

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&2
Gerüchte	2&3
Berichte	3-5
Reiseberichte	5-9
Anzeigen	10
Interview	11&12
Outgame-Bericht	12
Einstiegshilfe	13
AOQML-Tutorial 3	14-16
Jahresrückblick	16&17
Danksagung	18

Einleitung



erte Antamar-Spieler und -Helden, zu allererst möchten wir uns für das Verspäten dieser Ausgabe entschuldigen und hoffen, dass wir dies mit dem wie immer abwechslungsreichen und interessanten Inhalt wieder gutmachen können. Der erste Grund, gegen den leider auch wir nicht gefeit sind, ist und bleibt das RL – das Leben neben Antamar und der Ordenspostille, das mir und einigen anderen aus der Redaktion aus verschiedenen Gründen in letzter Zeit einiges an Zeit und Kraft gekostet hat. Gegen den zweiten Grund könnt ihr alle etwas unternehmen – wir haben eindeutig zu wenige Redakteure! Da DarkSideofIsle sich kurzzeitig von Antamar verabschiedete (mittlerweile ist er zum Glück wieder unter uns), klaffte schon einmal ein großes Loch in der Redaktion, da er bis dahin einen großen Teil der Texte beigesteuert hatte und auch organisatorisch wichtig für die Postille war/ist. Gepaart mit den angesprochenen Zeitproblemen kam das heraus, was wir alle so gut es geht vermeiden wollen – eine monatelange

Zeitungspause! Deshalb bitten wir euch im Interesse der gesamten Spielergemeinschaft: Fasst euch ein Herz und schreibt selber gelegentliche Texte für die Postille, in denen ihr euren Ideen freien Lauf lassen könnt. Oder ihr tretet gar im Forum der Redaktion bei (dafür bitte Tommek anschreiben), wenn ihr etwas Zeit dafür investieren möchtet, den Inhalt jeder Ausgabe mitzubestimmen und regelmäßig Texte zu verfassen, Interviews zu führen und dergleichen mehr. Egal, wie ihr euch entscheidet: Selbst mit minimalem Engagement helft ihr diesem Projekt und damit Antamar weiter, wenn dieser Aufruf von vielen wahrgenommen und umgesetzt wird. Texte können im Forum an alle Postillen-Redakteure eingeschickt werden (namentlich: Askaian, flitzer, DarkSideofIsle, Xondorax, Selfurdo und ich, Lennardo). Bitte unterstützt uns, damit wir gemeinsam auch weiterhin dieses außergewöhnliche Projekt fortführen können!

Nun aber noch kurz zum Inhalt dieser Ausgabe: Dieses Mal haben wir uns etwas ganz Besonderes für unsere

Leser ausgedacht, das das Jahr 2009 auch „auf Antamar-Basis“ abschließen und abrunden soll. Wir haben für euch die wichtigsten Veränderungen und Neuerungen in und an Antamar im Jahr 2009 zusammengestellt und wagen einen kleinen Blick auf zukünftige Features. Zudem gibt es wie immer unbestätigte Gerüchte zu lesen, von denen das ein oder andere gar mehr der Wahrheit entspricht als vorerst angenommen... Zwei Reiseberichte, die auch in zukünftigen Ausgaben weitergeführt werden sollen, fanden ebenso ihren Weg in diese Ausgabe wie das bereits bekannte AOQML-Tutorial von Askaian, in dem unseren Lesern Stück für Stück das Programmieren mit AOQML näher gebracht werden soll. Weitere Texte, die Interesse erwecken werden, sind selbstverständlich auch enthalten, werden an diesem Punkt jedoch nicht näher beleuchtet – lasst euch einfach überraschen! Nicht vorfinden werdet ihr in dieser Ausgabe das Rätsel, das zu unserem Bedauern eine derart geringe Resonanz bei den Lesern fand (in den letzten beiden Ausgaben gab es insgesamt ganze 5 (!!!) Teilneh-

mer), dass der Aufwand in unseren Augen einfach nicht mehr lohnt. Sollten wider Erwarten doch viele Spieler das Rätsel als einen unentbehrlichen Teil der Ordenspostille ansehen und uns im Forum darauf ansprechen, werden wir dies natürlich berücksichtigen.

Nun genug der einleitenden Worte – viel Spaß mit der 4. Postillen-Ausgabe wünscht Lennardo im Namen der gesamten Redaktion.

Gaukler unterwegs!



an Aurecciani - Eine fahrende Gauklertruppe ist nun aktiv im ganzem Land. Überall mehren sich Berichte, die zur Ordenspostille drangen, dass an mehreren Orten ein Reiterturnier durch eine Gruppe fahrender Gaukler veranstaltet worden sei. Den edlen Recken zu Pferde winkt, falls sie das durchaus schwere Turnier gewinnen, ein stattlicher Gewinn. Auch allen, die sich wohler mit dem Boden unter ihren Füßen fühlen, ist durch das Turnier ein großes Spektakel garantiert. Die Redaktion rät jedoch, in dem Gedränge besonders auf seinen Geldbeutel zu achten. Mehrere Male wurden bereits auch Langfinger bei einem solchem Turnier angetroffen.



Michel Krummfuß

Rattenplage in Lothrinien!



Mahburg - Die Bürger der Landeshauptstadt

Lothrinien müssen sich schon seit Menschengedenken mit Ratten abkämpfen. Eine Folge der mangelnden Hygiene, an die man sich gewöhnen musste. Doch was sich in letzter Zeit dort zutrug, kennen selbst die Alten nicht in dieser Form. Hunderte von fetten Ratten quetschen sich dreist

aus den Gassen und Abwasserkanälen hervor und erobern die Haushalte einfa-

cher Familien, die Gemüseebeete der schimpfenden Hausfrauen und sogar den

den Schränken und beißen sich in die Fußgelenke der Bürger. Die Gefahr von In-

biss, und langsam bekommen die Bürger Angst. Die Mahburger Stadtwache zahlt für jede gefangene Ratte drei Groschen - wahrlich rosige Zeiten für Rattenfänger! Doch statt den Folgen sollten lieber die Ursachen bekämpft werden. Diese Plage muss eine außergewöhnliche Wurzel haben, die zu beseitigen einen Helden benötigt!



Rattenfänger bei der Arbeit

Von Marcus von Bärbach

städtischen Markt. Frech fektionen und Epidemien stehlen sie sich Essen aus wächst mit jedem Ratten-

Grausame Krankheit in Westendar?



WALLERICA. Ein Husten, nein, eine Umarmung reicht schon aus und man ist infiziert. An sich wie bei vielen Krankheiten, wäre da nicht die Tatsache, dass es kein Heilmittel gibt und die Betroffenen dem Tode geweiht sind. Diese Worte lassen die Menschen des Bezirks Valla Olivo in Angst und Schrecken geraten, denn ein Dorf, vorher wichtiger Weinlieferant für den Export, wurde auf Grund dieser Epidemie zwangsumstellt. Wer versucht zu fliehen, wird getötet. Der Kommandant von Vallerica hat das Dorf sofort umstellen lassen. Nach außen hin herrscht im Dorf absolute Ruhe, die Fluchtversuche werden

weniger. Man hofft, die Krankheit bald ausgemerzt zu haben. Doch schon kreischen die ersten Krähen von den Dächern Vallericas, dass ein paar von den Wachsoldaten infiziert sein sollen. Gerüchten zu Folge bemerkt man die Krankheit erst, wenn man im Sterben liegt und seine Innereien erbricht. Vorher

steckt man unzählige andere Menschen an, die erst weiter anstecken und dann grausam sterben. Droht der Menschheit eine schreckliche Epidemie oder ist das alles nur ein grausamer Scherz eines Wahnsinnigen? Denn es gibt gar keine Beweise dafür, dass die Bewohner des Dorfes überhaupt befallen sind. Es wird kein



Medicus mit Schutzmaske

ver-

Kontakt zu den angeblich Infizierten zugelassen und die Fluchtversuche sind eine logische Folge der für die Einwohner unverständlichen Zwangsumstellung. Vermutlich wird dieser Schrecken so lange weiter gehen, bis dem einst blühenden Dorf alles Leben entrissen wurde. Die Menschen des Bezirks Valla Olivo sind unsicher, viele

lassen die Gegend, einige sogar das Land. „Die Sicherheit geht vor“, so der Kommandant der Provinzhauptstadt Vallerica. Weitere Geschehnisse bleiben abzuwarten.

