um ihr Überleben. Die meisten - Männer als auch Frauen - von ihnen sie Jäger und Großfischfänger. Die Felle, der von ihnen erlegten Silberbären, sind begehrt und erzielen vor allem auf Märkten in den Graslanden sehr hohe Preise. Während Frauen in den Graslanden manchmal eine gesellschaftlich untergeordnete Rolle spielen, sind sie im Norden den Männern völlig gleichgestellt. Nicht selten stehen sie einer Siedlung vor oder sind furchtlose Kriegerinnen. Die Valkyren - auch als Amazonen des Nordens bekannt - sind, über die Grenzen des Eislandes hinaus, gefürchtete Kriegerinnen. Selbiges gilt auch für die grobschlächtigen Männer - ihnen eilt der Ruf voraus in der Schlacht wahre Berserker zu sein, die nur all zu leicht dem Blutrausch verfallen.



Legenden nach waren die Wüsten **Antherias** einst grün und fruchtbar, doch in ihrer maßlosen Überheblichkeit haben ihre Bewohner den „einen Gott“ erzürnt und er ließ zur Strafe ihr Land verdorren und versanden. Erzählungen nach fliegen selbst mächtige rote Drachen nur in diese Lande um dort ihre letzte Ruhe zu finden. Viele der, dort lebenden Menschen, ziehen in Karawanen von Siedlung zu Siedlung und von Oase zu Oase. Überlieferungen zu Folge, versuchen sie durch diese Wanderungen den „einen Gott“ zu besänftigen, damit er ihr Land wieder fruchtbar mache.



Zwischen den Wüstenvölkern und den nördlich des **Wüstenwalles** lebenden Menschen gibt es auf Grund religiöser Differenzen keine Handelsbeziehungen. Da die Stadt **Al'Khazaam** aber das Zentrum des Gewürzhandels darstellt, blüht reger Schmuggel der von beiden Seiten mehr oder weniger toleriert wird.

Es mag der Eindruck entstehen, dass Frauen in den Wüstenregionen eine untergeordnete Rolle spielen und unterdrückt werden. Auf den einen oder anderen Stamm mag dieses veraltete Bild zutreffen, aber vielerorts werden die Frauen verehrt und von ihren Familien beschützt. Was man auch gut verstehen kann, sind doch einige dieser Wüstenrosen von so überragender Schönheit, dass ihnen jeder Mann sofort verfällt.



Nur sehr wenig ist über die Bewohner der dampfenden Dschungel im Süden bekannt - bekommt man sie doch nur sehr selten zu Gesicht. Sie scheinen über die Fähigkeit zu verfügen mit dem Dschungel zu verschmelzen und so nahezu

unsichtbar zu werden. Nur wenige von ihnen leben in Küstennähe. Bisher ist nur eine Siedlung von ihnen bekannt, wo sie exotisch gezeichnete Felle, Edelsteine und Gold gegen allerlei andere Güter eintauschen. Über ihre Religion und ihre Gebräuche ist so gut wie nichts bekannt. Schenkt man den Geschichten einiger nordischer Seefahrer Glauben, so verehren sie eine hellblonde Frau, eine Schamanin, welche die Gestalt eines Jaguars annehmen können soll, wie eine Göttin. Ob dies nun der Wahrheit entspricht, *einem Krug starken Gerstensafts oder monatelanger Zwangsaskese entsprungen ist*, konnte bis zum heutigen Tag nicht bewiesen werden.

Bisher war jeder Versuch den schier undurchdringlichen Dschungel zu erforschen oder Kontakt mit dieser Schamanin aufzunehmen dramatisch gescheitert. Die wenigen, die aus dem Dschungel zurückkehrten schienen ihren Verstand verloren zu haben und waren kaum mehr in der Lage ein vernünftiges Wort von sich zu geben.

ELFEN: Sie sind - mit hoher Wahrscheinlichkeit - die älteste und intelligenteste Rasse **Antherias**. Es ist nicht genau bekannt wie alt sie werden könne, aber schenkt man den Chroniken der Amazonen Glauben, so können Elfen bis zu 350 Jahre alt werden, wobei sie bis zu ihrem Ableben ein junges Aussehen beibehalten. Es ist also fast unmöglich, das Alter eines Elfen anhand seiner Erscheinung abzuschätzen.

Sie leben hauptsächlich im breiten Waldgürtel südlich der **Vulkanglaszacken** und sind sehr naturverbunden, worauf wahrscheinlich auch ihre hohe magische Begabung und ihr langes Leben zurückzuführen sein dürfte. Ihre Heiligtümer sind der **Baum des Lebens** und der, an einem kristallklaren See liegende, **Kristall der Reinheit**. Nur wenigen Nicht-Elfen war es bisher gestattet diese Heiligtümer zu sehen.

Da ihr Reich von allen Seiten bedrängt wird, haben sie begonnen es durch eine hohe Mauer vor Invasoren zu schützen. Ein, nicht von allen Elfen anerkannter, Friedensvertrag mit den Menschen führte zur Öffnung einiger Handelsrouten. Von Reisen durch den **Düsterwald** sei allerdings gewarnt.





Er wird von den Nachtelfen bewohnt, welche Friedensverträge mit Nicht-Elfen strikt ablehnen. Sie sind von der Überlegenheit der elfischen Rasse überzeugt und vertreten die Meinung, dass alle anderen ihre Untertanen sein müssten. Sie verehren, neben dem **Baum des Lebens**, auch den **Blutkristall**, dem sie das Blut ihrer Feinde als Opfer darbringen. Selbst die kriegerischen Orks fürchten die Nachtelfen.

Während Forst- und Nachtelfen in Baumstädten und Dörfern leben, haben die Hochelfen Städte von einer Schönheit errichtet, die wahrlich den Atem raubt. So besteht die Hauptstadt der Hochelfen - **Yaldar'mae** - zur Gänze aus weißem, poliertem Stein.



Obwohl Elfen sehr naturverbunden und, mit Ausnahme der Nachtelfen, sehr friedliebend sind, haben sie es im Laufe der Zeit zu wahrer Meisterschaft in der Herstellung von Waffen und Rüstungen gebracht. Sie verwenden dazu den besonders leichten Elfenstahl - *auch als Mythril bekannt* - welcher ebenso robust ist wie Zwergenstahl. Die Herstellung dieses Stahls ist ein gut gehütetes Geheimnis der Elfen.

Auch bezüglich der Elfen halten sich Gerüchte, dass einige von ihnen dem Wald den Rücken gekehrt und sich im ewigen Eis des Nordens und den undurchdringlichen Dschungeln des Südens angesiedelt haben.



ZWERGE: Auch sie können ein deutlich höheres Alter als Menschen erreichen, die ältesten von ihnen sollen an die 150 Jahre alt gewesen sein, als sie diese Welt verlassen haben.

Die Zwerge **Antherias** leben, von ein paar Abenteurern einmal abgesehen, in und um die **Juwelenberge**, wo sie in einem schier endlosen Labyrinth aus Stollen Edelsteine und Erze abbauen. Ja selbst ganze Städte haben sie unter Tage errichtet, weshalb nicht mit Sicherheit gesagt werden kann wie weit sich ihr Reich ausdehnt oder wie viele von ihnen **Antheria** bevölkern. Über die Grenzen ihres Reiches hinaus, sind die Zwerge für ihre hochwertigen Stähle, aber auch ihre Braukunst bekannt.



Ein Krug kräftiges Zwergenbier hat schon so manchen Legionär aus den Sandalen gehauen und ein Kriegshammer aus Zwergenstahl zerschmettert mühelos jeden von Menschenhand gefertigten Schild. Allerdings ist diese Lieblingswaffe der Zwerge so schwer, dass Menschen oder gar Elfen kaum in der Lage sind sie anzuheben oder effektiv in der Schlacht zu nutzen. Dazu bedarf es schon der Kraft eines Zwerges oder Orks...

Obwohl Zwerge einen mürrischen und starrköpfigen Charakter haben, sind sie doch sehr gesellige Zeitgenossen. Und wo es guten Gerstensaft gibt, da wird man auch Zwerge antreffen. Doch seid gewarnt! Fordert einen Zwerg nie zu einer Schenkenprügelei heraus indem ihr seine Frau, Schwestern oder Mutter beleidigt. Zwerge sind furchtlose Kämpfer und der Begriff „Zwergenhammer“ - *ein Faustschlag der euch zu Boden streckt* - kommt nicht von ungefähr. Und habt ihr einen Zwerg als Mitstreiter oder gar als Freund, so werdet ihr rasch herausfinden, dass die Strophe eines Söldnerliedes - *und kämpft ein Zwerg an deiner Seite, dann suchen Feinde schnell das Weite* - seine Richtigkeit hat.

Zwischen Zwerge und Menschen bestehen enge Handels- und Vetragsbeziehungen. Einerseits sind die hochwertigen Stähle und Biere der Zwerge bei den Menschen sehr gefragt - andererseits benötigen die Zwerge Zutaten zur Herstellung ihrer Biere, welche in ihrer kargen Region nicht gedeihen.

Zu anderen Rassen, als den Menschen, pflegen Zwerge keine - zumindest keine friedlichen - Kontakte. Elfen verachten Zwerge, weil diese zur Herstellung ihrer Stähle nicht nur Schwarzstein, sondern auch große Mengen an Holz verbrennen. Und die



Feindschaft zwischen Orks und Zwerge währt schon länger als selbst der älteste Zwerg sich erinnern kann, dürfte aber darin zu suchen sein, dass die Zwerge Stollen in die, von den Orks beanspruchten, **Vulkanglaszacken**



treiben um Schwarzstein und Vulkanglas - *weithin auch als Obsidian bekannt* - abzubauen. Es ist bis zum heutigen Tage nicht geklärt wer die älteren Rechte für den Abbau besitzt.



