

Ordens-Postille

A N T A M A R - A B E N T E U R E R & O R D E N S K R I E G E R

IN DIESER AUSGABE:

Einleitung	1
Ordensratsbericht	2
Gerüchte	2-5
Reiseberichte	5-7
Stoys	7&8
Rätsel	8
Anzeigen	9
Outgame-Bericht	10
Interview	11&12
Kolumne	13
AOQML-Tutorial 2	14-16
Danksagung	17

Einleitung

Endlich ist es wieder so weit: Die Ordenspostille geht in die zweite Runde und hat in der Zwischenzeit eifrig daran gearbeitet, neue, spannende Rubriken aufzunehmen und langfristig in der Zeitung zu etablieren. Außerdem galt es, den Verbesserungsvorschlägen unserer größtenteils begeisterten Leser nachzukommen und einige Kleinigkeiten zu ändern. Neu in der Zeitung ist zum einen die Reisebericht-Rubrik, in der der weitgereiste Tohrkil Schädelspalter von seinen Reiseerlebnissen be-

Auch im ooc-Teil sind wir nicht untätig geblieben und haben mit dem Interview ein schon lange geplantes Element umsetzen können, das fortan auch in jeder Ausgabe erscheinen wird.

Nun ein Aufruf an Euch, verehrte Mitbürger und Mitbürgerinnen Antamars: Die Postille sucht immer noch willige und möglichst qualifizierte Schreiber, mit deren Hilfe die Postille ihre Vielfalt und Artikelanzahl erhöhen könnte. Auch einmalige Artikel sind immer willkommen, sofern sie einer der Rubriken zuzuordnen sind. Wer Interesse

Krummfuß (San Aurecciani) oder Lawister Garam oder im Forum bei Lennardo, DarkSideoflsle, Xondorax, SynCo-Coop, Askaian oder Selfurdo.

Auch Spenden sind nach wie vor gerne gesehen, die für den Ausbau eines der Postille unterstehenden Ordens genutzt werden. Die Spender werden wie immer stets im Spenderteil der nächsten Ausgabe erwähnt. Außerdem werden auch diejenigen sicherlich viel Anerkennung erhalten, die den Preis (Gegenstände, Geld etc.) des in jeder Ausgabe erscheinenden Rätsels stellen, das sich ebenfalls in einer neuen, überarbeiteten Form präsentiert.

Nun genug der langen Vorrede. Im Namen aller Redakteure und Mitarbeiter, die dieses großartige Projekt möglich gemacht haben, wünsche ich jedem Leser ein unterhaltsames und informatives Vergnügen mit dieser Ausgabe der Ordenspostille.

Hochachtungsvoll,
Liranel Grünbach (Lennardo)



Das Redaktionsgebäude der Ordens-Postille

richtet. Zudem schnappten unsere Redakteure wieder einige höchst mysteriöse Gerüchte auf, deren Ursprung noch immer ungeklärt ist.

an einer Mitarbeit hat, melde sich bitte entweder ingame bei Francesco Ignatio Giovenna (Eisentrutz), Liranel Grünbach (Wangalen), Michel

Ordensratsbericht - Die Wahl ist beendet, die Würfel sind gefallen!

Nun zum zweiten Mal wurde der Rat der Orden gewählt. Aus 17 Kandidaten konnten die Orden Antamars bis zu drei Kandidaten wählen, je nachdem, wo man seine Interessen am besten vertreten sah. Doch wie schon bei der ersten Wahl schafften es am Schluss nur 12 Kandidaten in den Rat der Orden.

Und nun hier die Kandidaten, die es in den Ordensrat geschafft haben:

- 21 Stimmen Arabella Feuersturm - Die Gaukler
- 20 Stimmen Khaled ben Dassalaram - Gilde Antamarscher Kauffahrer
- 17 Stimmen Maikiko Mitsune - Menschen Antamars finden interessante Anstellung
- 12 Stimmen Conte Leandro della Viscani - Ordo Imperialis Aquila Aurea
- 11 Stimmen Rhilja - Helden Schurken Suchende
- 9 Stimmen Cormac - Der Rabe - ^ -Anwesen Cormac- ^
- 8 Stimmen Xoruk Frosthand - _ Wolfgrube _
- 8 Stimmen Reo Cavazaro - Sacer Ordo Draconis
- 8 Stimmen Almin Karenkis - Orkwacht
- 8 Stimmen Thalion - Stadtwache
- 7 Stimmen Vera Grauschleiher - Amazonen
- 7 Stimmen Dergej Ibrajeff - Bibliothek der 7 Winde

Gemessen an den Orden, die existieren, ist die Wahlbe-

teiligung als eher bescheiden einzustufen. Das mag vielleicht daran liegen, dass der erste Ordensrat in seinen Entscheidungen und Handlungen recht sparsam war.

Schon während der Wahl sorgten Intrigen, die sich rund um den Kandidaten des Kontors Alto & Hermonde, Mercanio du Aranfa, bewegten, unter den Orden für Aufsehen. So tauchten im Anzeigenblatt in Eisentrutz, Wangalen und San Aurecciani im Namen des Kontors hetzerische Reden auf, die den Ziel hatten, den Kandidaten du Aranfa zu diffamieren. Das Kontor verurteilte die Propaganda auf das Schärfste. Herr du Aranfa schaffte es nicht in den Ordensrat. Ob die Diffamierungen daran Schuld haben?

Doch wo sich eine Intrige findet, ist die zweite nicht fern! Man munkelte, dass Orden gegründet worden sind, um bei der Wahl direkteren Einfluss ausüben zu können. Besonders aufgefallen ist der Orden "Farce", der seine Stimmen der Kandidaten Arabella Feuersturm schenkte und kurz darauf sich wieder auflöste. Doch konnte bis jetzt die Beteiligung der Frau Feuersturm an dieser Konspiration nicht nachgewiesen werden, sodass ihr Ruf Schaden genommen hat. Es bleibt fraglich, ob dies nicht eine Finte ihrer Feinde war, um ihr zu schaden. Von den Mitglieder des "Farce"-Ordens fehlt bis jetzt jede Spur.

Trotz oder gerade wegen dieser augenscheinlichen Feindschaften sollte der amtierende Ordensrat Geschlossenheit und Einigkeit demonstrieren, wenn er die Erbsünden des ersten Ordensrates abwaschen und etwas erreichen will.

Drachen im Dschungel?

EISENTRUTZ. Vor kurzem traf ein Redakteur der Ordenspostille einen Mann (Name der Redaktion bekannt) in einer hiesigen Taverne, der prahlend erzählte, wie er mit seinen Freunden Jagd auf einen dreiköpfigen Drachen machte, den sie angeblich im Dschungel um Nova Cataia begegnet sind. Ein langer Kampf sei das gewesen, so der Betrunkene. Lange habe man ihn jagen müssen, bis man ihn in seinem Unterschlupf habe stellen kön-

nen, wo man dem Ungetüm den Tod brachte. Auf die



Frage, was einem Menschen dazu bewegen könne, einem solchen Ungetüm nachzustellen, antwortete der Betrunkene nur schallend la-

chend, dass solch ein Ungetüm stets einen riesigen

Schatz behüten würde, und dass dem, der es schafft, den Hüter dieses Schatzes zu töten, der Schatz gehören würde. Als Beweis für

seine Tat zeigte der Mann den langen scharfen Eckzahn des dreiköpfigen Drachen. Es bleibt aber fraglich, ob es sich bei den Ausführungen des Betrunkenen nicht um eine biergeborene Fantasie handelt.

Francesco Ignatio Giovenna

Ländliche Absteige verzeichnet Refordgewinn!

ULRIKSBORG. Im verschlafenen Nest Ulriksborg, ein Städtchen im Godentum Nordahejmr, ist der hiesige "Herbergsvater" Gundalf Thirellson unerwartet zu einem kleinen Vermögen gekommen. Er vermietet gelegentlich seine zwei freien Zimmer an Durchreisende und hatte damit eher einen bescheidenen Zuverdienst. Doch seit geraumer Zeit durchqueren immer mehr "abenteuerlich" Jung" Ulriksborg, so Thirellson. "Die woll'n alle zum Leuchtturm. Weiß auch nicht, was das ganze Geschwafel von denen soll, aber wenn sie wieder komm'n, sind sie immer gut' Laune. Seitdem geb'n die sich die



Taverne—Zum Drakkar in Ulriksborg

Klinke

inne Hand bei mir. Hab schon überlegt, anzubau'n.", berichtet der glückliche Mann. Auf die Frage, was er denn nun mit den zusätzlichen Talern anstellen wolle,

antwortet er, er würde gerne eine zweite Kuh kaufen. Na, das freut uns doch!

TEXT von Francesco Ignatio Giovenna

Junge brannte lichterloh!

SAN AURECCIANI. Eine Augenzeugin berichtet, dass auf ihrem Gehöft in der Nähe von Scambrio, eine Stadt im Imperium Auretiani, ein Müllersjunge zu brennen angefangen hat, nachdem sie die Vorhänge des Fensters im Zimmer, wo sich der Junge befand, lüftete, um die Sonne herein zu lassen. "Ich habe es nur gut gemeint...", meint die verzweifelte alte Frau. Der Junge hätte so blass ausgesehen, als er taumelnd am Abend des vorigen Tages wieder nach Hause kam. Sie habe den armen Jungen ins Bett gesteckt, da der Junge ihr einen kränklichen Eindruck gemacht habe. Der alten Frau sind zwei Wundmale am Hals aufgefallen. Sie hatte sich aber nichts dabei gedacht, da sie im Licht einer alten Funzel die Male für Mückenstiche gehalten hatte. Als sie dann am nächsten Morgen den Vorhang beiseite zog, fing der Junge an zu brennen, und verbrannte voll-



Auf diesem Gehöft geschah das unheimliche Ereignis

kommen zu einem Häufchen Asche. Seelenheiler haben sich der verzweifelten Frau angenommen und die Inquisition wurde eingeschaltet.