Von Marcus von Bärbach

Machtkampf in Eisentrutz



Die Hauptstadt des Ostrakerreichs ist seit jeher als sozialer Brennpunkt bekannt. Zum Schutz gegen die wilden Rassen des Westens und des Nordens erbaut, beherbergt dieses Bollwerk neben dem traditionellen Hass auf Schwarz- und Grünpelze etliche glänzende Rüstungen und Waffen, die als Werkzeug derer dienen, die vom Wut und Hass zerfressen sind. Alkoholkonsum und Fleischeslust sind hier unter den Garnisonsoldaten an der Tagesord-



Blick auf die Garnison

nung, der enorme psychische Druck, der auf den Militaris-ten liegt, spürbar. Die Gren-

ter wiederum hat die einfache Bevölkerung zu leiden, denn keine gewissenliche Mutter lässt ihre Kinder auf der Straße spielen, wenn sich betrunkene Gardisten ihre Späßchen mit dem unteren Volk machen. Man mag es eine Schande nennen, welche Unverschämtheiten sich die Soldaten leisten. Die Stadtbevölkerung fürchtet sich gar mehr

vor denen, die dem Schutze des Landes dienen, als vor denen, die die Bedrohung ausmachen. Der Stadtführung ist es herzlich egal,

was die Garnisonssoldaten mit der Stadtbevölkerung anstellen, man geht in Eisen- trutz sogar so weit, zu sagen, sie wären keinen Deut bes- ser. Lediglich alte Interessen, wie die Instandhaltung der Herzog-Garbeld-Therme und die Pflege des Stadtgartens, haben oberste Priorität. Dies ist das Los einer militärisch überbesetzten Stadt.

Die logische Konsequenz dessen ist eine aufmüpfige Bevölkerung, die mit einer

Mischung aus sturer Bockig- keit und Rachsucht aus Prin- zip und den Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, ein ums andere Mal das Gesetz zu brechen versuchen. Es bilden sich vermehrt Unter- grundvereinigungen, die sich selbst als Beschützer der Armen darstellen. Die illega- len Machenschaften des Eisentrutzer Untergrundes nehmen nie da gewesene Ausmaße an. Ein verdeckter Krieg findet tagtäglich mit

den wütenden und aggressi- ven Garnisonssoldaten in den zahlreichen Gassen statt. Die Antwort der Milita- risten fällt, wie erwartet, nicht vernünftig, sondern aggressiv und blind aus. Härteres Durchgreifen je- doch kann nicht zu einer Milderung der Umstände führen.

Es bilden sich Wolken über Eisentrutz, die, von der Wut und den sozialen Abgründen getragen, eine Menge Prob-

leme nach sich ziehen wer- den.

Von Marcus von Bärbach

ANZEIGE

Der Marchese d'Emeralde gibt sich die Ehre, be- kannt zu geben, dass er die begabtesten **Dramati- ker, Poeten und Roman- ciers** durch eine **finan- zielle Zuwendung** bei ihren Vorhaben unterstüt- zen möchte.

Interessierte Schreiber können sich durch vorle- gen eines Exzerptes bei Seiner Exzellenz persön- lich vorstellen.

Licia möge den Literaten hold sein!

Gezeichnet:

Ascanio Landor Auretian della Viscani, Marchese d'Emeralde

Erlaß im Rat



ISENTRUTZ. Der Rat hat sich das erste Mal zusam- mengefunden und es hieß nun, einen Ratsvorsitzenden zu wählen. Dabei sorgten bereits drei der Ratsmitglie- der für Aufsehen, noch bevor die Wahl des Ratsvorsitzen- den begann.

Nacheinander kamen die Ratsmitglieder in die Hallen und stellten ihre Person sowie ihre Ziele vor. Manch einer konnte es wohl nicht

erwarten, seine Amtszeit anzutreten und erschien pünktlich. Nur der Conte di Scalvaria, Leandro della Viscani, ließ den Rat mit seiner Ankunft warten. Mit einer pompösen Zeremonie hielt er Einzug in die Hallen und machte damit klar, wo er sich sah.

Dabei schien er den Halbbor- ken, Xoruk Frosthand, eben- falls eine schillernde Gestalt, mit einer Parfümwolke pro- vozieren zu wollen. Doch der Halbork ließ sich nicht aus

der Fassung bringen und die brenzlige Situation strich vorbei. Der Vorfall offenbarte, dass der Rat eventuell noch manche schwere Hürde in Zukunft zu nehmen hat, will er von sich behaupten, mit einer Stimme zu sprechen.

Doch bevor man nun endlich zur Wahl schreiten konnte, entschied Ratsmitglied Cor- mac, genannt „Der Rabe“, nachdem er einen Brief erhal- ten hatte, dass er nun doch nicht für das Amt eines Rat- mitgliedes geeignet sei. Er

gab sein Amt ab und ließ die Runde wissen, dass ihn drin- gende Angelegenheiten in Wangalen erwarteten, und es ihm nicht möglich sei, weiter- hin für den Ordensrat als Ratsmitglied zur Verfügung zu stehen.

Von DarkSideofIsle

Maikiko Mitsune ist Ratsvorsitzende



ISENTRUTZ. Maikiko Mitsu- ne hat es nach drei Wahl- durchläufen geschafft, zur Ratsvorsitzenden gewählt zu werden. Sie setzte sich gegenüber ihren Konkurrenten, den Ratsmitgliedern Khaled ben Dassalaram und Reo Cava- zaro, mit einer einfachen Mehrheit durch und löst damit Asleif Tjalfison als Rats- vorsitzende ab. Damit ist sie die Zweite, die das Amt als Ratsvorsitzende inne hat.

Was war das für eine schwere Geburt! Bereits im ersten Wahlgang zeichnete

sich ab, dass keiner der drei Nominier- ten die erforderliche 3/4 Mehrheit (8 Stimmen) erreichen würde, die es be- darf, um als Ratsvorsitzender gewählt zu werden.

So wurde nun ein zweiter Wahlgang durchgeführt - mit demselben Ergebnis. Auch hier besann sich niemand darauf, seine Stimme jemand anderem zu ge- ben. Erst der dritte Wahlgang, in dem der Nominierte nur noch eine einfache Mehrheit (6 Stimmen) erreichen musste, zeichnete sich das Ergebnis ab. Dies ist nicht zuletzt dem Ratsmitglied Reo Cava- zaro geschuldet, der als einziger Kandi-

dat der Klügere war und nachgab, nachdem sich auch im dritten Wahl- gang abzeichnete, dass wieder nie- mand eine Mehrheit erreichen würde.

So wurde nun endlich Maikiko Mitsune zur Ratsvorsitzenden ernannt. Feierlich überreichte der designierte Ratsvorsit- zende Asleif Tjalfison die Mappe mit der Tagesordnung. Damit ist nun der Ordensrat handlungsfähig und die Ab- arbeitung der Tagesordnung konnte beginnen.