Zwergenmagier - *Geoden* - beziehen ihre Magie aus Steinen, worauf sich diese auch hauptsächlich beschränkt. So können Geoden zum Beispiel Kristalle zum Leuchten bringen oder Steine zu schutzbringenden Felsen heranwachsen lassen. So finden sich in Zwergenchroniken Hinweise darauf, dass ein mächtiger Geode die **Vulkanglaszacken**, als Schutz vor den Orks, wachsen ließ. Da Zwerge in ihren Chroniken häufig zur Übertreibung neigen, wird diese Überlieferung weithin angezweifelt. Sicher ist jedoch, dass sich unter den Zwerge die besten Schmiede und Mechanizi ganz **Antherias** finden lassen.

ORKS: „Sie sind meist von solch einer Abscheulichkeit, dass kleine Kinder bei ihrem Anblick zu weinen beginnen!“ Es mag stimmen, die großen, grünhäutigen, Orks sind wahrlich kein schöner Anblick, zumindest nicht nach menschlichem oder elfischem Empfinden. Und da für Zwerge ohnehin nur ein toter Ork ein guter Ork ist, machen sie sich über deren Aussehen nicht die geringsten Gedanken.

Kleinwüchsige **HALB-ORKS** - so gut wie immer aus der gewaltsamen Vereinigung mit einem Menschen oder Elfen geboren - sind meist nicht viel größer als zwei Schritt, während ihre reinblütigen Verwandten meist deutlich größer und kräftiger sind. » Gnade denen, die in Gefangenschaft der Orks geraten. Sie gehen durch sämtliche Niederhöllen, ehe sie die ersehnte Erlösung im Tod finden können. «

Die, zwischen **Frostriesen** und **Vulkanglaszacken** lebenden, Orks gelten auf ganz **Antheria** als grausam, barbarisch und unzähmbar wild. Jeder Mensch oder Elf, der sie einmal in der Schlacht oder beim Paarungsritual erlebt hat, kann davon berichten - sofern es ihm gelungen ist dies zu überleben.



Gefürchtet sind die „Grünhäute“, wie sie oft verächtlich genannt werden, vor allem wegen ihrer Raubzüge in die nördlichen Siedlungen. aber auch in die Wälder der Elfen. Beim „Großen Orkensturm“ konnten sie erst wenige Meilen nördlich von **Anderwacht** von einer vereinten Streitkraft von Menschen, Elfen und Zwergen aufgehalten und, unter hohen Verlusten, wieder hinter den Orkwall zurückgedrängt werden.

Mancherorts werden Orks fälschlicherweise auch als „Schwarz-“ oder „Braunpelze“ bezeichnet. Dieser Irrtum dürfte darauf beruhen, das sie sich häufig mit den Fellen, der von ihnen erlegten Tiere kleiden. Da auf dem kargen Boden ihres Lebensraumes kaum etwas gedeiht, ernähren sie sich fast ausschließlich von Fleisch.

Städte, wie wir sie kennen, sind den Orks fremd, ebenso jegliche Staatsform. Sie leben in Sippen zusammen, denen meist eine Schamanin vorsteht. Da Orkfrauen deutlich intelligenter zu sein scheinen als die männlichen



Vertreter ihrer Rasse, sind es meist auch sie, welche über die magischen Fähigkeiten verfügen. Über die, als primitiv geltende, Magie der Orks ist nur sehr wenig bekannt, denn bisher ist es niemandem gelungen eine Ork-Schamanin lebend gefangen zu nehmen. Orks kämpfen bis zum Tod und selbst ein verwundeter Ork hat noch genug Kraft um einem Menschen die Gliedmaßen auszureißen. Auch die Waffen der Orks können als primitiv angesehen werden und sind meist aus Stein oder grob bearbeitetem Stahl. Welche dieser Waffen euch trifft macht keinen großen Unterschied, da sie mit so viel Kraft geführt werden, dass ein Treffer mit ihnen verheerende Verletzungen anrichtet.

HALBLINGE: » *Kaum viel größer als einen Schritt, aber das Herz voll Mut!* « So beschreibt eine Amazonen-Chronik das Volk der Halblinge. Niemand kann mit Sicherheit sagen, wessen Ursprungs sie sind. Man vermutet allerdings, dass sie aus der Vereinigung von Zwergen mit Menschen oder Elfen entsprungen sind.



Auf Grund ihres Kleinwuchses werden Halblinge vielerorts verschmäht und nicht für voll genommen. Obwohl sie in ganz **Antheria** anzutreffen sind, leben die meisten von ihnen in den **Hügelweiden**, wo sie in Frieden leben, ihre Felder bestellen und die besten Früchte **Antherias** ernten. Besonders beliebt sind ihre, unter der Erde wachsenden, Dummelknollen. In der Glut eines Lagerfeuers gebraten und mit ein wenig Gewürzen verfeinert gelten sie in ganz **Antheria** als Delikatesse und sind auch in der adeligen Küche häufig zu finden.



Kritisch betrachtet zählen auch **HALB-ELFEN** und Halb-Orks zu den Halblingen, da sie sich von ihren reinblütigen Verwandten allerdings nicht so wesentlich unterscheiden, gehen wir an dieser Stelle jetzt nicht näher auf sie ein.



GOBLINS: „*Kaum eine andere Kreatur vereint so viel an Boshaftigkeit und Verschlagenheit in einem so kleinen Körper wie der Goblin.*“ Mit diesen Worten beginnen viele Geschichten, die Zwerge ihren Kindern erzählen wenn diese nicht einschlafen wollen. Nicht viel größer als einen halben Schritt sind sie von Natur aus überaus feige. Ein einzelner Goblin würde niemals auf die Idee kommen einen Menschen anzugreifen, ja selbst vor Halblingen nimmt er Reißaus.

Der Grund warum sie dennoch eine Plage - ja manchmal sogar eine Gefahr - darstellen liegt darin, dass sie eigentlich immer in Gruppen, manchmal sogar Rudeln auftreten. Wie pflegen Zwerge zu sagen. » *Ein Goblin ist ein Arschwisch, aber hundert von ihnen sind eine echte Plage!* «

OGER: Zu unser aller Glück sind Oger in **Antheria** nur sehr selten anzutreffen. Die meisten von ihnen werden von den Orks als Sklaven gehalten, aber auch im **Wüstenwall** sollen schon vereinzelt Exemplare gesehen worden sein.

Oger, denen es nicht an Nahrung mangelt, können fünf bis sechs Schritt groß und über 1.200 Stein schwer werden. Als Nahrung dient dem Oger alles, was nicht schnell genug läuft um ihm zu entkommen. Sein Maul ist groß genug um kleine Beutetiere, wie Lämmer oder Ferkel, am Stück zu verschlingen - oder einem Menschen den Kopf abzubeißen.

Schon alleine seine Größe und sein Gewicht machen den Oger zu einem mehr als nur furchteinflößenden Gegner. Wäre da nicht auch noch die gefürchtete Keule, die beinahe jeder Oger bei sich trägt. Nicht selten ist sie drei bis vier Schritt lang und mit spitzen Dornen besetzt. Oft reicht schon ein Treffer mit dieser Waffe um einen Menschen - ja sogar Zwerge und Orks - in die Niederhöhlen zu schicken. Entdeckt man untrügliche Zeichen für die Anwesenheit eines Ogers, sollte man schleunigst das Weite suchen - oder auf ein Wunder der Götter hoffen.



Wir hoffen, dass euch die Vorstellung einiger **Antherianischer** Lebensformen Spaß gemacht hat - das waren natürlich noch nicht einmal annähernd alle. Wenn ihr noch mehr über die Bewohner Antherias wissen wollt, dann helft uns. Unterstützt uns damit, dass ihr auch die erste Ausgabe weiterhin downloaded und den Inhalt mit Freunden und Spielern diskutiert.



Und vergesst bitte nicht, **uns an diesen Diskussionen teilhaben zu lassen**. Wenn **Antheria** mehr sein soll, als eine Idee von einigen verschrobenen Rollenspielern, dann brauchen wir eure Mithilfe. Ihr habt Ideen und Vorschläge zu **Antheria**? Gut! Ganz egal wie verrückt euch diese auch erscheinen mögen - lasst sie uns wissen. Hätten wir nicht vor 35 Jahren auf die „verrückten Ideen“ anderer gehört, dann würde kein **W20** einen Würfelturm hinunterscheppern. Werdet Teil der lebendigen Geschichte von **Antheria**! *Von Spielern - für Spieler!*



Habt auch ihr manchmal das Gefühl, dass euch Händler und Gilden ständig übers Ohr hauen wollen? Wenn ihr dieses Gefühl verspürt, wer sagt, das ihr damit nicht goldrichtig liegt? Doch manchmal kann dieses Gefühl auch täuschen und euch entgeht eventuell ein Schnäppchen oder etwas, das man unbedingt haben sollte. Aber ein vermeintliches Angebot kann sich auch als Täuschung entpuppen und eure Taler verschlingen. Damit beides nicht passiert werfen wir einen prüfenden Blick auf dies, das - und auf jenes.



Überkommt euch auch manchmal die Lust in einem guten, alten **DSA** Abenteuer zu schmökern oder es gar mit Freunden zu spielen? Wir zum Beispiel haben uns viele der Abenteuer nur gekauft, weil wir schlicht und einfach Fans der Illustrationen von **Caryad** waren - und noch immer sind. Doch leider haben wir, als wir aufhörten „**Das Schwarze Auge**“ zu spielen, die meisten der Abenteuer verkauft oder an andere Spieler verschenkt. Eine Entscheidung, welche wir einige Jahre später bitter bereuen sollten, denn als wir wieder mal in den Abenteuern blättern wollten, waren diese nicht mehr zu bekommen.