TEXT von Francesco Ignatio Giovenna

Der Zorn des Erdgeistes

WALDESHAIM Wenig ist zu hören aus den freien Flusstälern, wo jeder Bewohner seinem Tagewerk nachgeht und sich nicht viel um die Welt außerhalb seines Dorfes schert. Umso Aufsehen erregender wirken deshalb Meldungen, wie sie uns seit wenigen Tagen aus dem Städtchen Waldeshaim erreichen: Dort sollen mehrere, unabhängig voneinander arbeitende Holzfällergruppen spurlos im Wald verschwunden und seitdem nicht wieder aufgetaucht sein. Erste Vermutungen, ein gefährlicher Oger oder ein anderes

Untier habe sich den sonst friedlichen Wald zu seiner Heimstatt erkoren, wurden für unglaublich und unrealistisch befunden. Immer mehr Halblinge und Angehörige anderer Völker schließen sich jedoch der Idee des Vaters der Väter, Bordold Terrobosch, an, der in den „Wahrern des Erdgeistes“ die Ursache

für das Verschwinden der Holzfäller sieht. Diese Gruppe von Halblingen kommt in ihrem Ursprung und ihrer Motivation den menschlichen Druiden sehr nahe; naturverbunden leben sie in



einer festen Gemeinschaft zurückgezogen im Wald und verachten jeden Waldfrevel, der begangen wird. Ob sie nun zu härteren Methoden gegen den Holzschlag in ihrem Wald gegriffen haben

oder doch etwas anderes hinter den mysteriösen Vorfällen steckt, kann derzeit noch nicht gesagt werden.

TEXT von Liranel Grünbach

Ziegenbock mit drei Köpfen!

TAMELSQUELL Nicht weit von den Pforten Eisentrutz' liegt das Städtchen Tamelsquell, das stets für plötzliche Orkangriffe gewappnet sein muss. Ein Bauer will nun aber etwas gar Seltsameres als einen Orken auf seinem Gehöft entdeckt haben – einen dreiköpfigen Ziegenbock! In einer sternklaren Nacht saß er bei einer Pfeife gemütlich in seinem Schaukelstuhl, als ein seltsam eindringliches Meckern seine Aufmerksamkeit auf sich zog. Er ging hinaus, um nachzusehen, was dort vor sich ging. Vor der Haustür angelangt, konnte er in einiger Entfernung ein Wesen erkennen, das Ähnlichkeiten mit einem irdischen Ziegenbock aufwies, jedoch gleich

drei Köpfe besaß. Das Einzige, was den Bauern daran hinderte, schreiend das Weite zu suchen, war die Tatsache, dass das weißlich schimmernde Tier keine Anstalten machte, sich dem Mutigen zu nähern und diesen mit seinen

leuchtenden braunen Augen fast tröstlich ansah. Nach einigen wenigen Augenblicken verschwand die Kreatur im nahe gelegenen Wäldchen und war nicht mehr zu sehen.

Auch die Stadtwache findet für den Vorfall keine Erklärung, da das Verhalten des Wesens und der Ort seines Auftretens nicht auf dämonisches Wirken hindeutet. Zudem wird der Bauer von allen Nachbarn geschätzt



und für äußerst glaubwürdig befunden.

Sollten sich weitere Details zu dem Vorfall erschließen oder aber sogar die Ursache durch Mithilfe tüchtiger Abenteurer herausgefunden werden, wird dies selbstverständlich einen Artikel in der Ordenspostille wert sein.

TEXT von Liranel Grünbach

C Gebt euer Geld nicht für Eisen und Stahl aus.

Haltet lieber eure Augen offen und Geldbeutel bereit wenn es darum geht eurer Liebsten (oder euch selbst ?) etwas gutes zu tun. Der Suchende wird äußerst seltene, rosafarbene Unterwäsche finden, die frisch aus Auretanien eingetroffen ist.

Legende aus Lúnasadh

In den Straßen von Beghllragh erzählt man sich die Legende über eine Burgruine in der Nähe der Stadt. In dieser Ruine soll es einen Turm geben, in dessen Nähe man abends eine geisterhafte Erscheinung treffen kann. Diese grünlich schimmernde Gestalt läuft vor dem Turm auf und ab und bittet Wanderer um Hilfe.

So kann der Wanderer eine rührselige Liebesgeschichte erfahren, die von der weiblichen Erscheinung dort berichtet wird und ihn dazu brin-

gen mag, seine Hilfe anzubieten. Sie bittet, sich der Befreiung ihres Liebsten aus dem Turme anzunehmen und ihn zu ihr zurück zu bringen. Bisher ist dies jedoch keinem gelungen, doch diejenigen, die unverwundet zurückkehrten,

erzählen von einem Wächter und von Rätseln. Beides muss man überwinden, um die gestellte Aufgabe lösen zu können.

Über den Wächter im Turm gibt es verschiedene Aussagen, die alles noch ge-



heimnisvoller machen. Die einen sagen, der Wächter sei ein Tier, die anderen, er sei ein Geist, und wieder andere behaupten, er sei ein Skelett gewesen.

Aber in einem sind sich alle einig - das Innere des Tur-

mes ist dunkel und nur eine schmale, hölzerne, alte Treppe führt im Inneren nach oben zum Ziel.

Wenn ihr wissen wollt, was an der Legende dran ist, besucht die Burgruine doch mal.

TEXT von Lawister Garam

Meine Expedition in den Norden Antamars

Erstes Etappe: Von Eisen-
trutz nach Berenhavn

Mein Orden hatte sich dazu entschlossen, dass ich eine Reise unternehmen sollte, um den Norden Antamars zu erkunden. Eventuell sollte ich noch neue Tiere und Pflanzen, die ich auf meiner Reise finden würde, katalogisieren und so für die Allgemeinheit festhalten. Ich stand morgens bei Zeiten auf und verabschiedete mich von meinen Ordensbrüdern; bevor ich mich auf den Weg machte, packte ich mir noch in der

Küche reichlich Proviant ein. Als das alles erledigt war, brach ich auf zu meiner Reise. Ich prüfte den Sitz meines Kettenmantels und schulterte meinen Kriegshammer. Zwar führte mich die erste Etappe meiner Reise durch das Gebiet des Heiligen Kaiserreiches und sollte doch relativ gefahrlos sein, aber ich wollte doch kein Risiko eingehen, zumal ich von einigen Reisenden schon gehört hatte, dass sich Wölfe in diesem Gebiet herumtreiben sollten. Also brach ich auf und brachte zügig die ersten Meilen hinter mich.

Als ich gerade ein Waldge-

biet durchquerte, ereilte mich dann mein Schicksal. Zuerst sah ich nichts, aber dann plötzlich bemerkte ich im dunklen Dickicht des Waldes das Glühen einiger Augen. Rasch sah ich mich um und bemerkte, dass es so einige Tiere sein mussten. Sie umkreisten mich stetig, wohl in der Hoffnung, mit mir einen fetten Happen zu fressen zu bekommen. Doch diesen Gefallen wollte ich ihnen nicht tun. Ich nahm meinen Kriegshammer in beide Hände und wartete ab, dem ersten Wolf, der auf mich zusprang, schlug ich gekonnt den Schädel ein, die anderen Tiere sahen

das und änderten ihre Taktik: Sie umkreisten mich vorsichtig und einzelne Wölfe griffen immer nur kurz an. Auf Dauer würde ich die Angriffe nicht mehr abwehren können, denn es waren einfach zu viele. Das also nannte man Jagen im Rudel, sehr interessant, und schon hatte ich wieder was gelernt. Dann sprangen plötzlich gleichzeitig drei Wölfe auf mich zu. Ich konnte mich nicht mehr dagegen wehren und ging zu Boden, mir wurde schwarz vor Augen und mich umgab eine von den Göttern gesandte Ohnmacht. Ich musste wohl einige

Zeit ohnmächtig gewesen sein, als ich wieder zu mir kam und bemerkte, dass die Wölfe von mir abgelassen hatten und sich lieber über meinen Proviant her machten. Vorsichtig kroch ich ins Dickicht des Waldes und versuchte mich so gut es ging von den Wölfen zu entfernen, was gar nicht so leicht war, hatte ich doch bei dem Kampf eine Wunde im Oberschenkel davon getragen, doch ich schaffte es mit Mühe und Not, einige Meilen zwischen mich und die Wölfe zu bringen, indem ich mich immer weiter in den Wald zurückzog. Es dämmerte bereits und ich beschloss, ein

Feuer zu entzünden. Während ich Holz sammelte, guckte ich auch gleich, ob ich einige Heilpflanzen finden würde.

Ich hatte Glück: Nicht weit entfernt von meinem Lagerplatz wuchsen einige Heilkräuter. Als ich zu meinem Lagerplatz zurückkehrte, machte ich mich daran, aus den Blüten und Blättern der Heilkräuter einen Brei zuzubereiten. Und jetzt möchtet ihr wissen, wie ich das machte? Nun gut: Ich nahm meine Armschiene ab, legte die Blätter und Blüten hinein und zerstampfte sie mit dem Knauf meines Dolches. Die ganze Pampe trug ich auf einen Streifen Stoff auf, den ich aus meinem Gewand gerissen hatte, dann wickelte

ich mir das ganze um die Wunde. Nachdem ich das getan hatte, entzündete ich ein Feuer und legte mich zur Nachtruhe.