Von DarkSideofIsle

Sind Goblins wilde Tiere?



An zahlreichen Ländern haben sich Goblins zu einer Plage entwickelt. Sie marodieren, überfallen Reisende und Händler oder bestehlen alleinstehende Bauernhöfe. So ist es kein Wunder, dass das Töten von Goblins fast nirgends unter Strafe steht. Viele Krieger oder Abenteurer haben schon dutzende Goblins erschlagen. Doch mancherorts kam es nun zu Diskussionen über den Umgang mit diesen lästigen Artgenossen. Dürfen Goblins als Sklaven unter schlimms-

ten Bedingungen gehalten werden, oder soll es weiterhin erlaubt bleiben, Goblins wie Wild zu jagen? Einige Abenteurer berichten von umgänglichen Goblins, die bereit seien, sich einer zivilisierten Lebensweise anzuschließen. Doch wie soll man Goblins von Goblins unterscheiden? So wird es weiterhin notwendig sein, sich gegen Goblins zu verteidigen. Doch wo liegt die Grenze zwischen legitimer Verteidigung und Misshandlung einer empfindsamen Kreatur? Die Postille ist gespannt auf Ihre Meinung. Senden Sie Ihre Ansichten und Erfahrungen an die

Ordenspostille.

Text von Michel Krummfuß



Goblin aus den Schattenkuppen

Meine Expedition in den Norden Antamars

Von Tohtil Schäfelspalter



Ankunft und Aufenthalt in Berenhavn

Ich treffe kurz vor Einbruch der Dunkelheit in Berenhavn ein, soll die Ortschaft doch einen großen Flusshafen besitzen. Ich betrete die Ortschaft durch ein Tor, das sich in der Holzpalisade befindet, und suche mir eine Übernachtungsmöglichkeit. Jenseits des Marktplatzes im Viertel der Tucherzunft steht das zweistöckige Gasthaus "Zum Ochsen und Einhorn". Kein Schriftzug, aber ein langes schönes Bild auf einer Holzbole

über den Fenstern des im Erdgeschoss befindlichen Gastraums teilen einem den Namen mit, sogar denjenigen, die dem Lesen nicht ausreichend mächtig sind. Ich trete ein und spreche den Wirt an. „Ich hätte es wissen müssen, ich werde in Imperial angesprochen“, denke ich bei mir, als mich der Wirt begrüßt. Ich mache ihm verständlich, dass ich eine Übernachtungsmöglichkeit suche und gerne was zu trinken hätte. Nach einigem Hin und Her hat er dann kapiert, was ich möchte. Also setze ich mich an einen Tisch. Ich

lausche den Unterhaltungen der Einheimischen und gehe dann etwas später zu Bett. Morgen werde ich mich wohl mal beim Rathaus erkundigen, was es für Arbeitsmöglichkeiten gibt, und noch das eine oder andere Teil zu meiner Ausrüstung kaufen oder meinen Proviant ergänzen. Selig schlummerte ich ein.

Ankunft in Berenhavn



Am nächsten Morgen stand ich auf und fühlte mich doch reichlich erfrischt, ich ging die Treppe von meinem Zimmer hinab in die Schankstube, am Tresen bestellte ich mir dann ein Frühstück, nix besonderes, aber gute Hausmannskost und dazu einen Becher verdünnten Wein. Nach dem Mahl begab ich mich dann auch gleich zum Rathaus und sah mir an einem Brett, was an der Tafel hing, an, was es hier im Ort wohl für Arbeitsmöglichkeiten gäbe. Ich überflog die Ausschreibungen und entschied mich dann, als Gerber mein Glück zu versuchen. Ich merkte mir, wo die Gerberei zu finden war und machte mich auf den Weg. Als ich in die kleine Seitengasse eintrat, schlug mir schon ein bestialischer Gestank entgegen, aber da ich mich nun mal entschieden hatte, gab es auch kein Zurück mehr. Also trat ich ein in die Gerberei und vom anwesenden Gerbermeister wurde



Eine Gerbermeisterin bei der Arbeit

mir kurz erklärt, was ich zu machen hätte. Ich durfte also den halben Tag mit einem Messer Fleischreste von Fellen schaben und wenn ich damit fertig war, musste ich die Felle oder Hautstücke in einen Bottich mit der Gerbflüssigkeit werfen - keine

angenehme Aufgabe, und diese Arbeit musste ich nun wohl oder übel ganze 45 Tage lang machen. Nach meinem ersten Arbeitstag stank ich wie ein Walross zur Paarungszeit und musste nun erst mal ein Bad im nächstgelegenen Fluss nehmen. Das Wasser war eiskalt, doch ich konnte den Gestank erst mal los werden. So, nun wollte ich mir mal die Auslagen der örtlichen Händler ansehen. So kaufte ich dann

Lebensmittel bei einem reisendem Händler ein, unter anderem Brot und Wurst, ein Fleischgericht, Gerstengrütze, Honig, Honigkuchen, Karamel, Pfannkuchen, ein gebratenes Hähnchen und zu guter Letzt noch eine Flasche Vollschiss (das ist ein starker



R ü - **Berenhavn aus der Vogelperspektive** gönnte und dann zu Bett ging.

Ich ging so weiter durch die Straßen und kam dann an ein kleines einstöckiges Haus. Als ich eintrat, hätte sich der Mann in dem kleinen Schneiderladen doch vor Schreck bald mit seiner Nadel in den Finger gestochen. Sofort fing er lauthals an, mich zu beschimpfen; ich schaffte es schließlich nach einigen Minuten, ihn davon zu überzeugen, dass ich nichts Böses wolle, und so beruhigte er sich bald wieder. Ich erstand bei ihm ein paar warme Wollsocken, denn wer weiß schon, wo mich meine Reise hinführen würde. Ich verließ also mit meinen neuen Wollsocken den Laden und überlegte mir, was ich wohl noch brauchen könnte. Da bemerkte ich zu meinem Schrecken, dass es schon anfang zu dämmern, sodass ich mich also auf den Weg zu meiner Unterkunft begab, wo ich mir ein kleines Mahl

Am nächsten Tag war es nicht anders als am Tag zuvor: Ich stand auf, aß etwas und ging zur Arbeit. Und so verging ein Tag nach dem anderen und nach sage und schreibe 45 Tagen Arbeit in der Gerberei bekam ich dann endlich meinen Lohn ausgezahlt. Es war wirklich nicht viel, aber ich sagte mir „Besser als nix“. So packte ich dann in meinem Zimmer meine Sieben Sachen und brach auf. Als ich am Kontor der Königlich Eodatischen Handelsgesellschaft vorbei kam, ergänzte ich meine Ausrüstung noch um einige Teile. Dann trat ich durch das Stadttor hinaus und überlegte mir, wo es nun hingehen sollte. Ich beschloss, nun erst einmal nach Isenburg zu reisen.