Doch dem hat man bei **Ulisses** jetzt, zu unserem Glück, Abhilfe geschaffen. Viele der klassischen, aber auch aktuellen Abenteuer, Romane und Regelwerke sind im **Ulisses Online-Store** oder bei **DriveThruRPG** im PDF- oder EPub-Format als Download erhältlich. Während bei Neuheiten oft kaum ein Preisunterschied zwischen elektronischen und Print-Medien besteht, kann man ältere Abenteuer bereits ab € 4,79 - den **Aventurischen Boten** sogar gratis - und Spielkarten-Sets bereits ab € 1,99 erstehen. Wir haben einige Abenteuer und Spielkarten-Sets erworben und waren von der Qualität hellauf begeistert. Die Qualität am Bildschirm ist teils sogar besser als auf den gedruckten Medien. Die Bewertung für sich ist nicht ganz einfach, da wir ja eine Vielzahl an verschiedenen Produkten erworben hatten, aber diese haben uns in Qualität und Preis-/Leistungs-Verhältnis 100% überzeugt.

- Xenia** ●●●●●● - Damit hat mich Ulisses wieder versöhnt!
- Christian** ●●●●●● - Bin von der Darstellungsqualität der Produkte echt überrascht!
- Peter** ●●●●●● - Mich stört das aufgeplatschte Logo - aber sonst TOP!
- Katta** ●●●●●● - Verstehe zwar die Texte nicht - aber die Illustrationen sind TOP!

Habt auch ihr noch einen großen Vorrat an alten Acrylfarben, die es zu retten gilt? Wir haben uns erst kürzlich daran gemacht. Leider war der größte Teil der Farben bereits zu Stein geworden - waren sie doch auch schon an die 30 Jahre alt - aber einige konnten wir retten und für die brauchen

wir ein neues Zuhause. Wir benötigten also neue Flaschen, zum Glück werden diese ja von **Army Painter** angeboten. Sie waren zwar nicht gerade ein Geschenk (€ 6,50 für sechs Stück) aber wir wollten wissen ob sie für unsere Zwecke geeignet sind. Also schnell mal bestellt und 48 Stunden später ausgepackt und mit prüfendem Auge betrachtet. Was sollen wir sagen? Man kann weder **Army Painter**, noch **Amazon** die Schuld dafür geben, dass wir nicht auf das Kleingedruckte geachtet haben. Unser prüfender Blick schien durch etwas abgelenkt gewesen zu sein...



Die Leerfläschchen haben nur ein Volumen von 12ml und sind somit deutlich kleiner als die meisten von **Army Painter** angebotenen Farben. Aber wie schon gesagt - das war unsere Unachtsamkeit und soll sich natürlich nicht auf unsere Beurteilung auswirken. Was uns jedoch ein klein wenig gestört hat, war, dass die Fläschchen bereits „fertig montiert“ geliefert werden. Vor dem Befüllen muss man das Fläschchen erst mit einer Pinzette oder einer kleinen Zange zerlegen. *Ist jetzt nicht die große Katastrophe, bremst aber vielleicht ein wenig, wenn man sich gerade so richtig im „Flow“ befindet. Das Umfüllen jedoch ist eine echte Sauerei! (Andreea)*

Die Flaschen sind transparent, aber mattiert - was wir jetzt nicht wirklich als störend empfinden. Die Schraubverschlüsse sitzen fest und halten auch bei kräftigem Schütteln dicht. Positiv ist das angebrachte Etikett, auf dem man zum Beispiel den Namen der Farbe oder das Mischverhältnis bei Mischungen notieren kann. Alles in allem ein sehr solides Produkt, welches aber - zumindest bei **Amazon** - zu teuer ist. Für den Preis hätte man gut sechs Mischkugeln begeben können...

Xenia ●●●●● - Der hohe Preis hat den fünften Punkt gekostet.

Christian ●●●●● - Die Qualität ist - wie gewohnt - Top, aber der Preis ist heftig.

Andreea ●●●●● - Das Produkt ist gut, aber das Umfüllen war eine Sauerei. Jetzt ist mir auch völlig klar, warum Peter mich das machen ließ.



Mit der gleichen Lieferung ließen wir uns auch eine 50 Stück Packung 15ml Fläschchen des Herstellers **erioctry** schicken - zum Preis von € 19,99, was einen Stückpreis von etwa 40 Cent ergibt, also weniger als die Hälfte der Fläschchen von **Army Painter**.

Geliefert wurden sie in einem großen Druckbandbeutel, nicht gerade stilvoll, aber durchaus zweckmäßig. Sehr angenehm für uns was, dass sie in zerlegtem Zustand geliefert wurden was, vor allem bei der Menge die wir zu Befüllen hatten, eine deutliche Arbeitserleichterung mit sich brachte.

Auch diese Flaschen sind mattiert, vielleicht ein wenig stärker als die von **Army Painter**, was im Großen und Ganzen jedoch kein Problem darstellt. Ein wenig hinderlich war diese Mattierung nur bei Metallic-Farben, da nach dem Umfüllen der Metallic-Effekt von außen nicht mehr klar ersichtlich war. Ein Farbpunkt auf dem Verschluss schafft hier jedoch Abhilfe...

Die Verschlusskappen sind um einiges kürzer als die von **Army Painter** und vielleicht für Grobmotoriker nicht ganz so einfach zu greifen. Was uns aber gut an den Verschlüssen gefällt, ist, dass es sich um Sicherheitsverschlüsse handelt. An ihrem unteren Ende befindet sich ein Ring, der beim ersten Öffnen des Fläschchens abgetrennt wird. Für unsere Anwendung zwar nicht zwingend erforderlich, aber vielleicht nicht schlecht wenn man kontrollieren möchte oder muss ob das Fläschchen geöffnet wurde. Wie auch bei den Army Painter Fläschchen lassen sich auch hier die Flüssigkeiten tropfengenaue dosieren.

Christian ●●●●●● - Bin von Qualität und Preis/Leistung zu 100% überzeugt

Xenia ●●●●●● - Top im Preis-/Leistungs-Verhältnis, aber ich mag die Sicherheitsverschlüsse nicht - bekomme ich, als zierliche Elfe, meist nur mit Hilfe meines Orks auf

Würfel - die Schicksalsboten des **Pen & Paper Rollenspiels...**

Wie einige von euch vielleicht wissen, haben wir auch einen Würfelsammler in unserem Team. Diese Würfel scheinen auf ihn eine Anziehungskraft auszuwirken wie Juwelen auf die meisten Frauen, deshalb überlassen wir ihm ab der nächsten Ausgabe eine eigene Rubrik, welche sich ausschließlich mit Würfeln befassen wird. Für diese Ausgabe hat **Christian** die „antiken“ Würfel von **HQ Dice** einem prüfenden Blick unterzogen.



Doch wie bewertet man die Qualität von Würfeln? Für einen ist es wichtig, dass sie optisch schön aussehen, für Nerds und Wichtigtuier ist es ausschlaggebend ob sie den „Salzwassertest“ bestehen und einige schrecken sogar nicht davor zurück sich ein und das selbe Set öfter zu kaufen und die jeweiligen Würfel mittels Präzisionswaage zu vergleichen. Ich ziehe jedenfalls den Praxistest all diesen Methoden vor. Für diesen Test habe ich mir aus Plexiglas und Holzleisten einen Würfelturm zusammengebastelt. Jeder Würfel wird exakt hundert Mal den Turm passieren müssen um ein bewertbares Ergebnis abzuliefern. Natürlich werden jetzt einige sagen, dass hundert Versuche nicht ausreichen, aber das hier ist keine wissenschaftliche Analyse, und werft ihr mal sieben Würfel, je hundert Mal, in einen Würfelturm. Doch dazu später...

Was mir auf den ersten Blick positiv ins Auge sticht, dass sind die Ziffern auf den Würfeln. Zumindest auf meinen Würfeln - *und das sind immerhin sechs komplette Sets* - sind die Ziffern makellos zu lesen. Obwohl die Würfel aus Kunststoff sind fühlt sich ihre Oberfläche angenehm „samtig“ an. Ich weiß nicht wie ich es sonst beschreiben sollte. Die Kanten sind fein säuberlich abgerundet, was den Würfeln sehr gute Rolleigenschaften verleiht. Das Einzige, was mir an den Würfeln nicht so gefallen hat, war der schwach ausgeprägte „Antik-Effekt“ an meinen hellen,

zehnseitigen Würfeln, **W10** und **W%**. Da auch der Praxistest keine beunruhigenden Ergebnisse lieferte, kann ich den „antiken“ Würfeln von **HQ Dice** nur meine Empfehlung aussprechen. Zu haben sind die Würfel bei **Amazon** ab € 7,99.

- sehr gut lesbare Ziffern
- angenehme Oberfläche
- gute Rolleigenschaften

- schwacher Antik-Effekt auf Zehnseitern

Christian ●●●●●● - Sehr gute Würfel, die garantiert die Blicke auf sich ziehen

Wenn man Würfel sammelt, dann will man diese häufig auch präsentieren. Am Besten lassen sie sich natürlich in Würfel-Boxen, wie sie etwa von **Chessex** verwendet werden, präsentieren. Doch diese Boxen sind nicht so einfach zu bekommen wie es den Anschein hat. Bisher konnten wir sie ausschließlich im Online-Shop **Würfelstube** finden, und auch dort sind sie meistens ausverkauft.

Eine gute Alternative, um bis zu sechs Sets gleichzeitig zu präsentieren, sind die hochtransparenten Sortimentskästen der Firma Hüfner. Diese Sortimentskästen sind zu einem wirklich günstigen Preis bei **Conrad**, unter der Bestellnummer **814718**, erhältlich. Dank Vertiefungen sind die Sortimentskästen auch problemlos stapelbar.



Die Fächer haben die optimale Größe um ein siebensteiliges Würfel-Set sicher aufzunehmen, bieten aber noch genug Raum um die Würfel auch wieder bequem entnehmen zu können. Einen kleinen Nachteil haben die Boxen allerdings. Das Material ist sehr hart und bricht leicht, sollte die Box zu Boden fallen. Dennoch eine brauchbare Alternative zu herkömmlichen Würfel-Boxen.