Nach einer doch recht kühlen Nacht entfachte ich die Glut meines Feuers aufs Neue und sah mich um, ob ich eventuell noch etwas Nahrhaftes und ein paar Heilkräuter finden konnte.

Ich fand etwas weiter im dunklen Unterholz einige heilende Beeren, die ich dann auch gleich zu mir nahm. Sofort, ja, fast augenblicklich, spürte ich ein Kribbeln in meinem Bein und als ich das zerrissene Hosenbein zurückschlug, sah ich nur noch eine bleiche Narbe. Ich ging zurück zu meinem Lagerplatz und sammelte meine Habseligkeiten, die nicht mehr viele waren, ein. Außerdem löschte ich das Feuer und machte mich zurück zur Stelle des Überfalles. Unter-

wegs fand ich noch einen Felsen, an dem sich Brombeeren hochrankten, also pflückte ich einige und nahm das erste Mahl des

Tages zu mir.

Nach einer geraumen Zeit erreichte ich die Stelle des Überfalles, von den Wölfen fehlte jedoch jede Spur. So sammelte ich also meine Habseligkeiten ein und machte mich wieder auf den Weg nach Berenhavn. Für die Zukunft nahm ich mir vor, doppelt vorsichtig zu sein.

Nach einigen Meilen traf ich dann einen kleinen Jungen, der krampfhaft versuchte, seinem Hund irgendwelche Kunststücke beizubringen, doch das Tier machte nicht, was es sollte, und so beschloss ich nach einiger Zeit des Zusehens, dem kleinen Jungen doch ein wenig Hilfestellung zu leisten. Und sie-

he da, nach einiger Zeit machte der Hund sogar das, was sein Herrchen von ihm wollte. Zufrieden verließ ich den kleinen Jungen, der sich überschwänglich bedankte, und ging weiter meiner Wege. Kurz vor Berenhavn kam ich sodann durch einen kleinen Weiler. Dort saß auf einer Mauer ein Mädchen, das zum Steinerweichen heulte. Sie heulte so schrecklich, dass wohl selbst dem verstocktesten Zwerg warm ums Herz werden müsste. Also erbarmte ich mich und fragte sie, was los sei. Sie sagte, sie wolle gerne Bardin werden, doch ihre Familie sei zu arm, um ihr ein Musikinstrument zu kaufen. Außerdem

würde sie gerne über meine Heldentaten singen wollen. Ha, nun hatte sie mich soweit rumbekommen und ordentlich mein Ego gefüttert, sodass ich nicht so sein wollte. Im Hinterkopf hatte ich nur die Balladen, die das Kind irgendwann einmal über mich singen würde. Also sah ich mich nach einem geeigneten Holzstück um und schnitzte ihr eine kleine Flöte. Sie fiel mir vor Dankbarkeit um den Hals und ich machte mich dann auch wieder weiter auf den Weg, wollte ich doch vor Einbruch der Dunkelheit noch Berenhavn erreichen.

TEXT von Tohrkil Schädelspalter



Aus dem Reisetagebuch eines Toten

Schon seit Tagen bin ich nun schon im Dschungel unterwegs. Auch wenn dieser verdammte Halsabschneider fast den gesamten Rest meines Goldes dafür genommen hat, bin ich doch froh, dass ich einen Stab und die gute Machete gekauft habe. Beide Dinge, die ich hier wie einen Schatz



gemacht und ich bin kurzerhand auf eigene Faust losgezogen, um mir das mal anzusehen. Und jetzt stehe ich hier mit meinen vom sumpfigen Boden durchnässten Stiefeln und schicke meine gute Emma los, in der Hoffnung, dass meine sonst so gut orientierte Brieffaube auch diesen Weg findet, um den ersten Teil meines

hüte, obwohl ich nicht weiß, wer sie stehlen sollte, sind mir nicht nur Waffe, sondern auch Werkzeug, ohne welches diese beschwerliche Route wohl kaum zu schaffen ist. Doch vielleicht sollte ich von vorne

anfangen. Wir waren mit einem Forschungsschiff von Wangalen abgereist und wollten in Nova Cataia nur unsere Vorräte auffüllen, als ich bei diesem blinden Alten diese Karte fand und er mir erzählte, sie führe

zu einem echsischen Heiligtum. Mögen die Götter wissen, woher dieser seltsame Mann überhaupt wusste, was es mit der Karte auf sich hat, ohne sie zu sehen. Jedenfalls hat seine Erzählung mich neugierig

Tagebuchs abzugeben. Licia möge mich leiten.

Autor unbekannt

Heiler, heile dich selbst!

EISENTRUTZ. Sie sind der Rückgrat jeder Armee und Zivilisation. Viele Schlachtausgänge hängen oft von ihren Fähigkeiten ab. Manch einer hat schon sein Leben gelassen, weil dieser einfach unfähig war: der Heiler. Doch in letzter Zeit machen diese sich recht häufig rar! Jeder Kämpfer, oder solche, die es werden wollen, haben das schon erlebt: Man kommt blutend aus einer Kampfschule, wo man das Hauen und Stechen trainiert hat, und hält Ausschau nach einem Heilkundigen. Doch Fehlanzeige, dort

ist niemand! Keiner da, der sich den Wunden annehmen könnte! Man sollte ja meinen, dass gerade die Kampfschulen oder die Arenen die Orte sind, in denen sich ein Medicus eine goldene Nase verdienen könnte.

Woran liegt es, dass kaum noch Heiler zu finden sind, wenn man einmal einen benötigt?

Wir sind der Frage einmal nachgegangen und haben einige Heiler in Eisentrutz befragt. Viele haben uns berichtet, dass sie oft nicht entlohnt würden. Sie bieten ihre Dienste an, meistens

ohne eine Vereinbarung mit dem zu Heilenden zu treffen, und hoffen auf ein paar Groschen für ihre Mühen. "Das ist mir schon oft passiert, dass ein Kämpfer mich einfach hat stehen lassen oder sich in Ausflüchte gerettet hat", erzählt ein Heiler uns und macht einen recht frustrierten Eindruck. "Dabei wäre ich schon dankbar, wenn man mir wenigstens das Verbandmaterial bezahlen könnte. Wer sich ein Schwert und eine ordentliche Rüstung leisten kann, kann doch wenigstens so freundlich sein, uns angemessen zu entlohnen! Es lohnt sich einfach nicht mehr, an Kampf-

schulen zu stehen und den Verwundeten zu helfen. Von irgendwas muss auch ich schließlich leben!"

Ja, das kann die Redaktion verstehen. Dann bleibt nur zu hoffen, dass die künftigen Abenteurer, Soldaten und Kämpfer Antamars die Heilung ihrer Wunden nicht als selbstverständlich erachten und den Heiler angemessen entlohnen. Dann wird er auch öfter wieder an Kampfschulen und anderen Orten zu finden sein.

TEXT von Francesco Ignatio Giovanna

Brand auf der Nordmauer von Wangalen

Augenzeugenbericht von Lawister Garam

A Ich war aufgrund eines Treffens der Schreiber der Ordenspostille in Wangalen. Während ich auf den Beginn des Treffens wartete, traf ich einen alten Bekannten an der Nordmauer, mit dem ich mich unterhielt. Doch plötzlich schlug das Wetter um und ein regenloses Gewitter zog vom Orkland gen Feste der Freiheit. Kurze Zeit später schlug ein Blitz mit lautem Knall in ein Katapult und fing Feuer. Bei all dem Unglück wurden auch mehrere Männer verletzt. Zusammen mit den Soldaten und einigen mutigen Helden konnten die Verletzten erst versorgt und das Feuer gelöscht werden. Nachdem das Feuer gelöscht und entflammte Eimer voller Pech beseitigt wurden, traute ich meinen Augen kaum. Die Gerüchte

um ein angekündigtes Orkheer bestätigten sich. Weit draußen, noch außerhalb der Reichweite der Katapulte, näherten sich die Söhne und Töchter Bruutas der Stadt.

Fernkämpfer vom Stamm der Bur'Grok.

Laut Berichten aus den Grenzgebieten ein grausamer Stamm, der nur selten Gefangene macht—und wenn—dann nur für spätere Operfeste.



??? Rätsel ???

Mit einer neuen Aufteilung des Rätsels wollen wir diese Zeitungsrubrik noch attraktiver gestalten und erhoffen uns dadurch einen Zuwachs an Rätseleinsendungen. Das neue System ist recht einfach: Bei richtiger Beantwortung der ersten drei Fragen, dem einfachen Part, erhält der Gewinner der Losung einen Preis in Form von 15 000 Gulden. Beantwortet ein

Leser die Fragen 1-6 alle richtig und wird gelost, so bekommt er 50 000 Gulden als Belohnung. Über den absoluten Hauptpreis, eine besondere zwergische Handaxt, darf sich schließlich Derjenige freuen, der alle neun Fragen richtig beantwortet und ausgelost wird. Alle Gewinne spendete das Handelshaus Bramstetter. Ansprechpartner, die die

Rätsellösungen entgegennehmen, sind wie letztes Mal Liranel Grünbach in Wangalen, Francesco Ignatio Giovanna in Eisentrutz und Michel Krummfuß in San Aurecciani.