Aus dem Reisetagebuch eines Toten



ie auch immer diese Taube es geschafft hat - sie hat mich hier im Dschungel nördlich von Nova Cataia wiedergefunden. Und so verdanke ich es diesem von Licia geleiteten Vogel, dass ich weitere Zeilen aufschreiben kann, in der Hoffnung, auch diese Ergebnisse meiner Forschungen können jene erreichen, die nach mir kommen. Es ist nun schon viele Wochen her, dass ich losgezogen bin und mehr und mehr habe ich das Gefühl, dass sich das Land hier gegen mein Eindringen wehrt. Heute Morgen ereilte mich der größte Schreck seit langem. Nach einem Dutzend Tage voller Schmerzen im Nackenbereich weiß ich nun, dass ich Recht hatte, als ich dachte, eine Bewegung gespürt zu haben. Eine verdammte Made hat sich in meiner Haut eingemischt. So grausam es auch sein mag, es fasziniert mich doch, wie dieser Schmetterling es geschafft hat, sich von meinem Gewebe zu nähren und nun als wunderschöner Schmetterling herum zu flattern. Von meinem Erstaunen gebannt, habe ich es nicht geschafft, dieses Meisterwerk der Schöpfung einzufangen. Doch sei es drum. So viel Faszinierendes gibt es hier. Ich sah Blumen in allen nur erdenklichen Farben. Große violette Blüten, die anmutig im seichten Wind wankten. Tieforange, riesige Blätter, die einen betörenden Duft von sich gaben und so Insekten zu sich lockten, die sich in den



Hafen von Nova Cataia

Blütentrichtern

verloren und ihr Leben gaben, um die Flora zu nähren. Ich bewunderte plätschernde Wasserfälle, die von der warmen Sonne bestrahlt in tausenden von Facetten erstrahlen und mir Tränen in die Augen trieben. Diese Schönheit ist unglaublich. Unberührtes Land, nicht ein Haus ist gebaut, nicht ein Baum geschlagen.

Doch die Schönheit ist auch mit unglaublichen Gefahren verbunden. Sowohl Pflanzen als auch Tiere müssen sich gegen die allgemeine Gefahr schützen, müssen im Laufe der Jahre immer ausgefeiltere Gifte und Waffen gegen ihre natürlichen Feinde entwickeln haben. Ich durfte beobachten, wie ein seltsamer blauer Frosch den Angriff eines wieselähnlichen Tieres überlebte und seinen Angreifer sogar tötete. Ich selbst hatte bisher großes Glück, dass ich mich meiner Haut immer wieder erwehren konnte.

Als ich vor einigen Tagen einen überraschend großen Hügel bestieg und der unergründliche Urwald eine kleine Lichtung freigab, meinte ich fast, in der

dafür sein Leben zu geben. Schönheit, überwundene und noch nicht überwundene Gefahren, die Spannung, was morgen passieren mag und viele neue Erkenntnisse



Tempelruine im Dschungel des Südkontinents

Ferne jenen Tempel der eichsischen Kultur erblickt zu haben. Ich weiß nicht, ob meine Augen mich täuschten, aber die Möglichkeit, auf dem richtigen Weg zu sein, entfachte das Feuer der Neugierde erneut in mir. Und mittlerweile bin ich mir fast sicher, dass dieses Abenteuer es sogar wert wäre,

lassen mich auch heute Nacht wieder mit einem Lächeln in meiner Hängematte einschlafen, da bin ich mir sicher!

Autor unbekannt

Tagebuch einer Weltumseglung

Von Alessandro Fellini



Montag - 10. Wassermund

Dies ist der Tag, an dem die Weltumseglung starten soll. Wir segeln mit drei Schiffen, die uns von unserer verehrten Kaiserin Alena II D'Amante zur Verfügung gestellt wurden. Ja, richtig gelesen, wir sind Landsmänner des Nuovo Imperio Aurecciani. Unser Plan ist es, als erste Menschen den gesamten Planeten zu umsegeln, wir werden beweisen, dass die Welt eine Kugelgestalt besitzt. Ein kühnes Vorhaben, das zu wagen wir nicht die ersten sind. Wahrlich viele tapfere Seefahrer haben schon ihr Glück versucht, kehrten jedoch nicht wieder. Man fragt sich zu Recht, welche Herausforderungen, welche Schicksale und welche unbekannt Landmassen unter den weißen Flecken der Karten verborgen liegen mögen. Diese aufzudecken und unbekannt Kontinente oder Inseln zu finden, ist unsere Aufgabe. Wenn alles gut läuft, finden wir uns nach unserer Expedition an der östlichen Seite der für uns bekannten Kontinente wieder. Damit jeder nachlesen kann, wie es geschah, halte ich, Alessandro Fellini, die erste Weltumseglung der Menschheit in diesem Tagebuch fest. Soeben haben unsere Schiffe den mit winkenden und weinenden Menschen gefüllten Hafen Genovias verlassen. Auf dem Weg in das Unbekannte, in das Neue.

Dichertag - 11. Wassermund

Da wir gestern erst spät los segelten, haben wir noch keine erwähnenswerte Strecke zurück gelegt. Wir befinden uns vor der sicheren Küste unseres geliebten Heimatlandes. Etwa zur Mittagsstunde haben wir die Stadt Don Cervolo pas-

siert. Die Stimmung ist gut, ausnahmsweise habe ich sogar ein Seemannslied mitgesungen.

Markttag - 12. Wassermund

Ich spucke auf diese Söhne einer Hündin! Heute erlebten wir den ersten Rückschlag unserer Expedition. Sieben Mitglieder unseres zweiten Schiffes, der Roten Theresa, desertierten. Des Morgens fehlte ein Beiboot und die Auszählung ergab, dass sieben Seemänner die letzte Chance genutzt haben, sich mit ihren Hab und Gut abzusetzen. Denn in der nächsten Nacht werden wir die Küste der aureccianischen Landmassen verlassen und auf dem offenen Ozean dem Weiß auf der Karte entgegen segeln. Bei meiner Rückkehr werde ich die Namen der Deserteure dem Gericht vorsetzen, auf dass sie ihre gerechte Strafe finden mögen!

Dorftag - 13. Wassermund

So wie vorgesehen, ließen wir in der letzten Nacht das Nuovo Imperio Aurecciani hinter uns. Nun befinden wir uns auf offener See. Wir haben genügend Wasser für zwei bis drei Wochen, bis dahin sollten wir eine Insel finden, auf der wir neues Süßwasser holen können. Da heute weiter nichts passierte, schreibe ich mal etwas über mich. Als erstes stellt sich natürlich die Frage, wie man auf die Idee kommt, eine solche Expedition anzuführen. Nun, das ist einfacher als man denkt. Nachdem ich zwanzig Jahre der aureccianischen Flotte gedient habe und dabei so manch Abenteuer in allen bekannten Gewässern unserer Welt erlebte, suchte ich als ehrgeiziger Mensch eine neue, völlig unbekannt Herausforderung. Da kam es mir gerade recht, dass Kaiserin Alena II D'Amante einen freiwilligen und erfahrenen Kapitän für diese waghalsige Reise suchte. Ein Vorteil für mich war auch, dass die Kaiserin die Aktion schnell starten wollte, da es für sie sehr wichtig ist, dass Aureccianier die ersten Menschen sind, die dieses Wunder vollbrachten. Zwar riet mein treues Weib mir eindringlich davon ab, es sei zu gefährlich und ich habe für meine vier Kinder zu sorgen, doch mein Entdeckerdrang war stärker. Außerdem habe

Der Ausguck bei der Arbeit



erlebte, suchte ich als ehrgeiziger Mensch eine neue, völlig unbekannt Herausforderung. Da kam es mir gerade recht, dass Kaiserin Alena II D'Amante einen freiwilligen und erfahrenen Kapitän für diese waghalsige Reise suchte. Ein Vorteil für mich war auch, dass die Kaiserin die Aktion schnell starten wollte, da es für sie sehr wichtig ist, dass Aureccianier die ersten Menschen sind, die dieses Wunder vollbrachten. Zwar riet mein treues Weib mir eindringlich davon ab, es sei zu gefährlich und ich habe für meine vier Kinder zu sorgen, doch mein Entdeckerdrang war stärker. Außerdem habe

ich mit 42 Jahren bald meinen Lebensabend erreicht – die Zeit wird knapp, in die Geschichtsbücher einzugehen. Nun segeln wir auf dem Ozean und ich freue mich ebenso sehr auf das Unbekannte wie auf meine Familie, die daheim auf mich wartet.