- günstig in der Anschaffung
- sehr vielseitig verwendbar

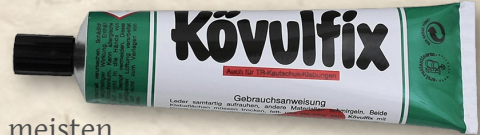
- weder bruch- noch kratzfest

Christian ●●●●●● - Unschlagbares Preis-/Leistungs-Verhältnis

Xenia ●●●●●● - Sehr vielseitig einsetzbar, auch im Handarbeitsbereich

Kennt ihr **Kövuifix**? Nein! Das ist kein Gallier aus dem einen Dorf, das den Römern noch immer Widerstand leistet. Nun - dieser **Kövuifix** war uns wirklich eine sehr große Hilfe beim Zusammenbau unseres Würfelturmes und der Reparatur unseres DVD-Regales. Kurzum, es handelt sich dabei um einen sehr guten Klebstoff aus dem Hause **Kömmerring**. Es handelt sich dabei um einen Kontaktkleber, der speziell für den Einsatz im Schuhbereich entwickelt wurde,

aber natürlich lassen sich auch Holz, Papier und Pappe hervorragend damit verkleben. Und da der Kleber auch Aceton enthält leistet er auch bei Kunststoffen sehr gute Dienste. Unsere Figuren und Gebäudebausätze ließen sich jedenfalls sehr gut - *und fest* - damit verkleben.



Aber ein guter Kleber kann natürlich nicht nur Vorteile haben - und so ist es leider auch bei **Kövulfix**. Wie die meisten Kontaktkleber riecht auch er nicht gerade angenehm und das Einatmen der Dämpfe kann zu Schläfrigkeit und Benommenheit führen. Generell hat die Liste der Gefahrenhinweise, *die man aber unbedingt lesen sollte*, etwa die Länge von Jack the Rippers Strafregister. Erhältlich ist der Kleber zum Beispiel bei **Amazon** oder **Conrad** in verschiedenen Verpackungsgrößen ab € 5,49.

- sehr hohe Klebekraft
- verklebt sehr viele Materialien

- sehr intensiver, scharfer Geruch
- nicht für Styropor oder Elapor geeignet

Christian ●●●●● - Sehr guter Kontaktkleber, sollte in keinem Haushalt fehlen
Xenia ●●●●● - Klebt gut, aber ich bekomme davon Kopfschmerzen
Peter ●●●●● - Sehr guter Kleber, aber wenn ich den daheim verwende, dann setzt mich meine Freundin vor die Türe - stinkt wie die Niederhöllen



Nachdem wir so einiges über die - von Gerüchten umwobene - **DSA**-Regelerweiterung „**Wege der Vereinigung**“ gelesen, und sie in der ersten Ausgabe auch angeführt, hatten, haben wir uns entschlossen, sie unserer virtuellen **DSA**-Sammlung hinzuzufügen. Ihr wollt jetzt sicher wissen, was man davon zu erwarten hat, nicht wahr? Nun! Wer sich einen **Aventurischen** Porno erhofft, der wird hier bitter enttäuscht werden. Zwar würden wir die Regelerweiterung nicht für Runden mit Spielern die jünger als 16 Jahre sind empfehlen, aber alles in allem ist die Erweiterung nicht halb so anrühlich wie Berichte im Internet vermuten ließen. Eigentlich ganz im Gegenteil! Ohne je in Text oder Bild ins vulgäre abzurutschen erklärt die Erweiterung das Liebesleben in den verschiedenen Regionen **Aventuriens**.

Vor allem das Kapitel über die Sexualität der **Waldmenschen** brachte uns stellenweise zum Lachen - im konkreten der Teil, wo erklärt wird, dass ein Bi-Ki-Ni einem Mädchen geschenkt wird um dessen erwachte Fruchtbarkeit zu feiern. Und so richtig Stimmung kam in unserer Gruppe auf, als es darum ging sippenspezifische Liebesbräuche auszuwürfeln. In **Peters** Sippe herrscht der Glaube, dass „*sich mit Honig zu begießen sexuelles Interesse signalisiert*“. Dort dürfte es ganz schön süß und klebrig zugehen. Noch schräger geht es bei **Xenias** Sippe zu, denn dort führt „*sexuelles*

Interesse an Bananen, zur sicheren Empfängnis eines Mädchens“. Auch die Übersetzungen in andere Sprachen brachten uns nicht nur einmal zum Lachen. Oder habt ihr gewusst, dass ein Thorwaler seiner Frau beim „Knullen“ (Sex) an die „Mopsen“ (Brüste) greift.

Und spätestens bei der Vorstellung der Archetypen in Kapitel 5 war es endgültig um uns geschehen. Vom „Engasaler Sexualmagier“ über die „Horaische Erotikschriftstellerin“ zur „Al' anfanischen Auspeitscherin“ - was haben wir gelacht.

Texte und Illustrationen sind von hervorragender Qualität. Es macht wirklich Spaß, dass Regelwerk einfach so zu lesen. Was dieses Vergnügen allerdings ein klein wenig dämpft, ist die, nicht ganz geglückte Textformatierung. Häufig fehlt an einem Absatzende eine Leerzeile. Natürlich - muss nicht sein, würde die Texte aber ein wenig auflockern und angenehmer zu Lesen machen. Um ehrlich zu sein... Da wir seit Jahren kein **DSA** mehr spielen, fällt es uns ein wenig schwer, den Wert des Produktes als Regelerweiterung zu beurteilen - aber es zu lesen war für uns überaus unterhaltsam und inspirierend.

● überaus unterhaltsam zu Lesen

● Text-Layout häufig zu „wurstig“

● Illustrationen, wie bei DSA üblich, sehenswert

Victoria ●●●●●● - Habe mit Rollenspielen nichts am Hut, aber „Knullen“ hat bei mir jetzt schon einen gewissen Kultstatus

Xenia ●●●●●● - Ich habe jetzt noch Bauchschmerzen vor lauter Lachen

Christian ●●●●●● - Kann mich nicht erinnern, dass wir schon mal so viel Spaß im Chat hatten - meine absolute Empfehlung - aber ab 16 Jahren!

Peter ●●●●●● - Also das mit dem Honig verstehe ich noch immer nicht!

Ihr fragt euch, womit wir die Landkarte von **Antheria** gemacht haben? Die Antwort klingt vielleicht etwas rau in empfindlichen Ohren - sie lautet: „**Inkarnate**“ Bei Inkarnate handelt es sich um einen Karteneditor, dessen Schwerpunkt auf der Erstellung von Rollenspiel-Karten liegt. Und hier lässt **Inkarnate** so gut wie keine Wünsche offen!



Registrierte Benutzer haben die Möglichkeit aus verschiedenen Kartentypen zu wählen und können auf eine Datenbank aus weit über 6.000 hochauflösende Graphiken dafür zurückgreifen. Leider verbieten die Lizenzbedingungen von **Inkarnate**, dass wir hier eine dieser hochauflösenden Graphiken - außerhalb einer erstellten Karte - zeigen. Schade, denn es wäre eine gute Werbung für das Produkt.

INKARNATE

Mit etwas Talent, welches uns leider fehlt, lassen sich mit Inkarnate wirklich unglaubliche Karten

erstellen - und das in Auflösungen bis zu 8K. Der Export von 8K Karten befindet sich zwar noch in einer experimentellen Phase, hat bei uns aber bisher immer ohne Probleme funktioniert.



Was sie hier sehen können ist ein kleiner Ausschnitt aus der Karte von **Antheria** (Seite 12) und selbst den mussten wir noch auf 50% verkleinern, da die Dateigröße sonst den Rahmen dieses Magazins gesprengt hätte. Wie ihr sehen könnt befindet sich die Karte noch im Aufbau, viele Namen fehlen noch und mit der Farbgebung sind wir auch noch nicht so ganz zufrieden. Für die Darstellung hier haben wir die Farbsättigung auf 60% reduziert - im Original ist die Karte leider noch immer knallig bunt. Aber wir arbeiten daran...

...und das tut auch das Team von **Inkarnate**. Das Programm wird ständig um neue Elemente und Funktionen erweitert, welche aber leider zum Teil nur mit dem Browser „**Google Chrome**“ funktionieren. Eine wahrlich bittere Pille für Freunde des Feuerfuchses...

Das man derartige Leistung nicht geschenkt bekommt versteht sich wohl von selbst, daher bietet **Inkarnate** verschiedene Modelle an. Für Kartenzeichner, welche das Programm erst einmal testen wollen, gibt es einen kostenlosen Modus, welcher allerdings sehr stark eingeschränkt ist. Hier stehen einem etwa 300 hochauflösende Graphiken zur Verfügung, Karten können bis zu 2K Auflösung exportiert, aber nicht kommerziell genutzt werden.

Ein Modell für Benutzer, die sich noch nicht 100% sicher sind, schlägt sich mit \$ 5,- pro Monat zu Buche. Hier hat man bereits vollen Zugriff auf alle Funktionen des Programmes, inklusive 8K Export und Erlaubnis zur kommerziellen Nutzung der Karten. Da wir vor haben, Inkarnate sehr intensiv über eine längere Zeit zu nutzen, haben wir uns für das langfristige Modell entschieden, welches unser Konto um \$ 25,- pro Jahr erleichtert.

Kein Zweifel - **Inkarnate** ist derzeit der beste Karteneditor für den RPG Bereich. Ein riesiger Umfang und einfache Bedienung treffen auf herausragende Qualität - und dennoch bleibt ein bitterer Beigeschmack, denn **Inkarnate** ist nur als Online-Version verfügbar.