Viel Spaß beim Rätseln wünscht

Die Redaktion

TEXT von Liranel Grünbach

1. Wie wird der Schwarzwolf im Aurentum aufgeführt?
2. Wie viel Prozent an Elfen lebt in der Stadt Isenburg?
3. In welchem Jahr begann für Inoda das Dunkle Zeitalter?
4. Welche Bank befindet sich in Cambrio?
5. In welcher Provinz liegt Asleifsborg?
6. Welches Hauptstadt haben die freien Flusstäler?
7. Wo liegt das Kloster der Mildtätigen Spenderin?
8. Was bedeutet der Name Kalibah?
9. Wo kommt die Anthracis-Knolle vor?

C

† NACHRUF †

"RHEA dat, NERGAS delibat, IATAN ATHOSque iudicant."

Mit großer Bestürzung vernahmen wir die Kunde vom Tod des

Comte Louis Rarécourt

della Vallé du Pimodan-Vârre,

der vor wenigen Tagen seinen Weg zu Nergas gefunden hat.

Trotz der Rivalität, die zwischen seiner Durchlaucht und unserem Hause herrschte, sahen wir in ihm stets einen Edelmann der ersten Garde unserer geliebten Heimat.

Mögen die Götter ihn in ihren Ewigen Hallen willkommen heißen!

Im Namen des Hauses della Viscani und des O.I.A.A.:

Ascanio Landor Auretian della Viscani, Staats-Procurator O.I.A.A. & Ministro Statuale d'Autorità Feudale

&

Leandro della Viscani, Conte di Scalvaria & Procurator Heroidae O.I.A.A.

Kleinanzeigen

Hiermit rufe ich, **der weise Helge**, einen Wettstreit aus, welcher am 24.12. anno 09 enden soll.

In meiner Alchimistenwerkstatt in **Borador**, tief in den Dun-Bergen, können alle interessierten Helden komplette Bruutas-Figuresätze abgeben. Dem besten Sammler dieser wertvollen Figuren winkt als Belohnung eine **besondere zwergische Handaxt**. Sollte die Beteiligung meine Erwartungen übertreffen bin ich bereit weitere wertvolle Preise zu vergeben.

C
Schatten an seine Brüder und Schwestern, stehe loyal im Schatten meiner Selbst, gleich welchen Preis es fordert! - Geron Immertreu

C
Die HSS möchte als Antwort auf die infamen Anschuldigungen wider den Ordensrat verkünden, dass sie dem von ihr entsandten Mitglied des Ordensrates bedingungslos vertraut und sich absolut sicher ist, dass sie weder käuflich noch erpressbar ist.

Nichts desto trotz wäre diese Anschuldigung vom Ordensrat mit einer Handbewegung aus der Welt zu schaffen, würden sie Neuwahlen anberaumen, die ohne die eigenmächtige Verlängerung ja ohnehin bereits stattgefunden hätten.

- Calenleiha

C
Ich suche alten Wein! Zahle gut! Verkäufer melden sich bitte an meinem Marktstand in Eisentrutz!
- Konstanze vom Grünhag

C
Aktuell:
wir brauchen *frisches Peifsenkraut*, um unsere Patienten zu beruhigen! Seit einigen Wochen erscheint ein Schat-

ten in unseren Hallen und die Vorräte schmelzen schnell dahin! Welcher Abenteurer hat Mut, den Weg über das Gebirge zu gehen?

Heiler Antamars!
wir haben die Mission, das Heil in die Welt zu tragen! Unsere Heiler arbeiten an unseren Hospitälern und auf Reisen in entlegene Gebiete, wo wir Bedürftigen helfen. Wir unterstützen junge Heiler auf Ihrem Weg zum Medicus und betreiben Wissensaustausch mit anderen Heilern, Alchimisten und Zauberern.

Wir suchen junge Heiler, die Missionen für uns erledigen, Krieger, die unseren Orden schützen und Kaufleute, die helfen, unsere Hospitäler zu finanzieren. Tretet unserem Orden bei und teilt unsere Mission und unser Wissen!

Wir die **VAM** - Vereinigung antamarischer Medici - Möge die Heilkraft mit Euch sein!

C
Ihr sucht nach einem schönen Schmuckstück für Euch oder als Geschenk für Eure bessere Hälfte? Dann kommt zu mir, Amras Brin, auf den Markt nach Eisentrutz. Ich führe Ringe, Ketten, Ohrschmuck und noch vieles mehr für den Herrn oder die Dame von Welt!

C
Werte Bürger,
mit Skepsis habe ich festgestellt, dass Antamar von Holzplättchen überschwemmt wird.
Das plötzliche Auftauchen solcher Mengen kann nur eines bedeuten: Der Großteil sind Fälschungen.
Solltet Ihr Euch also nicht sicher sein, so bietet es mir in Eisentrutz an und ich zahle im Interesse der Gesellschaft 7000 Gulden pro Stück.

Fälschungen, die ich so erwarb, werden natürlich vernichtet.

Auf bald
- Sandro Viracochâ
Amongonischer Sauhaufen

C
Ihr seid auf der Suche nach einem Orden der Euch unterstützt?

Ihr habt Interesse an der Baukunst und am Lernen?

Ihr sucht Gleichgesinnte zum Austausch von Ideen und Erfahrungen?

Dann kommt zum Orden **HuT aB - Hoch und Tiefbau antamarischer Baumeister!**

Niederlassungen in über 100 Orten in verschiedensten Reichen!

Hauptsitz in Eisentrutz!
Anwärter bekommen Starthilfe und Unterkunft gestellt!

C
wer es hat zuerst gerochen...
- Rocko_D Sohn eines Vaters

C
Hochgeehrte Trauergemeinde,
Ich möchte alle herzlich zur Trauerfeier und Abschiednahme von Alessia Cavolo, Alyra, Anyancka- und Lumin Laikis in den Orkentod einladen.

Hier soll allen die Möglichkeit gegeben werden sich von den verstorbene zu verabschieden.

- Gez. Drognan Grobschläger

C
»Amazonen Antamars, nun haben wir endlich einen Orden, hier in Wangalen, in dem wir uns zusammen schließen können, kommt von nah und fern herbei, ich werde auf eure Ankunft warten.

- Großkomturin Konstanze Armata von Orden der Amazonen«

Ich gerade angekommen in Kaisereich.

Suchen Arbeit, kann kämpfen und reiten, aber auch nähen und waschen.

Imperial mein nicht so gut. Hoffen auf 2 Silber pro Tag, dafür kann leben.

- Silana sunni Ohmar

C
Hallo Alle,
einige unserer Ordensmitglieder haben sich in Goragasso eingefunden zum munteren Kampftraining in der dortigen Arena! Es werden noch weitere Mitstreiter gesucht!

Gruß, Skiel

C
Suchen Sie eine bestimmte Ware, Waffe oder Rüstung? Ich helfe Ihnen gerne. Dank meiner ausgedehnten Handelsbeziehungen finde ich, was Sie suchen!

Schreiben Sie mir einfach.
- Aphrodite von Nordwind-Feldthal

C
Gesucht wird einE zuverlässigeR, vertrauenswürdigeR und pünktlicheR Magd oder Knecht für das Herrenhaus Grimm in der Eodatia Gasse in Eisentrutz, um den Haushalt des kürzlich dort eingezogenen Professors Theodorus Grimm, Dozent an der Berengar-Universität, zu vervollständigen.

Kost und Logis werden gestellt, das Gehalt beträgt ganze zehn Gulden pro Mond, ein volles Jahresgehalt wird zusätzlich beim Antritt der **A r b e i t g e z a h l t** (hundertzwanzig Gulden). Zudem wird für Kleidung und Ausstattung der Magd oder des Knechtes gesorgt.

Ich freue mich auf ihre Bewerbungen.

Herzlichst, ihr Theodorus Grimm, Professor der Berengar-Universität.

VOM QUALVOLLEN STERBEN EINER GUTEN IDEE ...

In der letzten Ausgabe der Ordenspostille haben wir für all die User, die nicht wissen, um was es sich bei dem Rat der Orden handelt, den Rat der Orden näher erläutert. Nun wurde offiziell zur Wahl der Ratsmitglieder aufgerufen und ein jeder, der sich in einem Orden befindet, konnte sich als Kandidaten für den Posten eines Ratsmitglieds bewerben und nominieren lassen. Nachdem man nun 17 Kandidaten zusammen hatte, durfte jeder Orden seine drei Stimmen auf die Kandidaten verteilen, denn nur 12 der 17 Kandidaten sind in den Rat der Orden eingezogen.

Doch bei der Wahl fing bereits das Sterben an. Manch ein Spieler oder Held entdeckte eine Lücke im Wahlsystem. Denn es waren nur Orden wahlberechtigt, die mindestens 5 Mitglieder ihr Eigen nennen konnten. Ob Orden sich bereits in Antamar etabliert hatten oder bereits länger bestehen, spielte bei der Wahlberechtigung keine Rolle. Und so kam es, wie es kommen musste. Da sprießen die Orden wie Pilze aus dem Boden mit gar irrwitzigen Namen und verteilten nach eigenem Interesse ihre Stimmen unter den Kandidaten. Manch ein Spieler hielt sich besonders schlau, den Orden, mit dem er stimmen möchte, noch vor der Wahl zu gründen. Anstatt durch gutes Rollenspiel und einer Wahlkampagne auf Stimmenfang zu gehen, machte man es sich diesmal leicht und gründete Orden. Dabei wäre gutes Rollenspiel und

eine kluge Wahlkampagne eine Bereicherung für Antamar und, vor allem anderen, den Spielern gewesen. Was hätten das für schöne Abende sein können, wenn man das richtig ausgearbeitet hätte! Aber nein. So durfte es nicht sein. Denn wenn man in der Lage ist, zu betrügen, besonders dann, wenn es scheinbar erlaubt ist, darf auch betrogen werden. So zumindest müsste die Meinung derer ausschauen, die durch Betrug Stimmen platziert haben. Was natürlich zur Folge hat, dass gutes Rollenspiel damit im Vorfeld getötet wurde, ohne dass es je eine Chance hatte, zu entstehen. Welche Ironie! Eigentlich wurde der Rat der Orden gegründet, um Orden und Spieler mehr Rollenspiel zu bieten!