Freitag – 14. Wassermund

An diesem Tag hatten wir hervorragendes Wetter, das uns mit kräftigem Rückenwind gut voran gebracht hat. Die Mannschaft meines Schiffes, der Morgenwind, veranstaltete heute einen aus der Langeweile geborenen Wettkampf, der den ganzen Nachmittag füllte und uns so manches Mal zum Lachen brachte. Der Verlauf war so einfach wie auch unterhaltsam. Man klettert an den Takelagen auf der einen Seite des Hauptmastes hoch, erklimmt das Krähenneest und klettert auf der anderen Seite wieder herunter. Nicht selten passierten bei diesem gefährlichen Zeitvertreib Ausrutscher. Dank der Götter verletzte sich aber niemand.

Saattag – 15. Wassermund

Am liebsten würde ich diesen Tag so schnell wie möglich vergessen. Da aber auch die schlechten Nachrichten hier dokumentiert werden wollen, berichte ich euch nun von den ersten Todesopfern dieser Reise. Die Sonne hatte gerade den Zenit überschritten, als eine merkwürdige Flaute uns zum Ruhen zwang. An der Reling stehend beobachtete ich die See, war in meinen Gedanken versunken. Plötzlich verdunkelte sich das Wasser unter meinem Schiff, der Morgenwind. Es knarrte seltsam und sogar Wellen gingen von dem dunklen Fleck aus. In Schreckensstarre gefallen konnte ich den Blick nicht von diesem Ungetüm wenden, dessen Ausharren ein abruptes Ende nahm und in Form des dunklen Fleckens auf unser drittes und kleinstes Schiff, die Aurora, zuhielt. Mittlerweile standen weitere Matrosen mit offenem Mund neben mir an der Reling. Erst jetzt wurde mir klar, was für eine Gefahr das Seeungeheuer darstellte. Panisch ordnete ich Warnsignale für die Matrosen an. Es dauerte alles zu lange, die gesamte Mannschaft war zu unorganisiert. Auf der Aurora schlief noch alles, als ein furchterregender Kraken sich aus dem Ozean erhob und seine Arme über dem Schiff wirbeln ließ. Mein nächster Gedanke war, dass wir ihnen zu Hilfe kommen müssen. Die Frage war nur, wie. Ein Segelschiff bei Flaute nützt nicht viel. Sich dem Kraken mit dem Beiboot zu nähern wäre Selbstmord. Es gab keine Chance, an das Untier heran zu kommen. Wir konnten es höchstens aus der Ferne bekämpfen. Ich beorderte die Bogenschützen, auf das Seeungeheuer zu schießen. Während diese Pfeile anlegten, riss der Kraken bereits die ersten Seemänner, die sich zu wehren versuchten, in die Tiefe



Die Route der ersten 6 Tage

hinab. Mit einem lauten Surren ließen die Bogenschützen die Sehnen los. Unter dem Jubel der Mannschaft blieben die Pfeile dann in dem Untier stecken, doch es zeigte keine Reaktion. Hilflos mussten wir zusehen, wie der Kraken tapfere Seeleute, die eine Familie zu Hause zurück lassen würden, in die Tiefe riss. Als dann jedoch ein Speer in einem seiner Augen landete und er unter Zuckungen einen markerschütternden Schrei ließ, keimte Hoffnung in mir auf. Ich schrie, sie sollen auf die Augen zielen, alles auf die Augen. Nach wenigen Sekunden landete ein Pfeil unseres Schiffes in seinem Auge, dann noch einer. Jetzt endlich half auch die Mannschaft der Roten Theresa. Sie hatten das Ziel verstanden. Nach etwa zehn Minuten war der Schrecken vorüber und der Kraken verschwand unter Schmerzen in den Tiefen des Atlantiks. Aus Angst, das Ungeheuer könnte wieder kommen, blieben wir erstmal auf unseren Schiffen. Ich war froh, dass die Aurora überhaupt noch da war. Als es dann Nachmittag wurde, wagten wir es, überzusetzen. Der Tod neun mutiger Seemänner war zu beklagen. Unser Priester hielt eine entsprechende Messe ab. Außerdem waren vier weitere Matrosen verletzt. Zwar forderte der Kapitän der Aurora die Rückkehr, aber so leicht gebe ich nicht auf. Beim nächsten Mal werden wir besser vorbereitet sein. Der heutige Tag hat gezeigt, dass wir mit allem rechnen müssen. Ebenso bin ich mir sicher, dass dies nicht die letzte Hürde sein wird, die wir nehmen müssen.

Fortsetzung folgt

Kleinanzeigen

Wer kennt das nicht. Ihr wollt etwas kaufen und merkt plötzlich ihr habt nicht genug Geld. Ich kann dabei Abhilfe schaffen. Mit einem kleinen Kredit zu niedrigen Zinsen könnt ihr euch selbst helfen. Das Derzeitige Kreditdepot beträgt 50000 Gulden. Also wenn ihr einen Kredit braucht meldet euch schnell bei Bastian von Eisenstrutz denn das Geld wird sicher schnell alle sein.

C

Wo kämen wir hin, wenn jeder sagen würde: „Wo kämen wir hin?“, und niemand ginge, um zu schauen, wohin wir kämen, wenn wir gingen? Geht nicht immer auf dem vorgezeichneten Weg, der nur dahin führt, wo andere bereits gegangen sind. Macht Euch auf, die Geheimnisse dieser Welt zu lüften! Egal, wer oder was ihr seid, egal, welche Art zu Leben ihr bevorzugt, egal, welchem Gott ihr huldigt - solange Ihr unsere Ziele teilt, und bereit seid, Euren Ordensgeschwistern stets mit helfender Hand zur Seite zu stehen, werdet Ihr bei uns, den Silberfüchsen, stets willkommen sein!"

C

Ihr verbindet Wissen mit Kampfkraft? Ihr seid Freimaurer und sucht einen kleinen Orden, bei dem ihr Geld besser als in der Bank einlagern könnt und der Euch in allen Belangen unterstützt? Dann kommt doch zu den Freimaurern. Wir nehmen Euch gerne auf! Es werden nicht nur Architekten ge-

sucht, sondern alle, die eine weltoffene Geisteshaltung besitzen.
-DF-

C

Das **Kontor der Tjalfison-Brüder** sucht stets das Au-
Bergewöhnliche! Interessante Waren die es sonst nicht auf Märkten zu kaufen gibt sind immer gerne gesehen.

Gezahlt werden kann in schnöden Gold, in Drachenschuppen, Holzplättchen oder auch der Tausch gegen exquisite Waren - die so manchem den Atem stocken lassen! - ist möglich.

C

Ob Seelenpein, Krankheit des Körpers, Gifterscheidung oder Verletzung, Fenris Eismarsch von Lúnasadhs Heim der Abenteurer im Kontor zu Cargaighllanilygh bietet Heilung gegen geringe Gebühr.

Sprecht einfach den Medicus und anerkannten Alchemisten in seinem Kontor zur Terminvereinbarung an. Keine Hausbesuche!

C

Die AFO sucht besondere und Meisterliche Waffen und Rüstungen! Bezahlung in Gulden. Rabatte beim nächsten Einkauf garantiert!