Hat man eine schlechte oder gar langsame Internetverbindung, so kann es schon einmal passieren, dass **Inkarnate** seinen Dienst nicht richtig erfüllt oder sogar gänzlich verweigert. Und hat man einmal einen kompletten Netzausfall, was leider auch hin und wieder vorkommt, dann muss man eine schöpferische Pause einlegen. Und was, wenn **Inkarnate** eines Tages seine Dienste einstellt - dann ist leider ganz viel Arbeit unwiederbringlich verloren. Aber so weit wir wissen ist bis auf Weiteres keine Desktop-Version von **Inkarnate** in Aussicht. Daran dürfte zum Teil aber auch die fehlende Moral der Benutzer schuld sein, denn „erst schauen, dann klauen“ ist leider noch immer Gang und Gäbe.

- enormer Umfang und leicht zu bedienen
- herausragende Qualität
- mit \$ 25,- pro Jahr sehr günstig
- nur auf Google Chrome voll nutzbar
- keine Desktop-Version verfügbar
- sehr strikte Lizenzbedingungen

Christian ●●●●●● - Wer mit den „Nachteilen“ leben kann, dem steht hier wirklich ein überaus mächtiger Karteneditor zur Verfügung - TOP!



Was haben wir uns gefreut als, nach langem Warten, endlich ein „**Dungeons & Dragons**“ Film auf den Markt kam. Auf den **DSA**-Film warten wir ja seit Ewigkeiten vergeblich. Als wir die Besetzung des Films gelesen hatten, gingen wir doch mit einigen Erwartungen in den Filmabend.

Golden Globe Gewinner **Jeremy Irons** als Bösewicht, die bezaubernde **Zoe McLellan** als Magierin, **Bruce Payne** als sadistischer Fiesling und **Richard O'Brien** in einer Nebenrolle - was kann da schon großartig schiefgehen? Es konnte ja auch in Chernobyl und Fukushima nichts schiefgehen... Kurz um! Eine Kombination aus schlechtem Drehbuch und zwei totalen Fehlbesetzungen - **Justin Whalin** und

Marlon Wayans - machte den Film regelrecht zunichte. Es war schon klar, dass „**Dungeons & Dragons**“ als Familienfilm konzipiert war, aber die Dialoge der letztgenannten Schauspieler zogen den Film geradezu ins Lächerliche - und als wäre das nicht schon schlimm genug, hat die deutsche Synchro mit Übersetzungen wie „Ach Menno!“ dem Film endgültig den Rest gegeben.

Die mittelmäßigen Special Effects waren wohl dem begrenzten Budget geschuldet, denn technisch wäre im Jahr 2000 bereits sehr viel mehr möglich gewesen. Das neben den Drachen wohl bekannteste „**Dungeons & Dragons**“ Monster, den „**Beholder**“, gab es zwar kurz zu sehen, aber außer ein wenig herumzuschweben durfte er keine Aktionen setzen. Lediglich die Realaufnahmen von Stadt und Kanalisation - *für die Prag erhalten mußte* - vermochten uns zu überzeugen. Ach ja! Zumindest der Soundtrack des Filmes ist hervorragend...

- sehr guter Soundtrack
- einige Schauspieler waren bemüht

- erschreckend dämliche Dialoge
- unzumutbare, deutsche Synchronisation
- für 2000 veraltete Computeranimationen

Xenia ●●●●● - Jeremy Irons und Zoe McLellan retten den zweiten Punkt

Christian ●●●●● - Für Filmsammler in Ordnung, sonst würde ich davon abraten

Peter ●●●●● - Vielleicht im Free-TV, aber Geld gebe ich dafür sicher nicht aus

Als 2005 der zweite „**Dungeons & Dragons**“ Film - eine TV-Produktion - auf den Markt kam, waren wir mehr als skeptisch. Von der Besetzung des ersten Filmes war nur noch **Bruce Payne** mit an Bord, der restliche Cast - **Mark Dymond, Clemency Burton-Hill, Tim Stern, Lucy Gaskell** oder **Ellie Chidzey** - war uns allen bis dahin völlig unbekannt. Da es sich, wie bereits erwähnt, um eine TV-Produktion mit geringem Budget handelte, haben wir uns nicht sehr viel von dem Film erwartet - und wurden sehr positiv überrascht. Zwar lässt auch hier die deutsche Synchronisation ein wenig zu wünschen übrig, ist aber bei weitem nicht so peinlich wie beim Kinofilm aus dem Jahr 2000. Natürlich haben die Animationen nicht das Niveau von **Game of Thrones**, müssen sich aber ebenfalls nicht hinter dem ersten Film verstecken. Unserer Meinung nach sind die Drachen in diesem Film sogar besser dargestellt als im ersten.



Die Schauspieler spielen ihre Rollen überzeugend und vor allem die 182cm große, athletische **Ellie Chidzey** gibt eine glaubwürdige Vorstellung als Barbarin Lux. Aber auch die Magierin Ormalie (**Lucy Gaskell**), der verschlagene Dieb Nim (**Tim Stern**) oder der Priester Dorian (**Steven Elder**) spielen ihre Rollen sehr glaubhaft. Generell orientiert sich der zweite Film viel stärker an Charakteren und Schauplätzen des Rollenspiels, so kommt es immer wieder zu Anspielungen auf bekannte Orte oder Geschehnisse aus dem Rollenspiel.

Es tut dem Filmvergnügen aber keinen Abbruch, wenn man diese nicht kennt, da sie meist in den Dialogen kurz angesprochen und erklärt werden. Man spürt, dass der Film von jemandem gemacht wurde, dem „**Dungeons & Dragons**“ am Herzen liegt und das verfügbare Budget 100% optimal eingesetzt hat.

Aber ein negativer Punkt sei erwähnt... Warum um alles in der Welt hat man reelle Burgtürme mit kitschigen CGI aufgestockt? Es wäre unserer Meinung nach weit stimmiger gewesen, wenn man darauf verzichtet hätte. Zwar hat der Film auf der Internet Movie Database nur ein Rating von 4,7/10 doch wir finden das unterbewertet.

- glaubhaft gespielte Charaktere
- orientiert sich nahe am Rollenspiel
- deutlich spannender als der erste Film
- unschöne Burg-CGI am Ende des Films
- bisher leider keine deutsche BluRay

Christian ●●●●● - Für eine TV-Produktion absolut sehenswert, orientiert sich nahe am Spiel und zeigt glaubwürdige Charaktere

Xenia ●●●●● - Keine filmische Offenbarung, aber definitiv besser als der erste Film

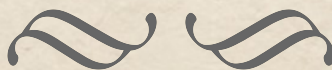
Peter ●●●●● - Wer hier Effekte wie in Game of Thrones erwartet wird enttäuscht sein, aber es ist zumindest eine solide Verfilmung des Stoffes

Auch bei den „**Dungeons & Dragons**“ Filmen schien man zu denken, dass aller guten Dinge drei sind und so bescherte man uns 2012 einen dritten Film - „The Book of Vile Darkness“ (dt. Titel: „Das Buch der Dunklen Schatten“). Ob sich die Zeit den Film anzusehen oder gar der Kauf sich lohnen, das erfahrt ihr in unserer nächsten Ausgabe.

Während zwei von uns sich für die erste Ausgabe des „**Tavernen-Tratsch**“ fertigmachen, kommen wir wieder zur „**Welt der Farben**“. In der letzten Ausgabe haben wir die Produkte von „**Army Painter**“ vorgestellt, diesmal führt uns die „**Welt der Farben**“ nach Spanien, zu den Produkten des Herstellers „**Vallejo**“.

Ein kleines, witziges, Erlebnis am Rande...

Als wir nach geeigneten Produktbildern von „**Army Painter**“ Produkten für die erste Ausgabe gesucht haben, haben wir einmal - warum auch immer - „**War Painter**“ in das Suchfeld eines Online-Shops eingegeben. Der erste, angezeigte, Treffer ließ uns fast in Tränen ausbrechen - handelte es sich doch um einen Lippenstift. Schon ganz witzig, was die Suchmaschine so alles als „**Kriegsbemalung**“ einstuft.





Viele Modellbauer und TableTop Spieler schwören auf die Farben aus dem Hause **Vallejo** in Barcelona (Spanien) - und das natürlich nicht zu Unrecht. 1965 in den U.S.A. gegründet und 1969 nach Spanien übersiedelt, blickt das Unternehmen auf mehr als 55 Jahre Erfahrung in der Herstellung von Farben zurück. Somit war **Vallejo** einer der ersten Hersteller von Acryl-Farben in Europa. Doch die Farben sind nicht nur bei den RollenspielerInnen bekannt und begehrt. Während unter der Bezeichnung **Game Color** Farben für uns Miniaturen-maler vertrieben werden, bietet **Vallejo** in der Produktreihen **Acrylic Artist Color**, **Acrylic Artist Fluid Color**, **Acrylic Artist Ink**, **India Ink**, **Liquid Watercolor** und noch vieles mehr, auch Farben für den anspruchsvollen Künstler.

Wir beschränken uns hier auf die **Game Color** Farben...

Auch sie sind in unserem **Lieblings-Shop** erhältlich. Die meisten **Game Color** Farben, kommen in 17ml „Dropper-Bottles“ und liegen preislich bei etwa € 2,50. Etwas anders sieht es bei den Metallic-Farben aus. Sie kommen in 35ml Behältern und hinterlassen ein € 4,50 Loch in der Brieftasche. Die Preise liegen also in etwa gleich auf mit denen von **Army Painter**. Doch wie sieht es mit der Qualität der Farben aus?



Jemand, der die Farben kennt und verwendet, wird uns jetzt wohl fragen was diese Frage soll. Ja, bei den Farben merkt man die jahrzehntelange Erfahrung. Die Farben verfügen, dank ihrer starken Pigmentierung über eine sehr gute Deckkraft, sind aber dennoch angenehm mit dem Pinsel zu verstreichen. Und natürlich lassen sie sich auch tropfengenau dosieren.