Dabei will ich hier auch gar nicht abstreiten, dass es Rollenspiel um den Rat der Orden gegeben hat. Sicherlich wird Betrug, wenn sie von den Helden anstatt von den Spielern ausgeführt wird, weil sie dem Spielverhalten des einzelnen Helden entspricht, dadurch weitaus legitimer. Sei es, wenn Orden und Kandidaten sich von anderen Orden Stimmen "erkaufen" oder wenn man durch geschicktes Kalkül "per Intrige" Stimmen von Orden ergattert. Dabei darf auch nicht die "Public Relation" vergessen werden, damit vermeintliche Schurken im Spiel vor anderen Orden oder Helden als Helden dastehen. Schlussendlich gibt es ja auch noch die, vergleichsweise einfache, Methode der Absprache: "Wählst du meinen

Orden, dann wähle ich deinen Orden!". Natürlich mit Ausschluss der Öffentlichkeit. Generell geschieht all dies mit Ausschluss der Öffentlichkeit. Wer will schon zugeben müssen, keinen Helden oder Heldenorden in Antamar zu haben? Allein die Pein und Last tragen zu müssen, ein legendärer Schurke oder gar Intrigant/Bösewicht zu sein, scheint einige Spieler den Schlaf zu rauben! Dabei wäre auch hier ein Rollenspiel mit Außenstehenden, nicht dem eigenen Orden zugehörigen Helden eine weitere Bereicherung des guten Rollenspieles in Antamar gewesen.

Wobei ich natürlich auch hier einräumen muss, dass es in den entsprechenden Threads Rollenspiel tatsächlich gegeben hat. Dabei konnte ich als Spieler einen neuen Rollenspieltrend beobachten: der "Falltür"-Effekt! Helden oder Charaktere scheinen sich plötzlich neben dem Wahlleiter zu befinden. Offenbar scheint mir da etwas entgangen zu sein, wenn das Ratsgebäude nun auch über einen lebhaften, mit Gängen unterzogenen Untergrund verfügt, so dass Helden und Charaktere sich plötzlich neben dem Wahlleiter befinden, ohne den mühsamen Weg über den Hof und die Lobby nehmen zu müssen. Zugegeben, wozu sollte man sich die Mühe machen, wenn man eben auf die Schnelle seinen Wunschkandidaten wählen möchte?! Rollenspiel in einem Online-Rollenspiel kann manchmal

hinderlich sein.

Die alteingesessenen Spieler mögen sich vielleicht noch daran erinnern, dass der Rat der Orden hauptsächlich deswegen gegründet wurde, um allen Orden oder ordenslosen Spielern eine Basis für gutes Rollenspiel zu schaffen. Hier, bei dieser Wahl, war Rollenspiel, das diesen Namen auch verdient, kaum zu sehen. Wenn man stets darauf fixiert ist, seinen eigenen Vorteil auf Biegen und Brechen zu sichern und man es inzwischen nicht mehr für nötig erachtet, durch gutes Rollenspiel eben diesen Vorteil zu verdienen, wird schlussendlich Rollenspiel und somit auch der Rat der Orden sterben. Vielleicht erinnert sich noch jemand daran, dass er oder sie deswegen Rollenspiel liebte, weil das kreative Miteinander, eine Story gemeinsam zu entwickeln, richtig Spaß machte, anstatt stets der Beste zu sein. Ein Spieler sagte mal: "Der Rat der Orden lebt vom guten Rollenspiel."

Heute starb jedenfalls das Rollenspiel qualvoll und damit auch der Rat der Orden.

TEXT von DarkSideofIsle

Achtung: Text spiegelt nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wider.

INTERVIEW

Wir werden in regelmäßigen Abständen ein Interview mit Leuten aus dem A-Team, Programmierern oder Helfern führen, um mal hinter die Kulissen von Antamar zu schauen, wer dieses einzigartige Projekt mitgestaltet, was diese Leute machen und um welche Menschen es sich handelt.

Heute haben wir uns Athuran als Interviewpartner ausgesucht. Er ist Game-Designer und Forenadministrator bei Antamar und ist somit ein Mitglied des sogenannten A-Teams.

Postillenredakteur: Hallo Athuran. Wie bist du nach Antamar gekommen? Warst du selbst auch mal "nur" ein Spieler? Erzähl uns bitte deine Geschichte.

Athuran: Hallo. Nein, ich war nie ein Spieler. Ich bin in dem Sinne nie zum ersten Mal zu Antamar gekommen, denn ich war vorher da. Begonnen hatte – glaube ich – alles auf einer Party im Frühjahr 2006, als Tommek, der ein guter alter Freund von mir ist, erzählte, wie er sich php beibringen will. Er meinte, keine Lust zu haben, irgendein Buch durchzuarbeiten, sondern wollte sich selbst ein Ziel und eine Motivation setzen, damit er praktisch lernen kann. Also wollte er ein kleines Spielchen auf DSA-Basis programmieren. Diesen Ansatz fand ich interessant und so habe ich mich eingeklinkt. Wir stellten dann irgendwann fest, dass man das ausweiten könnte, anderen Leuten als Browserspiel zur Verfügung stellen und mit diesen Leuten weiterentwickeln könnte. Einfach, um gemeinsam zu lernen und dabei ein bisschen Spaß zu haben. Später kamen dann tatsächlich Andere hinzu, die diese Idee ebenfalls spannend fanden und wir entwickelten im Team weiter. Irgendwer brachte dann immer „Vorschläge an das A-Team“, so dass wir dann den Namen quasi als Spitznamen über-

n o m m e n h a b e n . Aus der Programmierung habe ich mich dann nach und nach zurückgezogen, als es komplizierter wurde. Ich bin ja, im Gegensatz zu den anderen, Politikwissenschaftler und kein Informatiker. Jeder sollte wissen, wo er lieber nicht im Wege steht. Als dann der GAU mit den Lizenzverhandlungen passierte, mussten wir DSA raus nehmen. Einige Zeit lang hatte ich keine Lust mehr, weil ich wahnsinnig enttäuscht von Chromatrix war. Aber da waren so viele Leute, die trotzdem weitermachen wollten, die haben mich wieder motiviert. Also haben wir dann angefangen, eine neue Welt zu entwerfen, die meinem Empfinden nach unheimliches Potential besitzt.

Postillenredakteur: Nimmst du auch aktiv an Rollenspielen in Antamar mit einem Helden teil?

Athuran: Nicht in Antamar, nein. Dafür habe ich – auch wenn das komisch klingt – keine Zeit. Aber ich spiele ab und an traditionell Pen & Paper, mal Earthdawn, mal Shadowrun oder auch (inzwischen wieder) DSA. Ab und zu mach ich auch mal ein larp.

Postillenredakteur: Was ist deine Aufgabe im A-Team?

Athuran: Das Game Design, also das Zusammenspiel aller Möglichkeiten, die Idee hinter dem Spiel. Quasi die Entwicklung der Philosophie und der theoretischen Grundlagen der Spielwelt sowie die Koordination der Umsetzung. Sehr viele Spielinhalte sind von mir konzipiert und von anderen dann programmiert worden. Ich versuche auch, die Programmierer und das, was sie tun, etwas zu ordnen, damit nichts Gegensätzliches oder Doppeltes gemacht wird. Es soll ja alles in das Gesamtkonzept passen. Dadurch bin ich auch der, der Sachen ablehnt und dazwischen haut oder harsche Worte findet, wenn irgendwas nicht passt oder einfach mal total dämlich ist.

Postillenredakteur: An welchem Feature arbeitest du gerade?

Athuran: Ihr glaubt gar nicht, wie viel Zeit Koordination und inhaltliche Konzeptionierung bzw. Erläuterung, wie es funktionieren soll, frisst... Da bleibt selten Zeit übrig für das, was ich gerne selbst machen würde. In dem Sinne arbeite ich an vielen Features, aber fast nie alleine. Ab und zu programmiere ich mal eine Zufallsbegegnung, wenn ich etwas mehr Zeit finde, das sind meine eigenen kleinen Freiheiten.

Postillenredakteur: Auf welche kommenden Features kann sich der Spieler freuen, die jetzt bald implementiert werden ?

Athuran: Vorweg: Ich mache keine Zeitangaben, darauf wird man festgelegt und weckt nicht erfüllbare Erwartungshaltungen. Was definitiv kommen wird, ist ein schickes Layout der Spieloberfläche (Anm. d. Red.: ist als „bombast“-Skin mittlerweile im Spiel), neue Regionen, eine neue umfängliche Generierung und irgendwann Gruppenreisen. Das Schöne ist, dass eigentlich ständig neue Entwicklungen, Verbesserungen und Fehlerbehebungen geschehen, was aber natürlich nicht jeder mitbekommt. Ein Beispiel dafür ist der laufende Umbau in den Zufallsbegegnungen, die noch präziser je nach Staat, Besiedlung und Umgebung auftreten. Da gibt es immer mal kleine Fehlermeldungen – wenn die Spieler jedoch wüssten, nach welchem kompliziertem System das funktioniert, würden sie jedes Mal „Hurra!“ schreien, wenn sie eine passende Begegnung haben; und das passiert ja in 99% der Fälle.