C

**Waffen zu verschenken,
Waffen zu verschenken!**
In Eisenstrutz werden für mittellose Recken Waffen

am Marktstand von Darian Spitzohr kostenlos ausgegeben. Fast zumindest, denn einen Silberling wird um der Händlerlehre gefordert. Dies scheint eine Aktion zur Gewinnung neuer Kunden zu sein, bisher eine absolute Neuheit. Der Händler sucht für jeden die richtige Waffe aus, jedoch kommt jeder nur einmal zum Zuge. Besondere Waffen sollen bei dieser Aktion bisher noch nicht den Besitzer gewechselt haben, doch wer weiß...? Ein Ende wurde vorerst noch nicht bekannt gegeben.

C

Höret, höret, Bürger des Großfürstentums des Südmeeers!
Der Orden der Erkenntnis sucht Kempen und Abenteurer für mannigfaltige Aufgaben. Aufgerufen sind alle welche bereit sind Abenteurer zu erleben und gutes zu tun!
Nähere Informationen erhalten alle interessierten bei Helme aus Dunkelbrunn, Nova Cataia!

C

Suche süße **Hauskatze**, frisch, nicht gedünstet, lebend, **biere 10 Gulden** dafür! Anzutreffen z.Z. Eisenstrutz zentraler Brunnen oder Kommandantur.

C

Kämpfer, Gelehrte, Wanderer und Neuankömmlinge!
Kommt zum Löwenorden
Wir bieten einem jeden eine gute Ausbildung, sowie eine anständige Aus-

rüstung. Natürlich bei freier Kost und Logie.
Bewerbungen bitte direkt an den Orden oder mittels Depesche an mich.

C

Ich suche alten Wein. Solltet ihr welchen von euren Reisen mitbringen oder noch welchen in euren Lagern haben, meldet euch bei mir am Marktplatz. Ich zahle gut! 10 Gulden pro Flasche sind mein Angebot. Konstanze vom Grünhag

C

Zwerge Antamars!
Warum interessiert Ihr euch nicht für uns?
Wir haben die Mission, das Heil in die Welt zu tragen! Unsere Heiler haben schon oft auf Reisen in entlegene Gebiete Zwergen in Not geholfen. Bisher hat sich aber kein Zwerg je für unsere Sache interessiert. Es gibt keinen einzigen zwergischen Heiler unter uns!

Wir suchen Euren Schulterschluss, um das Wissen um die Heilung auszutauschen und um auch in den Zwergischen Reichen den Notleidenden und Bedürftigen helfen zu können.

Tretet unserem Orden bei und teilt unsere Mission und unser Wissen!

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

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 Neonix als Interviewpartner ausgesucht.

Askaian: Also gut, dann fangen wir einmal an. Vielen Dank Neonix, dass du dir Zeit für ein Interview mit der Ordenspostille genommen hast.

neonix: Gerne, den gepflegten Internet-Journalismus unterstütze ich immer.

Askaian: Die erste Frage, die unsere Leser interessiert, wäre einmal etwas zu deiner Person. Wer steckt hinter dem Nick?

neonix: Ehemaliger Ostfrieser, zum Geschichtsstudium nach Braunschweig gezogen und derzeit auf Jobsuche (daher auch genug Freizeit für Antamar...). [Mittlerweile gab es dort einige Änderungen—Anm. d. Red.]

Askaian: Das beantwortet gleich drei meiner Stichpunkte, hervorragend.

neonix: Du wolltest nach Ostfriesland fragen? Das freut mich.

Askaian: Kommen wir zu deinem Leben hier - wie bist du auf Antamar aufmerksam geworden?

neonix: Ich bin schon seit langem Rollenspieler und habe auch ein eigenes System geschrieben. Irgendwann hat ein befreundeter Informatiker mich auf Antamar aufmerksam gemacht, weil er es interessant fand, DSA 1:1 in ein BG

zu übersetzen. Und da ich früher die Nordland-Trilogie geliebt habe und Antamar ihr mehr ähnelt als die modernen kommerziellen Spiele, war ich sofort begeistert.

Askaian: Hattest du dich also von Anfang an entschlossen, mitzuarbeiten?

neonix: Ganz am Anfang wollte ich nur kurz reingucken, dann habe ich gemerkt, wie viel noch fehlt. Und als ich dann gemerkt habe, mit wie viel Elan gearbeitet wurde und dass auch einfache Spieler ohne besondere Programmierkenntnisse mitarbeiten können, habe ich einfach angefangen.

Askaian: Erinnerst du dich noch an dein erstes Projekt?

neonix: Oh man, das ist lange her... Ich glaube, das waren einige ZB für das Orkland, weil die Orks damals noch recht einfach agierten. Dann habe ich noch diverse zivile ZB geschrieben und irgendwelchen lustiger Kram, der mir so eingefallen ist. Das Wiesel ist von mir.

Askaian: Wenn du wegen des DSA Hintergrunds hierher gekommen bist, wie hast du dann für dich den Umstieg auf Plan B erlebt?

neonix: Da bin ich erst mal gut ein Jahr ausgestiegen... Nicht, weil ich so sehr an DSA hänge, sondern 1., weil ich

mich aus dem Kuddelmuddel heraushalten wollte und 2. recht eigen bei der Welterschaffung bin. Daher habe ich mich erst mal ausgeklinkt und erst wieder angefangen, nachdem die neue Welt stand und sich die Lage beruhigt hatte.

Askaian: Du hattest schon einmal ein eigenes System, hast du davon schon Teile nach Antamar getragen?

neonix: Ja, Orbis Incognita habe ich immer noch, auch wenn u.a. aufgrund von Antamar die Weiterarbeit etwas stockt.

Website:

www.orbisincognita.de.

Ein vielseitiges P&P, kostenlose umfangreiche Regeln und aktive Community. In Antamar habe ich mehr meinen Stil als Elemente von Orbis übernommen.

Askaian: Rückblickend zu Antamar: Wie war da die letzte Entwicklung für dich?

neonix: Der Bruch mit DSA war natürlich ein enormer Rückschlag - viel Zeit musste in die neue Welt investiert werden und viele DSA-Spieler sind abgesprungen. Aber die neue Welt hat viel Potential und ermöglicht eine wesentlich freiere Entwicklung.

Askaian: Hast du ein Lieblingsfeature?

neonix: Abgesehen von aqml

insgesamt sicher die ortsfesten Questen. Endlich können die Städte mit besonderen Gebäuden ausgestattet werden, und auch richtig große, mehrfach begehbare Keller sind möglich. Einen habe ich schon geschrieben.

Askaian: Ich schätze, die Höhlenspinne, vor der ich gerade stehe, gehört dazu?

neonix: Na hoffentlich! P.S.: Mach jetzt nichts Dummes...

Askaian: Wo wir schon beim etwas persönlicheren Arbeitsbereich sind - ich nehme an, die Frage nach deinem Lieblingsprojekt ist damit auch schon beantwortet?

neonix: Von den bisher beschriebenen sicherlich ja, es stecken auch reichlich Stunden drin. Oh, an der Stelle noch mal Dank an Gaddezwerch, der fleißig meinen Kram implementiert und debugged. Aber später kommen hoffentlich noch größere und bessere Questen!

Askaian: Wenn du dir ein Feature wünschen dürftest, welches wäre das?

neonix: Huh, abgesehen von den allseits erwarteten Gruppenreisen und Magie... Haustiere. Ich glaube, ich werde bei Gelegenheit meine Katze aufrüsten, aber auch sonst wären Hunde und Reittiere und so toll! Aber auch schwierig...