Die gesamte Farbpalette der **Game Color** umfasst etwa 120 Farben, lässt sich aber natürlich mit den mehr als 200 Farben aus der **Model Color**, sowie anderen Farbserien aus dem Hause **Vallejo** mischen. Nimmt man alle Farbserien zusammen, so kommt man gut und gerne auf 500 verschiedene Farben. Ehrlich gesagt ist es ein wenig schwierig den Gesamtüberblick zu behalten, da die Farben in unterschiedliche Anwendungsbereiche aufgeteilt ist. Vermisst man eine Farbe bei den **Game Colors**, kann es durchaus sein, dass man sie in der Serie **Panzer Aces** oder **Model Color** findet.



Hier ist es aber leider mitunter schwierig zu erkennen, welche Farben für Pinselauftrag - und welche für Airbrush konzipiert sind. Wir empfehlen wir, auf jeden Fall, den Katalog zu Rate zu

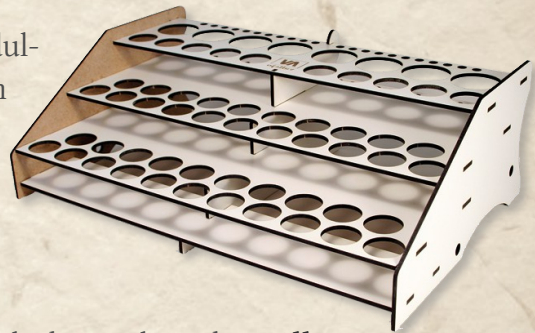
ziehen - oder einfach den Verkäufer eures Vertrauens zu fragen. Aber natürlich hat man auch bei Vallejo die Zeichen der Zeit erkannt und das Sortiment - über die Farben hinaus - erweitert. Neben einem großen Sortiment an Pinseln, bietet **Vallejo**



auch noch jede Menge anderes Zubehör, wie Pinzetten, Pipetten, Skalpelle, Material zur Landschaftsgestaltung und - was uns besonders gut gefällt - eine Art „Regalsystem“ zur übersichtlichen Aufbewahrung der Farben. Das System besteht aus verschiedenen Modulen, welche sich zu großen Regalen ausbauen lassen. Vielleicht finden wir das eine oder andere Modul bei unserem Händler, dann können wir es ihnen eventuell in einer der nächsten Ausgaben näher vorstellen.



Auf den ersten Blick sieht das Modulsystem wirklich sehr gut aus. Habt ihr schon Erfahrungen damit? Falls ihr das Bejahen könnt, so teilt uns diese bitte, denn wir überlegen ernsthaft uns dieses System zuzulegen aber auch wir greifen manches Mal ganz schön daneben.



Ebenfalls sehr interessant sind auch die Bücher, die **Vallejo** zum Thema „Bemalen von Modellen und Figuren“ anbietet. Leider sind diese bis jetzt nur auf Englisch erhältlich und wir gehen einmal davon aus, dass sich das in nächster Zeit auch nicht ändern wird. Aber nach einem kurzen Blick in eines der Bücher, können wir zumindest sagen, dass durchschnittliche Englischkenntnisse ausreichen um den Anleitungen folgen zu können. Erleichtert wird einem das vor allem auch durch die vielen großformatigen Bilder mit denen jeder Schritt dokumentiert ist. Allerdings sind die Bücher mit einem Preis von knapp € 40,- alles andere als

günstig, jedoch eine Empfehlung für alle, die das Bemalen von Miniaturen von einem Profi lernen möchten.

Ebenfalls noch ziemlich neu im Sortiment von Vallejo ist die Produktreihe **Scenics**. Dabei handelt es sich um Mini-Dioramen und entsprechende Ausschmückungsteile, wie Fässer, Kisten, Benzinkanister und vieles mehr, im gängigen Maßstab 1:35.



Ganz besonders neugierig sind wir schon auf die angekündigte Farbreihe der **Shifters**. Es handelt sich dabei um Airbrush-Farben mit speziellen Pigmenten, welche die Farbe, je nach Blickwinkel, anders erscheinen lassen. Wann die einzelnen Farben in den Shops erhältlich sein werden, konnten wir aus der Ankündigung leider nicht Herauslesen, Sets sind bereits zum Preis von knapp € 20,- erhältlich. Besonders bei Freunden des Panzer- und Dioramen-Modellbaus, sie die **Pigmente** von Vallejo sehr beliebt...

Die Pigmente kommen in 35ml Behältern und wiegen zwischen 15 und 39 Gramm - abhängig vom jeweiligen Pigment. Natürlich sind die Pigmente, wie die Farben auch, mit einer kindersicheren Verschlusskappe versehen. Mit einem Preis von etwa € 3,50 liegen sie in einem Segment, wo auch Modellbahner über die Anschaffung nachdenken sollten, denn sie sind günstiger als die meisten modellbahnspezifischer Hersteller, und es gibt wirklich ein sehr breites Sortiment an Pigmenten.



Kennt ihr den Unterschied zwischen **Russian Mud** (Russischer Schlamm) und **European Mud** (Europäischer Schlamm)? Bei **Vallejo** kennt man ihn! Und nicht nur das... In der Produktreihe **Weathering Effects** bietet Vallejo eine Vielzahl an Effekten, von Schlamm, über Öl und Schmiere, bis zu Rost und Schnee an, um eure Modelle so richtig schmutzig aussehen zu lassen. Auch die Wettereffekte kommen in 35ml Behältern und liegen preislich etwa bei € 4,50 -. Der Preis variiert natürlich je nach Händler - also Preise bitte immer vergleichen.



Habt ihr auch dieses Gefühl, dass da noch mehr ist? Und mit diesem Gefühl liegt ihr auch zu 100% richtig. Denn neben all den Farben, Pigmenten, und Witterungseffekten bietet **Vallejo** auch noch eine Vielzahl von **Washes** an. Einer Übersetzung ins Deutsche lassen wir an dieser Stelle jetzt lieber einmal. **Washes** sind sehr dünne Farben, die wie ein Filter über eine bestehende Farbe aufgetragen werden, um sie abzdunkeln, aufzuhellen oder um sehr feine Details, wie etwa Nieten, Lüftergitter oder die Falten der Kleidung bei unseren Miniaturen, hervorzuheben.



Besonders für RC Modellbauer dürfte das **Premium RC Color** Sortiment von **Vallejo** interessant sein. Die in 60ml und 200ml erhältlichen Farben wurden speziell für die Verarbeitung per Airbrush entwickelt. Das Besondere an diesen Farben ist, dass sie auch für das Lackieren von Fiberglas, Polyethylen, Polycarbonat, Metall und Lexan geeignet sind. Die Farben sind hitzefest, besonders widerstandsfähig gegen Schläge und - für den RC Modellbau sehr wichtig - Treibstoffe bis 35% Nitroanteil. Neben dem RC Modellbau, finden die Farben beim Lackieren von Motorradhelmen, Motorradtanks oder Surfboards Verwendung - also überall dort wo es um hohe Belastungen geht. Die 60ml Fläschchen liegen preislich bei knapp € 10,- und es sind knapp 60 verschiedene Farben erhältlich.





Wir nähern uns dem Ende dieser Ausgabe von **Welt der Farben**, aber nicht ohne zuvor noch die **Mecha Color** von **Vallejo** zu erwähnen. Diese Airbrush-Farben trocknen seidenmatt und sind für hohe Beanspruchungen konzipiert. Die Reihe, welche in 17ml Droppern verfügbar ist, umfasst neben den Farben auch noch Primer (Grundierungen) und Washes. Wohl unnötig zu erwähnen, dass Vallejo mit dieser Produktreihe speziell in Japan sehr erfolgreich ist. Das Sortiment der Mecha Color umfasst etwa 75 Farben, Grundierungen und Washes - wobei jede davon etwa € 3,- kostet.



Abschließend seien noch die vielen, vielen Sets aus dem Sortiment erwähnt. Eine Neuheit stellt hier die Set-Reihe **Wizkids** dar. Die Sets beinhalten je acht Farben (8ml) und eine detaillierte Anleitung, wie Figuren, auf die sich das Set bezieht (*Figuren sind nicht enthalten*), optimal bemalt werden.



Und dann wären da noch die **Fantasy Sets**, welche acht 17ml Fläschchen aus den Sortimenten **Game Color** oder **Game Air** enthalten. Auch diesen Sets liegt eine Anleitung zum Bemalen der Figuren (*nicht enthalten*) bei. Während die **Wizkids** ab etwa € 14,- (es gibt auch Sets mit 40 Farben für knapp € 70,-) zu haben sind, muss man für den Erwerb der Fantasy Sets knapp € 20,- über die Theke schieben. Das entspricht in etwa dem Einzelpreis der Farben - man bekommt aber die Anleitung quasi als kostenlosen Bonus dazu.



Wie schon zuvor erwähnt umfasst das Sortiment von **Vallejo** noch eine Vielzahl weitere Produkte. Viel zu viele um sie alle hier behandeln zu können. Wer sich einen Gesamtüberblick verschaffen möchte, dem empfehlen wir einen Blick in die Kataloge von **Vallejo** zu werfen. Auf über 200 Seiten findet man hier alle Informationen zu den Produkten von **Vallejo**.

Die Kataloge sind auf Englisch und Spanisch verfügbar, was zumindest bei der Zusammensetzung unseres Teams kein großes Problem darstellt.

So! Das war die Welt der Farben für diese Ausgabe und wir hoffen, dass wir euch das Sortiment von **Vallejo** ein wenig näher bringen konnten. An dieser Stelle möchten wir allerdings noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, dass wir von den präsentierten Herstellern weder finanzielle, noch materielle Zuwendungen erhalten.

Zum Tiefling aber auch! Spätestens nachdem Andrea unsere letzte Ausgabe virtuell in Händen hielt, wurde uns klar warum Redaktionen beim Lektorat überlicherweise nicht sparen - *oder ihre Korrektur-Software funktioniert besser als unsere.* Sie alleine hat beim schnellen „Überfliegen“ der Seiten etwa ein Dutzend Fehler gefunden. Aber auch unsere Leser waren so freundlich uns auf Fehler aufmerksam zu machen, ohne uns gleich die Köpfe abzureißen.