Postillenredakteur: Nach welchen Maßstäben wird entschieden, welcher Wunsch eines Spieler berücksichtigt wird?

Athuran: Alle Wünsche können gar nicht erfüllt werden. Das geht rein technisch schon gar nicht, da sich einige ausschließen bzw. wir in unserer Freizeit nur ausgewählte Ideen umsetzen können. Viele Wünsche klingen beim ersten Lesen toll, doch wenn man dann bedenken muss, welche weiteren Auswirkungen die Implementierung hat, was damit überhaupt bezweckt wird, was der Folgeaufwand bedeutet und so weiter... dann scheiden einige Ideen wieder aus. Manche Vorschläge sind einfach unsinnig, weil irgendjemand sich im Spielstil vertan hat. Viele Sachen allerdings sind schon eingeplant, stehen aber hinten in der Prioritätenliste. So richtig neue grundlegende Ideen, die zum Spiel passen, lese ich jetzt eher selten, weil einfach schon viel geschrieben wurde. Aber es gibt immer wieder feine Verbesserungsvorschläge. Normalerweise entscheiden Tommek und ich dann, was passt und was nicht, öfter gerne in Rücksprache mit dem Rat der Programmierer, die ja unsere engsten Mitarbeiter sind. Aber im Grunde haben wir das Konzept geschaffen und sind verantwortlich für die Einhaltung. Schließlich müssen wir auch sehen, dass die Möglichkeiten nicht zu breit werden, das Spielkonzept nicht zu breiig und undurchsichtig. Das ist manchmal gar nicht so einfach, weil mir selbst auch ein paar Ideen zusagen, die aber nicht zum Spiel passen. Da muss ich dann eben auch absagen.

Postillenredakteur: Viele

Spieler fragen sich teils ängstlich, ob bald ein Reset der Spielerdaten erfolgen wird. Ist in der nächsten Zeit ein Reset zu erwarten?

Athuran: Nein. Wir haben, glaube ich, erst einen geplanten Reset gemacht, seit wir über tausend Spieler haben. Zweimal hatten wir Systemzusammenbrüche und davor waren es nur wenige dutzend Testspieler. Ein Reset lohnt sich nur bei wirklich systemumwälzenden Neuerungen, sonst nervt es einfach nur.

Postillenredakteur: Was hat dich bisher am meisten von der Spielergemeinschaft beeindruckt?

Athuran: Oh, so einiges! Am meisten, wenn jemand nicht nur an irgendwas herummäkelt sondern auch gleich sinnvolle Verbesserungsvorschläge macht und dann umsetzt. Das verdient höchsten Respekt. An dieser Stelle mal ein großes Dankeschön an alle diese tollen Leute!

Postillenredakteur: Wie sieht für dich der DAU (Dümmster anzunehmender User) bei Antamar aus?

Athuran (schmunzelt): Den gibt es doch gar nicht. Aber natürlich bin ich manchmal belustigt über einige Beschwerden, vor allem, wenn die durch einfaches Spielen der Einführungsqueste oder Lesen der Online-Hilfe sofort h i n f ä l l i g w ä r e n ...

Postillenredakteur: Auf welche Features bei Antamar bist du besonders Stolz?

Athuran: Allgemein auf die Möglichkeiten der Interaktion, des gemeinsamen Spielens, miteinander und gegeneinander, für einander oder auch mal alleine gegen die Spielengine. Wir bieten in diesem Bereich sehr viel mehr als die gängigen Browser Spiele auf dem Markt, die ja leider viel zu oft auf allgemeines Wohlgefallen, schnelle Erfolgserlebnisse und geringe Spieltiefe getrimmt sind.

Und wenn ich die Frage auf meine eigenen Ideen beziehe, dann auf das ganze ZB-Reise-System. Mit Boot, Kutsche oder zu Fuß, durch Gebirge, Moor, Wüste oder Städte oder, oder, oder... Je nachdem, was für Helden-einstellungen man gesetzt hat, welcher Kultur oder Nation der Held entstammt, wo man sich befindet, wie die Vegetation ist oder auf was für einer Art Weg man sich bewegt. Manchmal auch, was man dabei hat oder was man für Fertigkeiten hat – all das beeinflusst in unterschiedlichem Maße die Reisebegegnungen. Ich wette, Spieler, die neu anfangen, brauchen viele Monate, bis sie vielleicht 90 % der möglichen Ereignisse erlebt haben – vorausgesetzt, sie sind abenteuerlustig, reisen in entlegenste Winkel und ändern auch mal ihre Vorgehensweise. Hattet ihr beispielsweise schon mal einen der Riesenvögel oder eine Zeitreise oder eine Krypta?

Postillenredakteur: Wie siehst du den weiteren Werdegang von Antamar?

Athuran: Ehrlich gesagt weiß

ich noch nicht genau, wohin der Weg führt. Ich weiß, was wir alles vorhaben, aber auch nicht immer, wie es umgesetzt werden kann. Allgemein wollen wir natürlich professioneller werden, mehr bieten und neue Spieler erreichen. Möglicherweise müssen wir dafür irgendwann Werbung treiben und gleichzeitig schauen, wie wir Einnahmen generieren könnten. Die vielen schicken Bilder sind zum Großteil Auftragsarbeiten, die Geld kosten. Auch die Server kosten einen Haufen Geld. Was wir aber nicht wollen, ist eine generelle Bezahlung für das Spiel, das ist so eine Einstellungsfrage. Ich werde nicht bezahlt, Tommek wird nicht bezahlt, alle unsere Mitstreiter wollen kein Geld. Also sollen die Spieler auch nicht irgendwann dafür zahlen, was sie jetzt mit uns zusammen erarbeiten. Einzig, was wir alle nicht leisten können, muss bezahlt werden, wenn wir weiter kommen und viele andere für unser Konzept begeistern wollen. Antamar war ja von Anfang an eine Mitmach-Aktion für alle, die sich ernsthaft einbringen wollen. Ich denke, das macht für einige nicht zuletzt den Reiz am Projekt aus. Unser nächstes konkretes Ziel ist es, einen gewissen Grundbestand an Spielbarkeit zu erreichen, um dann in die Beta zu gehen, der dann theoretisch das offizielle Release folgen soll.

Postillenredakteur: Ich bedanke mich im Namen der Postillenredaktion für das Interview und dafür, dass du dir Zeit genommen hast.

KOLUMNE

Alternative Spieltaktiken in Antamar

Antamar bietet vielen Spielern die Möglichkeit, dieses Spiel auf ihre Weise zu spielen. Diese Kolumne soll dazu dienen, einmal alternative Spielweisen vorzustellen.

Der Arenalmeister:

Arenalmeister sind wirklich seltsame Charaktere. Man muss sie lange voraus planen, viel Gold mit einem anderen Char sammeln und schließlich wird er irgendwann einmal nicht mehr verändert. Aber gehen wir einmal in unserer heutigen Betrachtung der Reihe nach.

Irgendwann einmal muss ein Spieler zu dem Entschluss kommen, dass ihn in Antamar weder die Arbeiten noch Quest und schon erst recht nicht die große weite Welt reizen. Nein, seine Krönung stellt es dar, sich immer an einem Ort auf zu halten und immer wieder andere Spieler in den Staub der Arena zu schicken. Aber da der Sand auf dem Kampfplatz heiß und die Luft dünn ist, bedarf ein solches Vorhaben einer eingehenden Planung. Als erstes gilt es, eine Kombination aus Rasse und Klasse zu finden, die besondere Vorteile mit sich bringt. Schließlich muss jeder Punkt bei der Generierung gewissenhaft auf die Dinge, die in einer Arena wichtig sind, gebracht werden. Talente wie Singen, Kochen oder Völkerkunde sind hingegen hinderlich. Da es keine frei verfügbare Tabelle mit Rassen und Klassen gibt, muss der Arenalmeister hier schon im Vorfeld einiges an Zeit einpla-

nen, um geschätzte 500 Kombinationen anzusehen und ihre Tauglichkeit zu bewerten.

Ist das erst einmal geschafft, so kommt es zu einer der lästigsten Phasen, bevor der neue Char in der Arena loslegen kann. Er muss erst einmal Stufe 1 erreichen, bevor er die heiligen Kampfstätten überhaupt von innen sehen kann. Also muss unser zukünftiger Arenalmeister erst einmal zwei Wochen lang dauerhaft auf ein anderes

schen zu müssen, bringt. Nach etwa zwei Wochen könnte es eigentlich in der Arena losgehen. Doch dazu fehlt natürlich noch die passende Ausrüstung. Schließlich reichen die 20 Gulden Startguthaben nur für eine Streitaxt mit Lederrüstung. Aber unser findiger Arenalmeister hat bereits vorgesorgt. Ein anderer Char überquerte, während unser Arenalmeister noch gänzlich unrühmlich auf dem Marktplatz alle Passanten mit dem

Ersteigerung einer optimalen Ausrüstung gehen. Doch welche Kombination das beste Verhältnis von Rüstungsschutz und Behinderung bietet und dabei möglichst nahe an die 8 an jedem Körperteil kommt, bleibt besser gehütet als das Rezept von Coca Cola. Eines ist jedenfalls sicher: Wenn man sich einmal in der Arena umsieht - egal, woher die Recken kommen - scheinen elfische Rüstungen gerade eine gute Wahl zu sein. Doch mit der Rüstung ist es nicht getan. Auch eine passende Waffe muss her, die allen anderen das Fürchten lehrt. Dabei kommt es noch zusätzlich zu der Erschwerung, dass nicht jede Waffe jedes Kampfmanöver durchführen kann. Gerüchten zu Folge haben findige Spieler extra zur Berechnung der optimalen Waffe eine Gleichung, mit der ein Superrechner mehrere Stunden beschäftigt ist, aufgestellt. Nun ist eigentlich alles Aufregende im Leben eines Arenalmeisters geschehen. Denn ab jetzt wird er den Kampfplatz in Eisentrutz nicht mehr verlassen. Tagein tagaus wird er hier warten, bis ihn ein Neuling angreift oder die Arena betritt. Ähnlich wie vor den Schwimmkünsten eines Fisches muss man auch vor den beachtlichen Siegen eines Arenalmeisters Respekt haben. Doch einmal genauer betrachtet schnappen sie außerhalb ihres natürlichen Lebensraumes ziemlich nach Luft.