Askaian: Woher nimmst du die Ideen? Immer wieder kommst du mit etwas Neuem...

neonix: Kreativität gehört zwar als Eigenschaft in jede Bewerbung, aber solche Sachen sprudeln bei mir von alleine. Natürlich hilft mein Geschichtsstudium. Ansonsten sehe ich zu viel fern, lese zu viel Müll und gammel viel zu viel im Internet herum.

Askaian: Ich glaube fast, du hast noch Bände an unumgesetzten Ideen?

neonix: Ich habe fast 15 Punkte auf meiner To-Do-

Liste und locker 30 Ideen in meiner Notiz-Datei...

Askaian: Kannst du uns dein nächstes großes Projekt verraten, auf das wir uns freuen dürfen?

neonix: Gerade in Arbeit ist die Militär-Kommandantur für Eisentrutz, eine Art Quest-Verteiler. Das dürfte dann erst mal das Letzte sein, was ich in ET baue. Dann eine große Parkanlage für San Aurecciani und reichlich ZB und Questen für Tekkaio. Und natürlich Alkohol, Pfeife will ich auch rauchen können, meine Katze hatte ich schon erwähnt, eventuell etwas Crafting..

Askaian: Das klingt nach einer ganzen Menge.

neonix: Tut es...

Askaian: Kommen wir zu meiner letzten Frage (nein, nicht, wen du grüßen willst): Wie sieht Antamar in drei Jahren aus?

neonix: Etwa 2 Plätze hinter Google, bis es von Zensursula gesperrt wird. Spaß beiseite, in 3 Jahren dürfte Antamar ein vollwertiges Browser-MMORPG sein, in dem man nicht nur, wie in anderen Spielen, konsumiert, sondern an einer lebendigen, tiefen Welt mitgestalten

kann... Und ich grüße Gaddezwerch, Aidan, das A-Team und jeden, der schon mal gewieselt wurde.

Askaian: Das ist auch ein sehr schönes Schlusswort. Wir bedanken uns für das Interview und wünschen dir viel Erfolg in Antamar und fern ab des Computers.

neonix: Ich danke ebenfalls und wünsche viel Erfolg mit der Postille (die übrigens eine verdammt gute Arbeit ist)!

Das Interview führte der Redakteur Askaian

GEWISSENSBISSE EINES QUESTSCHREIBERS

Meine neue Queste ist fertig. Ich selber finde, dass sie mir gelungen ist, doch die Reaktionen im Spiel werde ich erst in einigen Tagen oder Wochen sehen. Seit Langem ist es einmal wieder eine der Questen, die mich berührt hat. Mit einer Hauptperson, die mir ans Herz gewachsen ist.

Doch gerade deshalb will ich nicht glücklich sein. Denn es ist ein Goblin, den ein tragisches Schicksal ereilt hat. Sicherlich, ich weiß, bevor mein erster Held Stufe 50 erreichte, hat er bereits mehr als einhundert Goblins getötet. Und eigentlich tat es mir bei keinem von denen Leid. Am Anfang, als die Kämpfe noch knapp waren, da habe ich mitgefiebert und mich über jeden getöteten Goblin gefreut. Doch das waren alles nur Goblins. Ein schneller Gedanke, der wieder vergessen ist, wenn ich



auf der nächsten Seite angefangt war.

Doch mein Goblin ist etwas anderes. In meinen Gedanken ist er längst eine Person geworden. Nicht so wie die anderen ist er nur Goblin. Er hinkt, hat einen gebrochenen Arm, einen eigenen Sprachfehler und quiekt, wenn er Schmerzen hat.

Dieser Goblin hat keinen Namen, aber er ist mehr als ein Gedanke. Für mich ist es einer dieser magischen Momente, die ein Rollenspiel ausmachen. Dann, wenn die Gestalten meiner Vorstellung so real werden, dass ich mit ihnen fühlen kann. Mich an ihren Freuden und Leiden beteiligen kann.

Und so tut mir mein ausgedachter Goblin leid wegen dem Schicksal, dass ich für ihn gewählt habe. Und doch ist es gut so, denn dies sind die Momente, für die ich spiele, und mit dem Nächsten kann ich mich vielleicht freuen...

von Askaian

EINSTIEGSHILFE: ARBEITEN

In Antamar ist es möglich, neben Reisen und Questen auch eine Arbeit im Rathaus einer Stadt anzunehmen. Besonders praktisch ist dies, wenn man einmal an Geld kommen muss. Vor allem, wenn einmal etwas Gold für eine Waffe fehlt, weil man von Orks überfallen wurde, oder noch ein paar Groschen für eine Überfahrt fehlen.

Die meisten legalen Arbeiten kann man im Rathaus annehmen. Doch nicht jedes Rathaus bietet jede Arbeit an. So wird man in einem kleinem Dorf vergeblich nach einem Job als Hofschreiber suchen oder in der Wüste nach einem Stellengesuch nach Holzfällern.

Meistens ist der Held mit seiner Arbeit zwischen einigen Minuten und einem ganzen Tag beschäftigt. Wenn die Uhr heruntergezählt wurde, wird eine Erfolgsmeldung ange-

zeigt, die aussagt, welche Proben geschafft wurden und wie viel Geld verdient wurde.

Anfangs lässt sich nicht jede Aufgabe annehmen. Dies liegt vorrangig daran, dass einem neuen Held noch die Fertigkeiten fehlen. Doch keine Sorge, wenn man das verdiente Geld in einer Lehranstalt anlegt, kommt man schnell an besser verdienende Berufe heran. Oft kann es sich auch lohnen, gleich einen Beruf mit Aufstiegsmöglichkeiten zu lernen. Normalerweise werden im Rathaus nur die Berufe, die du auch ausüben kannst, angezeigt. Doch ganz oben und unten gibt es einen Link, mit dem sich alle verfügbaren Berufe anzeigen lassen. Wenn man sich gleich ein Berufsfeld aussucht, in dem man auch später mit gesteigerten Fähigkeiten arbeiten

kann, dann spart man sich Erfahrungspunkte für andere Dinge auf.

Eine weitere wichtige Funktion der Arbeiten neben dem Geld ist der Ruhm. Neben Questen haben die Arbeiten im Rathaus den größten Einfluss auf den Ruhm. Führst du eine ehrenhafte Arbeit zu voller Zufriedenheit aus, so steigt dein Ruhm über kurz oder lang. Dies ist auch häufig notwendig. So werden einige Arbeiten nicht jedem daher gelaufenen Alrik angeboten, sondern erfordern einen Bekanntheitsgrad, bevor dich jemand einstellt. Dann heißt es meist, dass man dir dafür nicht genug vertraut.

Doch nicht nur im Rathaus kann man Arbeiten annehmen. Niemand stellt offiziell einen Dieb oder einen

Schutzgelderpresser ein. Doch in einigen großen Städten lassen sich auch solche Arbeiten annehmen. Der Natur der Sache nach sind sie versteckt. Um überhaupt solche Stellen finden zu können, muss der Held schon etwas Gassenwissen angeeignet haben. Natürlich findest du die Arbeiten auch nicht am Rathausbrett, sondern in einer finsternen Gasse, die sich unter dem Menüpunkt „Anderes“ verbirgt. Sicherlich werden diese Berufe deinen Ruhm nicht mehren, sondern es wird sich schon bald in den Gassen herum sprechen, dass du ein sehr zwielichtiger Geselle bist.

Text: Askaian

Ein Rathaus aus dem Hl. Kaiserreich



AOQML-TUTORIAL 3

Hallo zusammen zum dritten Teil unseres Anfängerkurses für's Questschreiben. Wie versprochen, werden wir uns heute damit beschäftigen, wie wir Texte individueller gestalten können und unsere Spieler vor ihre ersten Herausforderungen stellen.