Viele dieser Fehler sind sicherlich der Notwendigkeit, die neue deutsche Rechtschreibung zu verwenden, geschuldet. Unser Team besteht zur Gänze aus Jahrgängen, welche die Schule viele Jahre vor den Reformen besucht hatten. Das ist jedoch keine Entschuldigung für die große Zahl an Tippfehlern. Die hängen wohl eher mit den Wurstfingern, *und dem Unvermögen die richtige Taste auf der Tastatur zu finden*, unserer Redakteure zusammen. Doch kommen wir jetzt mal zu den schlimmsten Fehlern...

Beinahe in der gesamten Ausgabe sind verdrehte Buchstaben zu finden, besonders das Wort **Fantasy** schien es uns hier sehr angetan zu haben. Immer wieder kam es zu fehlerhaften Schreibweisen, wie **Fnatasy**, **Fanatsy** oder **Fantsy**. Sicher lauert auch noch die eine oder andere „alternative Schreibweise“ in der Ausgabe.

In dieser Ausgabe haben wir uns darüber lustig gemacht, welche Produkte man findet, wenn man bei **Amazon** „**War Painter**“, statt **Army Painter** in die Suche eintippt - und dann ist uns auf Seite 26 genau dieser Fehler passiert. In der ersten Auflage - *inzwischen ist eine korrigierte zum Download verfügbar* - haben wir selbst einmal **War Painter** statt **Army Painter** geschrieben.

Seite 9 - das wir **unccol** statt **uncool** geschrieben haben, war wirklich nicht sehr cool.

Auf Seite 12 hat wohl ein Goblin ein paar Buchstaben gefressen - und so wurde aus dem Wort **Geschichten** ein **Gesichten**. Da nicht mal der Duden das Wort **Gesichten** kennt, wundert es uns um so mehr, dass die Fehlerkorrektur nicht darauf aufmerksam wurde. Oder wir waren einfach schon zu müde um den Hinweis darauf zu bemerken.

Auf der Homepage zu W20, wurde in der Taverne noch immer von **Anthuria** gesprochen, obwohl alle anderen Texte bereits die geänderte Form - **Antheria** - enthielten. Wohl irgendwie die Macht der Gewohnheit, wenn man sich viele Jahre an einen Namen gewöhnt hat.

Auf Seite 13 gibt es einen zwischenmenschlichen Fehler, der nur jemandem auffallen konnte, der uns auch persönlich kennt. **Christian Stadler** kennt zwar **Peter Horvath** und **Robert Konar** seit Jahrzehnten - **Peter** und **Robert** kennen sich allerdings **nicht persönlich**, was sich hoffentlich noch durch die Zusammenarbeit an **W20** und diesem Magazin ändern wird.

So weit es, *ohne unverhältnismäßigem Aufwand*, möglich war, haben wir diese Fehler ausgebessert - und werden es auch zukünftig tun, sollten wir weitere Fehler finden oder darauf aufmerksam gemacht werden. Das sind wir euch - **unseren Lesern** - schuldig.



RAUM FÜR EIGENE NOTIZEN



Endlich ist es so weit! Nun kommen wir zu dem Teil unsere Ausgabe, auf den sich **Christian** und **Peter** schon seit Beginn ganz besonders freuen. Sie hat uns schon einige Male mit ihren Kommentaren unterstützt, des öfteren mit Photos ihrer Cosplays erfreut, aber noch nie zuvor hatten wir das Vergnügen sie für unser Magazin interviewen zu dürfen. Die Rede ist von Chiles bekanntester Cosplayerin - **Katherine „Katta“ Ramos**, unter Cosplayern auch als „**Umi Kani**“ bekannt. Sie ist nämlich nicht nur Cosplayerin, sondern spielt auch leidenschaftlich gerne das **Pen & Paper** Rollenspiel **Dungeons & Dragons**...



Zu aller Erst möchten wir uns einmal bei dir bedanken, dass du dir, *trotz der neuen Xbox*, die Zeit für ein Interview mit uns genommen hast. Viele von uns kennen dich als Chiles bekannteste Cosplayerin, einige auch als „Gamer Girl“, aber nur die Wenigsten wissen, dass du auch eine sehr begeisterte Rollenspielerin bist. Um die Wahrheit zu sagen, auch wir waren damals sehr überrascht, als wir im Chat auf **D&D** zu sprechen kamen. Ehrlich, **Katta** - deine Sammlung an **D&D** Material hat uns wirklich sehr beeindruckt und du verstehst sicher, dass wir gerne ein wenig mehr über deine **D&D** Leidenschaft erfahren würden. So würde es uns zum Beispiel interessieren, wann du begonnen hast **Dungeons & Dragons** zu spielen? Eine Frage, die du wahrscheinlich des Öfteren zu hören bekommst, oder?

An dieser Stelle möchten wir uns bei allen Lesern entschuldigen, falls unser Interview mit Katta ein wenig „holprig“ daherkommt. Da **Katta** Spanisch spricht, und unser Spanisch sich auf das Bestellen eines Bieres beschränkt, müssen wir auf die Hilfe eines Online-Übersetzers zurückgreifen. Darüber hinaus ist es das erste Mal, dass wir ein Interview führen und wir wollen Kattas Zeit auch nicht zu sehr in Anspruch nehmen. Danke! ¡Gracias!

» **Räusper** Also Katta... « » **Ja, Chris...** « » Ich bin ehrlich gesagt ein wenig nervös, denn es ist das erste Mal für mich, eine bekannte Persönlichkeit wie dich zu **Dungeons & Dragons** zu interviewen. Da hast du ja schon deutlich mehr Erfahrung als ich. « » **Lacht** **Ja, das eine oder andere Interview habe ich schon gegeben, aber eigentlich immer zu meinen Cosplays. Über Dungeons & Dragons zu sprechen ist auch für mich etwas Neues. Aber du bist doch sonst auch nicht so schüchtern Chris.** « » Na gut... « *(kramt nach einem Zettel mit Fragen)*

» Bevor wir zu **Dungeons & Dragons** kommen habe ich eine Frage, die mir schon lange auf der Zunge brennt. Du weißt sicher, dass dein Kosenamen - „Katta“ - aus dem Lateinischen kommt und in etwa „Katze“ bedeutet. « » **In etwa, ja...** « » Die meisten von uns, die dir auf Facebook oder Instagram folgen, wissen das du eine Katzenliebhaberin bist und das einige der Pelznasen bei dir wohnen. Was ich gerne wissen würde - wie viele Kattas leben bei Katta? «



» **Lacht laut** Also ich teile mir das Haus mit elf Pelznasen. « » Habe ich das gerade richtig verstanden oder war das ein Übersetzungsfehler? Du hast elf Katzen!? « » Ja... Da sind Kisa, Kyo, Kiki, Kimi, Kamen, Killi, Kirin, Kammy, Kelpa, Komugi und Rossy. Sie sind meine Babys! « » Ist es

nicht sehr schwierig, wenn nicht sogar unmöglich, elf Katzen unter Kontrolle zu halten? Geht da nicht eine Menge zu Bruch? « » Nein, nein,... Auch wenn du es nicht glauben kannst, aber sie sind sehr ruhig und stellen nichts an. «



» Entschuldige, ich bin vom Thema abgewichen - wir wollten doch eigentlich über deine Leidenschaft für Dungeons & Dragons sprechen. Wann hast du eigentlich damit begonnen? « » Hmmm... Gute Frage... Ich spiele schon seit einigen Jahren Dungeons & Dragons, aber so richtig reingekippt bin ich erst mit der 5.Edition. Man könnte fast sagen, dass ich mich in das Spiel verliebt habe. Es zu spielen macht wirklich eine Menge Spaß und das Regelwerk motiviert um weiterzuspielen. «

» Darf ich fragen welchen Charakter du spielst? « » Natürlich, ist kein Staatsgeheimnis... Wir spielen zwei Szenarien, ein klassisches Fantasy-Szenario und eines das sich sehr stark am alten China orientiert. Im Fantasy Szenario bin ich „Camille Solange“, eine Level 13 Klerikerin, im anderen Spiel „Lan Yueliang“, eine Level 7 Magierin. « » **Denkt laut** Also ich hätte, genau wie Peter, auf eine Elfe getippt. «

» Viele von uns kennen dich als Cosplayerin und Gamer-Girl - und wir wissen das du in dieser Richtung sehr aktiv bist. Bleibt dir eigentlich noch Zeit um Dungeons & Dragons zu spielen? Wie oft spielst du so im Schnitt? « » Tja... Die Corona Pandemie macht Spieleabenden, wie wir sie gewohnt waren, leider einen Strich durch die Rechnung. Vor Corona haben wir uns meist ein- oder zweimal pro Woche getroffen um zu spielen. Derzeit bleibt und leider nichts anderes übrig als online zu spielen - aus Sicherheitsgründen. «

» Wie viele Spieler und Spielerinnen seid ihr in eurer Gruppe? « » Das hängt vom Spiel ab. Im Fantasy-Szenario sind wir meist sechs Spieler, im chinesischen Szenario vier. Aber es kommen auch immer wieder Freunde vorbei die nicht regelmäßig spielen können, daher kann ich nicht verbindlich sagen wie viele Spieler wir sind. Mal so, mal so... «

» Gab es bei euren Spielen schon einmal ein besonders peinliches Erlebnis? « » Peinlich zum Glück noch nicht, aber jede Menge Lustiges. Und was ist besser als ein Erlebnis in D&D, über das man noch Wochen und Monate später lachen kann? Das einem nach all der Zeit noch den Tag erhellt? Ich glaube, gerade jetzt, in diesen schweren Zeiten sind solche Erlebnisse sehr wichtig für viele von uns. Es ist jetzt natürlich sehr schwierig, da man sich nicht treffen kann, aber auch Solo-Abenteuer oder Online spielen macht Spaß. «