Pflaster am Marktplatz zum Betteln geschickt werden. Nicht, weil er das Geld nötig hätte, sondern weil dies schnell viele EP, auch ohne wirklich ein Talent beherr-

Spruch „Hast du mal einen Gulden?“ genervt hat, 73 Mal die Schwarzkuppen und sammelte dabei Drachenschuppen. Mit diesen Einnahmen kann es nun an die

AOQML-TUTORIAL 2

Willkommen zum zweiten Teil meiner Anleitung zum Erstellen von Quests. Heute werden wir alles Wichtige für eure erste Szene besprechen. Ihr werdet also lernen, wie ihr den Text strukturieren könnt und den choice-Befehl kennen lernen.

Als erstes öffnen wir den AOQML-Editor (zur Erinnerung: Den gab es auf Lowlanders Website <http://aoqml.isonweb.de/>). Dann legen wir unter dem Menüpunkt Quest eine neue Quest an. Sobald ihr euch ein Verzeichnis und einen Namen ausgesucht habt, erscheint die orange Oberfläche mit einem roten Rechteck mit der Aufschrift „start“. Das ist eure erste Szene.

Nun doppelklicken wir das rote Rechteck und wir kommen zu unserer ersten Szene. Die sieht dann folgendermaßen aus:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<scene xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
```

```
xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://mih12.hostsharimg.net/xsd/antamar-aoqml.xsd">
```

```
<quest status="running"/>
```

```
</scene>
```

Der Teil:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<scene xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
```

```
xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://mih12.hostsharimg.net/xsd/antamar-aoqml.xsd">
```

steht immer ganz oben am Anfang, also belastet ihn auch dort.

</scene> muss auch immer ganz hinten stehen, also solltet ihr nichts mehr dahinter schreiben.

<quest status="running"/> Das hier bedeutet nun einfach, dass die Quest gestartet wurde. Auf diesen Befehl werden wir noch einmal genauer eingehen, wenn wir die Quest auch wieder beenden. Bis dahin können wir es einfach so stehen lassen.

Aber kommen wir zu dem, was wir selber schreiben wollen. Für gewöhnlich führt die erste Szene in die Quest hinein. Sie reißt den Helden aus seinen Alltag heraus und gibt ihm die

Möglichkeit zu einem unvergleichlichen Abenteuer.

Doch damit der Text angenehm zu lesen ist und seine volle Spannung entwickeln kann, empfiehlt es sich, ihn mit einigen Hilfsmitteln zu strukturieren. Die wichtigsten will ich hier einmal gleich vorstellen.

Generell muss der Text, der damit strukturiert werden soll, mit einem Tag, z.B. <p> am Anfang, markiert werden. Dieser Tag ist an seinen Klammern zu erkennen. Am Ende muss dazu der passende Tag stehen. Dieser hat dann noch einen „/“ </p>.

Wörtliche Rede wird meistens besonders dargestellt. Dazu rahmt ihr den Text der Wörtlichen Rede einfach mit einem <q> </q> ein. Beispiel:

Der alte Mann sagt geheimnisvoll: <q>Ich weiß, Eure Reise wird euch an vielen Gefahren messen.</q>

Damit der Text nicht als ein einziger großer Block erscheint, lohnt es sich, ihn auch in Absätze zu untergliedern. Dazu schreibt ihr am Anfang eines Absatzes einfach ein <p> und am Ende des Absatzes wieder ein </p>. Alles, was dazwischen steht, gehört nun zu einem Absatz. Beispiel:

<p>Das hier ist der Text für einen Absatz.</p>

Wenn ihr einen Teil des Textes betonen wollt, könnt ihr am Anfang schreiben und am Ende ebenfalls ein . Dieser Teil wird dann besonders hervorgehoben und springt gleich ins Auge. Beispiel:

Du biegst um die Ecke, nur langsam gewöhnen sich deine Augen an die Dunkelheit, vor dir ist ein verschwommener Schemen. Er sieht aus wie ... Nein, es ist eine Höhlenspinne! Und sie greift dich direkt an.

Ab und an wollt ihr vielleicht nicht nur eine neue Zeile zwischen zwei Absätzen beginnen, sondern eine kleine Lücke lassen. Dafür gibt es den
 Befehl. Jedes
 steht für eine Zeile, die frei gelassen wird.

Damit haben wir die wichtigsten Elemente zur Strukturierung des Textes behandelt. In seltenen Fällen kann es sein, dass ihr eine Liste anfertigen wollt. Auch das ist möglich, aber wird seltener vorkommen. Am Anfang der Liste setzt ihr dann einfach und am Ende der Liste . In der Mitte könnt ihr die einzelnen Punkte schreiben. Jeder Punkt muss am Anfang ein und am Ende ein haben. Beispiel:

```
<ul>
```

```
<li>ein Punkt in der Liste</li>
```

```
<li>noch ein Punkt auf der Liste</li>
```

```
<li>noch ein Punkt auf der Liste</li>
```


Statt könnt ihr auch verwenden, dann wird die Liste automatisch nummeriert.

Als letztes zu beachten ist nun, dass ihr mehrere Strukturierungselemente miteinander kombinieren könnt. So ist es zum Beispiel möglich, den Text gleichzeitig als wörtliche Rede und als eigenen Absatz zu schreiben.

<p><q>Ich bin ein Absatz und wörtliche Rede</q></p>.

Es ist auch möglich, innerhalb eines großen Teils einen oder mehrere kleine Teile zu markieren. Stellt es euch einfach vor, wie kleine Schachteln in eine große hinein zu packen, das funktioniert prima.

Beispiel:

<p>Hier beginnt ein Absatz<q>dieser Teil ist wörtliche Rede</q>dieser Teil ist wieder normalDieser Teil ist hervorgehoben</p>.

Wenn ihr wollt, könnt ihr das Ganze auch noch weiter verschachteln, so könnt ihr in einem großem Bereich einen kleineren Bereich noch einmal strukturieren und darin einen noch kleineren Bereich noch einmal.

Beispiel:

<p>Ich bin ein Absatz. <q>Ich bin wörtliche Rede in dem Absatz. Ich bin hervorgehobene wörtliche Rede in dem Absatz</q>Hier geht der Absatz normal weiter, weil wörtliche Rede und Hervorhebung geschlossen sind</p>

Was ihr bei diesem Schachteln unbedingt beachten solltet ist, dass ihr zwar kleinere Schachteln in die große stecken könnt aber niemals eine Schachtel haben könnt, die Teile von zwei Schachteln nimmt. Von da her lohnt es sich, das Ganze einmal wörtlich und bildlich vorzustellen.

Also wisst ihr nun genügend, um den Beginn eurer Szene einmal in einem schönen Format zu schreiben. Das Ganze sieht dann zum Beispiel so aus:

<p>Du schlenderst über die Hafepromenade, als ein kräftiger Nordahejmr mit nur einem Auge deine Aufmerksamkeit auf sich zieht. <q>Arr! Gibt es hier keine tüchtigen Matrosen, die der Gefahr ins Auge sehen können?</q>, ruft er laut über die Promenade. <q>Bei mir zu Hause, da würde niemand Angst vor einem solchem Geisterschiff haben. Ich sage euch, wenn ich eine Mannschaft hätte, dann könnte ich den Schatz heben.</q></p>

<p>Ein Schatz!gleich horchst du auf und sprichst den Seebären an, <q>Sagtet ihr etwas von einem Schatz? Ich bin gerne bereit, mit euch diesen Schatz zu bergen. Und ich kann euch versichern, kein Geisterschiff oder Klabaftermann kann mich davon abhalten.</q>. Der Nordahejmr mustert dich ausführlich vom Scheitel bis zur Ferse. Dann nickt er leicht. <q>Nun gut, ihr seht etwas schwächlich aus. Ihr solltet mehr essen. Aber ich sollte wohl nehmen, was man mir bietet. Begleitet mich doch auf ein Bier in die Taverne.</q></p>

<p>Zugleich zieht er dich in eine nahegelegene Hafentaverne, wo allerhand Matrosen ihre Heuer versaufen oder sich noch ein letztes Mal an Land mit einer Dame vergnügen. Der dicke Wirt, dessen Arme von ausgebleichten Seemanntätowierungen geschmückt werden, nickt deinem Begleiter fast beiläufig zu. Dann geht er zu einem Tisch an der Ecke und verscheucht die beiden Männer, die noch dort sitzen. <q>Euch werde ich Beine machen, heute wird nichts mehr angeschrieben! Ihr seid wie Läuse, die mich langsam aussaugen. Ja, Läuse seid ihr!</q> Bald schon sind die beiden Männer verschwunden und ihr habt den Tisch für euch alleine. Als du dich setzt, fällt dir auf, dass dieser Tisch schlecht eingesehen werden kann und man hier seine Ruhe hat. Bald schon kommt der Wirt wieder, wischt mit einem schmutzigen Lappen einmal über den Tisch und stellt dann zwei Tonkrüge mit schäumendem Bier vor euch ab.</p>

<p>Als der Wirt sich wieder um andere Kunden kümmert, stellt sich dir dein Begleiter vor. <q>Man nennt mich Torben Sengson und einst war ich ein großartiger Händler. Doch seit langem habe ich mich der Historik verschrieben. Ihr ahnt nicht, welche Schätze nur darauf warten, geborgen zu werden. Nun, ich habe von einem gutem Freund aus dem Archiv ein Logbuch erhalten. Es wurde von der San Igberio geborgen. Dieses Schiff war einst eine stolze auretteanische Galeone und hat viele Waren aus dem Süden transportiert. Doch anscheinend hatte sie Pech. Der Kapitän hatte sie anscheinend überladen und musste bei einem Sturm einen Haufen Ladung über Bord werfen, damit die Wellen nicht über das Deck rollten. Danach brach eine Krankheit aus und schließlich lief das Schiff auf einigen Felsen auf. Das Logbuch berichtet von Geistern, deren Stimmen immer wieder als schreckliches Geheule zu hören waren.</q>Torben nimmt einen tiefen Schluck Bier und blickt dir tief in die Augen. <q>Doch mein Junge, ich sage dir eins. Alles abergläubiges Gewäsch. Ich kenne eine felsige Insel auf dieser Strecke und glaube, dass das Wrack dort liegt. An Bord waren teure auretteanische Weine und der Sold für fünf Monate. Also, wollt ihr mir folgen und diesen Schatz suchen?</q></p>

Euren Text schreibt ihr einfach zwischen <quest status="running"/> und </scene>

Nun, am Ende einer Szene, kommen wir immer zu der Entscheidung, die der Spieler treffen darf. Es sei denn, unsere Quest wäre schon vorbei. Doch diese Quest beginnt gerade erst. Also will ich dem Spieler die Möglichkeit geben, zwei unterschiedliche Wege einzuschlagen. Der Spieler kann sich hier entscheiden, ob er dem Kapitän folgen will oder doch lieber nicht.

Dazu gibt es den Befehl: <choice .../>. Den findet ihr auf der linken Seite ganz oben als Button. So braucht ihr ihn euch noch nicht einmal auswendig zu merken. Drücken wir den Button, dann erscheint folgendes:

<choice target="">...</choice>

Das ganze müsst ihr noch individuell ausfüllen. Zwischen die Anführungszeichen kommt der Name der Szene, zu der diese Wahl führen soll. Dabei dürft ihr keine Umlaute verwenden. Die drei Punkte müsst ihr noch mit dem Text, den der Spieler anklicken soll, ergänzen. Bei mir stehen dann zum Beispiel.

`<choice target="verlassen">Eine Geisterinsel und ein Nordahejmr, der sich als Historiker versucht?! Da möchtest du lieber doch nicht mit.</choice>`

`<choice target="schiff">Das alles kann dich nicht erschrecken und vielleicht springt für dich auch eine ordentliche Summe dabei raus.</choice>`

Dann sieht alles zusammen so aus:

`<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?)>`

`<scene xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"`

`xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://mih12.hostsharimg.net/xsd/antamar-aooqml.xsd">`

`<quest status="running"/>`

`<p>Du schlenderst über die Hafepromenade, als ein kräftiger Nordahejmr mit nur einem Auge deine Aufmerksamkeit auf sich zieht. <q>Arr! Gibt es hier keine tüchtigen Matrosen, die der Gefahr ins Auge sehen können?</q>, ruft er laut über die Promenade. <q>Bei mir zu Hause, da würde niemand Angst vor einem solchem Geisterschiff haben. Ich sage euch, wenn ich eine Mannschaft hätte, dann könnte ich den Schatz heben.</q></p>`

`<p>Ein Schatz!gleich horchst du auf und sprichst den Seebären an, <q>Saget ihr etwas von einem Schatz? Ich bin gerne bereit mit euch diesen Schatz zu bergen. Und ich kann euch versichern, kein Geisterschiff oder Klabautermann kann mich davon abhalten.</q>. Der Nordahejmr mustert dich ausführlich vom Scheitel bis zur Ferse. Dann nickt er leicht. <q>Nun gut, ihr seht etwas schwächlich aus. Ihr solltet mehr essen. Aber ich sollte wohl nehmen, was man mir bietet. Begleitet mich doch auf ein Bier in die Taverne.</q></p>`

`<p>Zugleich Zieht er dich in eine Nahegelegene Hafentaverne, wo allerhand Matrosen ihre Heuer versaufen oder sich noch ein letztes mal an Land mit einer Dame begnügen. Der Dicke Wirt, dessen Arme von ausgeblichenen Seemanntätowierungen geschmückt werden nickt deinem Begleiter fast beiläufig zu. Dann geht er zu einem Tisch an der Ecke und verscheucht die beiden Männer, die noch dort sitzen. <q>Euch werde ich Beine machen, heute wird nichts mehr angeschrieben! Ihr seid wie Läuse, die mich langsam aussaugen. Ja Läuse seid ihr!</q> Bald schon sind die beiden Männer verschwunden und ihr habt den Tisch für euch alleine. Als du dich setzt fällt dir auf, dass dieser Tisch schlecht eingesehen werden kann und man hier seine Ruhe hat. Bald`

schon kommt der Wirt wieder, wischt mit einem Schmutzigen Lappen einmal über den Tisch und stellt dann zwei Tonkrüge mit schäumenden Bier vor euch ab.</p>

`<p>Als der Wirt sich wieder um andere Kunden kümmert, stellt sich dir dein Begleiter vor. <q>Man nennt mich Torben Sengson und einst war ich ein großartiger Händler. Doch seit langen habe ich mich der Historik verschrieben. Ihr ahnt nicht welche Schätze nur darauf warten geborgen zu werden. Nun ich habe von einem gutem Freund aus dem Archiv ein Logbuch erhalten. Es wurde von der San Igberio geborgen. Dieses Schiff war einst eine stolze aurretanische Galeone und hat viele Waren aus dem Süden transportiert. Doch anscheinend hatte sie Pech. Der Kapitän hatte sie anscheinend überladen und musste bei einem Sturm einen Haufen Ladung über Bord werfen, damit die Wellen nicht über das Deck rollten. Darauf brach eine Krankheit aus und schließlich lief das Schiff auf einigen Felsen auf. Das Logbuch berichtet von Geistern, deren Stimmen immer wieder als schreckliches Geheule zu hören waren.</q>Torben nimmt einen Tiefen Schluck Bier und blickt dir tief in die Augen. <q>Doch mein Junge, ich sage dir eins. Alles abergläubiges Gewäsch. Ich kenne eine Felsige Insel auf dieser Strecke und glaube, dass das Wrack dort liegt. An Bord waren teure aurretanische Weine und der Sold für fünf Monate. Also wollt ihr mir folgen und diesen Schatz suchen?</q></p>`

`<choice target="verlassen">Eine Geisterinsel und ein Nordahejmr, der sich als Historiker versucht. Da möchtest du lieber doch nicht mit.</choice>`

`<choice target="schiff">Das alles kann dich nicht erschrecken und vielleicht springt für dich auch eine ordentliche Summe dabei raus.</choice>`

`</scene>`

Nun müsst ihr nur noch auf Speichern drücken und solltet ihr alles richtig gemacht haben, steht links unten im Editor: **Ok! Das Dokument ist gültiges AOQML.** Dann könnt ihr die Szene beruhigt schließen. Ihr seht wieder die Übersicht von eurer Quest. Das rote Rechteck „start“ sollte nun grün sein. Für jedes `<choice .../>`, dass ihr verwendet habt, sollte dafür ein neues rotes Rechteck entstanden sein und ein Pfeil, der eure Startszene damit verbindet. Wenn euch die Anordnung nicht gefällt, könnt ihr die Kästchen auch einfach mit gedrückter Maustaste wie ihr wollt verschieben.

Im Groben und Ganzen würde das, was ihr nun könnt, schon für eine Quest reichen. Doch wollen wir den Spieler noch vor Herausforderungen stellen. Das nächste Mal werde ich daher erklären, wie ihr eine Probe einbaut und euren Spieler etwas individueller ansprechen könnt.

DANKSAGUNG

Wir danken allen Unterstützern und Spendern, die dieses großartige Projekt mit ermöglicht haben:

Der Orden „Des Narren Schandtät“ in Person von Dexter Storerbrandt spendete 100 000 Gulden

Die „Gilde Antamarischer Kauffahrer“ in Person von Khaled ben Dasalarm spendete 15 000 Gulden

Das „Handelshaus Bramstetter“ spendete in Person von Francesco Ignatio Giovenna 50 000 Gulden

Aidan von Pryde spendete 50 000 Gulden

Manokorlash spendete 100 Gulden

Amras Brin spendete 2500 Gulden

Wir widmen diese Ausgabe unserem treuen Ordensbruder Nasir Aldin al-Tusi, der aufgrund eines schweren Unfalls leider nicht daran mitwirken konnte.



Antamar—Abenteurer und Ordenskrieger, ist ein Browser- und Rollenspiel in der Fantasywelt „Antamar“.

Tauche ein in die unbekannte und ereignisreiche Welt, werde Teil einer riesigen Rollenspielercommunity, die diese Welt aktiv mitgestaltet und ausformt.

Internet: www.antamar.org

Redaktionspost: redaktion@antamar.org

Die Rechte der Texte liegen bei den Schreibern und bei der Antamar Media GmbH. Nachdruck nur nach Genehmigung. Die Rechte der Illustrationen liegen allein bei Antamar, Verwendung nur nach Absprache.