» Hast du in der Welt von Dungeons & Dragons schon einmal etwas wirklich Verrücktes oder Seltsames gemacht? « » Wie meinst du das? « » Naja, hast du vielleicht schon mal einen Drachen, aus lauter Übermut, am Schwanz gezogen? « » Du kennst mich, Chris. Ich bin manchmal ein bisschen übermütig, aber so weit würde ich selbst in Dungeons & Dragons nicht gehen. Einmal hatten wir jedoch ein seltsam trauriges Erlebnis in einem Spiel. Wir haben versucht eine Stadt zu retten, aber letztendlich hatten wir keine andere Wahl als einen Drachen auf die Stadt loszuschicken und sie komplett niederzubrennen. « » Also fast wie in „Game of Thrones“? « » Ja - könnte man so sagen... ...fand ich wirklich traurig. Wir haben wirklich alles versucht um die Stadt zu retten. «



» Übernimmst du auch manchmal die Rolle des „Dungeon Masters“? « » Ich habe noch nie ein Spiel geleitet und, um ehrlich zu sein, ich glaube auch nicht das ich eine gute Spielleiterin wäre. Ein Spieler zu sein macht mir mehr Spaß und so kann ich das Spiel auch mehr genießen. «



» Wie schon in der Einleitung zu diesem Interview erwähnt - wir sind beeindruckt vom Umfang deiner Dungeons & Dragons Sammlung. Kannst du mir ungefähr sagen wie viele Boxen, Bücher, Abenteuer, Würfel - wie viel Dungeons & Dragons Material sich in deiner Sammlung befindet? « » Die Antwort darauf ist ganz einfach. Alle! « » Wie meinst du das - alle!? « » Meine Dungeons & Dragons Sammlung ist ziemlich sicher die wertvollste meiner Sammlungen. Ich habe alle Boxen, Bücher, Karten und Abenteuer, die in der 5.Edition erschienen sind. Und dann noch eine enorme Zahl an Würfeln und Figuren, die du mir ja letztes Jahr zum Geburtstag geschenkt hast. Müsste ich jetzt eine Zahl nennen wie viele einzelne Objekte es sind, dann würde ich etwa 500 sagen... «

» Ich will mal ehrlich sein, Katta. Ich habe nicht die geringste Ahnung welche RPG's in Chile erhältlich sind. Aber warum hast du dich für Dungeons & Dragons entschieden? Was gefällt dir so gut daran? « » Ich glaube, das Besondere an D&D ist, dass es die Fantasie der Menschen beflügelt. Endlich kann man der oder die sein, die man vielleicht aus Filmen, Büchern oder von Computerspielen her kennt. Deshalb mag ich auch die 5.Edition von Dungeons & Dragons so sehr. Man hat bei der Erstellung seines Charakters sehr viele Optionen und Freiheiten, aber es bleibt dennoch unkompliziert zu spielen. Und es macht einfach eine Menge Spaß die Begeisterung an D&D mit Freunden, wie euch, zu teilen. « » ¡Gracias, Katta! «

» Ich weiß, dass ich deine Zeit schon über eine letzte Frage stellen, wie Pfeffer auf der Zunge - frag ruhig! « » Hast du

El Ojo Oscuro

Maß beanspruche, aber darf ich dir noch die vor allem Peter schon brennt? « » Klar! Natürlich schon einmal von dem

Deutschen Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ gehört? « » Das Schwarze Auge? Ahhh... Du meinst „El Ojo Oscuro“! Ja - davon habe ich gehört. Aber ehrlich gesagt weiß ich gar nicht ob es bei uns schon erhältlich ist. Ich glaube auch, dass es dieses System bei uns sehr schwer haben wird, denn in Chile spielen wir seit vielen Jahren Dungeons & Dragons. «

Die Schwarze Katze

» Und was sagst du zu „Die Schwarze Katze“? Ein Rollenspiel, bei dem du in die Rolle einer Katze schlüpfst und Abenteuer aus ihrer Sicht erlebst? « » Wirklich? Oder nehmt ihr mich jetzt auf den Arm? « » Kein Scherz! Du kannst es auf

der Seite von [Ulisses-Spiele](#) nachlesen. « » Ein Rollenspiel, in dem man eine Katze spielt? Das ist ja so was von Kawaii! Bitte, bitte, bitte macht eine spanische Übersetzung davon! « » Würde ich Spanisch sprechen, dann würde ich das prompt für dich tun Katta. « » Kawaii! Gracias! « » Wir haben uns für das Interview zu bedanken. Hoffentlich haben die Einschränkungen im Postverkehr bald ein Ende, damit wir dir endlich dein Geburtstagsgeschenk schicken können. «

¡Muchas gracias, Katta!

Wir hoffen, dass ihr das Interview interessant gefunden habt. Wie gesagt - es war unser erstes, und noch dazu in einer Sprache, der niemand von uns mächtig war. Quasi gleich eine doppelte Herausforderung, welche zusätzlich noch durch die Zeitverschiebung zwischen Chile und Antheria - ähh - Österreich erschwert wurde. Mit diesem Interview neigt sich diese Ausgabe auch langsam dem Ende zu. Abschließend noch eine kleine Vorschau auf die nächste, geplante, Ausgabe.

Nachdem unsere erste Ausgabe sehr rasch das von uns gesetzte Download-Ziel erreicht hat, sind wir sehr zuversichtlich, dass auch unsere zweite Ausgabe ihre Leserinnen und Leser finden wird. Wir haben auch schon ein paar nette Ideen um unser Magazin interessanter zu gestalten und euch Antheria ein wenig näher zu bringen.

Wie schon auf Seite 15 kurz angesprochen wird es ab der nächsten Ausgabe eine eigene Rubrik zum Thema „**Würfel**“ geben. Der Titel der, von **Christian** geleiteten, Rubrik wird wahrscheinlich davon abhängen ob wir die Erlaubnis für die Verwendung der einen oder anderen Graphik bekommen.

Die erste Erlaubnis zur *nicht kommerziellen Nutzung* ihrer Bilder hat uns die bezaubernde Cosplayerin **Natalia Kochetkova** (die zusammen mit ihrem Ehemann **Alexei** das bekannte Cosplay-Paar **Narga & Aoki** bildet) erteilt. Большое спасибо! Vielen, vielen Dank! Wer sich auch nur ansatzweise für Cosplay interessiert, dem sei ein Besuch auf der Homepage der Beiden nahegelegt.

Neben atemberaubenden Photos, für die Narga sogar mit einem weißen Tiger kuschelt, findet ihr auf der Seite auch einige überaus interessante Anleitungen und im Shop kann man auch Schnittmuster ihrer Kostüme erwerben. Da Künstler wie die Beiden durch Corona besonders betroffen sind, unterstützt sie doch durch den Kauf des einen oder anderen Produktes - oder werdet ganz einfach **Patreon**.



Ebenfalls ein großes Dankeschön - ¡Muchas Gracias! - für die Erlaubnis ihre Photos zu benutzen, geht an **Katherine Ramos (Katta - Umi Kani)**, die wir ja auf den vorangegangenen Seiten interviewen durften. Darüber hinaus „opfert“ sich Katta um unsere Ideen und Regeln auf **D&D** Tauglichkeit zu überprüfen. Wir freuen uns schon riesig auf die Zusammenarbeit mit ihr, auch wenn es durch die Sprachbarriere nicht immer ganz einfach sein wird.

Wer Katta bei ihren Cosplays unterstützen möchte und \$ 20,- pro Monat dafür übrig hat, dem sei ihre Unterstützung auf **OnlyFans** nahegelegt. Doch Vorsicht! So einige von **Kattas** Cosplays sind **für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet**.

Ebenfalls in Planung ist eine Rubrik, die man als eine Art „*Reiseführer und Tavernenratgeber*“ bezeichnen könnte. Wir suchen noch nach einem passenden Titel für diese Rubrik. Habt ihr vielleicht eine Idee?

In der „*Hexenküche*“ stellen wir euch Tränke, Salben und Tinkturen vor. - wie man sie zusammenmischt und welche Wirkungen, beziehungsweise Nebenwirkungen, sie haben können.



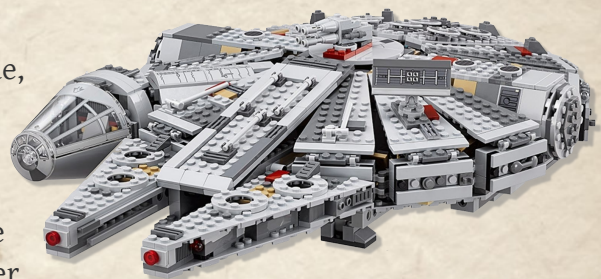
In der „*Magierakademie*“ wird sich alles rund um Zauber drehen. Was „kostet“ ein Zauber und was ist nötig um ihn zu wirken? Und was passiert wenn ein Zauber mal so richtig nach hinten losgeht? Antworten darauf findet ihr in der magischen Rubrik unseres Magazins.



Im „*Anderwacht Emporium*“ werdet ihr seltsame Gegenstände aus aller Herren und Herrinnen Länder finden, die euren Abenteurern das Leben erleichtern - oder auch erschweren. Das kann man bei dem Plunder, der hier angeboten wird nie so genau wissen. Oder wie pflegt der gewiefte Verkäufer zu sagen: „Wenn es zu sonst nichts taugt, dann kannst du es noch immer als Ballast verwenden um den Winden der Wüsten zu trotzen!“

Abschließend wieder ein paar Worte des Dankes...

In erster Linie an unsere Familien und Freunde, welche uns - trotz aller Widrigkeiten - schöne Weihnachtsfeste und Feiertage beschert haben. Danke für die großartigen Geschenke und die tolle Zeit zusammen. Auch wenn Corona diese Weihnachten überschattet hat - wir sind voller



Zuversicht, dass wir nächstes Weihnachtsfest wieder unbeschwert zusammen sein können - und zwar ohne vorher einen Corona-Test machen zu müssen.

Danke an euch alle!