Doch vorher noch eine Neuerung, die sich zwischen dem Schreiben meines letzten Teils und diesem ergeben hat. AOQML kann nun auch für Zufallsbegegnungen genutzt werden. Da das dem A-Team viel Arbeit erleichtert, ist das eine feine Sache. Auf der anderen Seiten braucht ihr gar nicht mehr eine lange Queste mit vielen komplizierten Sachen zu schreiben, sondern man kann das Ganze auch Schritt für Schritt in einer ZB lernen und erstmal nur umsetzen, was man schon kann. Daher wird sich der Aufbau etwas ändern.

Gelernt haben wir neben dem choice, auf das ich erst später noch einmal zu sprechen kommen werde, welche Helferchen wir haben und wie wir einen Text ansprechend strukturieren. Wie versprochen, werden wir heute etwas Individualität in die Texte bringen und unsere Spieler vor eine Herausforderung stellen.

Je direkter es gelingt, einen Spieler anzusprechen, um so mehr kann er sich mit seinem Charakter identifizieren und um so emotionaler kann auch die Queste für ihn sein. Daher gibt es einige Funktionen, die unbedingt berücksichtigt werden sollten.

Jeder Spieler hat ein Geschlecht. Und wenn ihn jemand anredet, wird man das auch das ein oder andere mal umsetzen wollen. Die Konstruktion dafür ist etwas schwerer, doch mit der Zeit wird sie immer einfacher zu durchschauen. `<switch>` unterscheidet immer unterschiedliche Fälle und gabelt dann die Handlung in mehrere Stränge auf. Mit allen Feinheiten wollen wir uns einmal nicht beschäftigen, dazu werden wir noch später kommen. Aber für den Anfang wollen wir einmal ein einfaches Beispiel nehmen, das man ,auch ohne alle Feinheiten zu verstehen, anwenden kann. Stellen wir uns einmal vor, ein Wanderer will nun unseren Spieler ansprechen. Dabei wird er den Spieler, wenn er ein Mann ist, mit „edler Herr“ und, falls er eine Frau ist, mit „edle Frau“ ansprechen. Dann haben wir genau so einen Fall, die Handlung teilt sich in zwei Stränge auf, je nachdem, welches Geschlecht der Spieler besitzt.

Dazu benötigen wir folgende Struktur:

Hier steht die Handlung vorher

```
<switch attribute="gender">  
<case value="female">
```

„Edle Frau!“

```
</case/>
```

```
</else>
```

„Edler Herr!“

```
</else>
```

```
</switch>
```

Hier gehen alle Stränge wieder zusammen weiter, falls die ZB nicht zu Ende ist.

Das klingt nun erst einmal wesentlich komplizierter, als alles in Wirklichkeit ist, daher werde ich nun einmal Zeile für Zeile alles übersetzen. `<switch attribute="gender">` enthält eigentlich drei Informationen. Switch bedeutet, dass wir nun je nach Fall die Handlung in unterschiedliche Stränge teilen wollen. Attribute heißt, dass wir das nach einem der Attribute, die der Spieler besitzt, tun wollen. Grob sei dazu erst einmal gesagt, dass ein Spieler Attribute und Talente besitzt, doch dazu auch noch einmal mehr. Gender heißt, dass es sich um das Attribut Geschlecht handelt. Also in einem Satz: Wir trennen die Handlungsstränge nach dem Geschlecht des Spielers (welches ein Attribut ist).

In der zweiten Zeile steht nun `<case value="female">`. Doch auch das wollen wir noch einmal Wort für Wort in eine menschliche Sprache übersetzen. Case bedeutet, dass wir nun einen Fall öffnen. `value="female"` bedeutet für den Fall, das dort darunter Geschlecht female steht. Also kurzum: Ab hier folgt alles, was passiert, wenn der Spieler weiblich ist. In unserem Beispiel wird nur der Text „Edle Frau!“ ausgegeben. Aber hier könnte auch eine ganze Handlung mit Proben, Kämpfen und so fort stehen. Aber weil wir das alles noch nicht gelernt haben, begnügen wir uns erstmal damit, was wir haben. Nun folgt `</case>`. Um das zu erklären, rufen wir uns noch einmal den letzten Artikel in Erinnerung: Da hatten wir eine Struktur `<q>Ich bin wörtliche Rede</q>`. Die wörtliche Rede wurde mit `<q>` geöffnet und mit `</q>` geschlossen. Genauso funktioniert es auch mit dem Handlungsstrang. Wenn der fertig ist, muss er wieder geschlossen werden. Und genau das macht `</case>`. Alles, was dahinter steht, gehört nicht mehr zu der Handlung, falls der Spieler weiblich ist. Nun folgt `<else>`. Eigentlich hätte ich auch statt `<else>` `<case value="male">` schreiben können. Dann würde dort stehen: Hier folgt die Handlung, falls der Spieler männlich ist. Doch ich habe mich für `<else>` entschieden. Warum ich das genau gemacht habe, werde ich dann, wenn wir uns genauer mit `<switch>` beschäftigen, auf den Tisch legen. Im Prinzip macht `<else>` etwas Ähnliches wie `<case>`, es öffnet einen Handlungsstrang. Doch nicht nur, falls ein bestimmter Fall eintritt, sondern falls irgendetwas anderes dort steht. Also übersetzt heißt `<else>`: Hier beginnt der Handlungsstrang für alle Fälle, wo der Spieler nicht weiblich ist. Ebenso wie `</case>` den vorherigen Handlungsstrang geschlossen hat,

so schließt `</else>` diesen Handlungsstrang.
Wahrscheinlich könnt ihr euch schon denken, was nun in diesem Zusammenhang `</switch>` ganz am Ende bedeutet. Genau - dass hier alles, wo sich die Handlung aufgeteilt hat, zu Ende ist. Als Faustregel kann man sagen: Immer, wo ein Tag geöffnet wird (`<XXX>`), muss er auch irgendwann geschlossen werden (`</XXX>`).

Wer weniger in die Tastatur eintippen will, kann auch einfach den Knopf `<switch>` anklicken und alles nicht Notwendige dann löschen, bis es so wie oben aussieht.

Nun haben wir also gelernt, unseren Helden etwas individueller anzusprechen. Fehlt nun nur noch Teil zwei, unseren Helden auch einmal auf die Probe stellen.

Am Einfachsten klicken wir im Questeditor dazu einmal auf den linken Knopf `<challenge ...>`. Es sollte dann Folgendes erscheinen:

```
<challenge talent|quality="" mod="">
<success>
</success>
<failure>
</failure>
</challenge>
```

In der ersten Zeile taucht nun einiges auf, was wir noch nicht besprochen haben. Daher werde ich sie etwas ausführlicher erklären. `<challenge talent|quality="" mod="">` Challenge bedeutet, dass wir nun eine Probe verlangen. Diese Probe kann man jedoch auf ein Talent (Fähigkeiten im Spiel) oder auf eine quality (im Spiel Eigenschaft) ablegen. Weil es nicht auf beides geht, sollten wir das, was wir nicht brauchen, daraus löschen, mitsamt dem Strich. Die Eigenschaften werden dann wie folgt Abgekürzt: MU=Mut, IQ=Intelligenz, IN=Intuition, CH=Charisma, WI=Willenskraft, FF=Fingerfertigkeit, GE=Gewandheit, KO=Konstitution, ST=Stärke. Die Fähigkeiten sind einfach so, wie sie im Spiel sind, geschrieben. Und das Passende, was wir nun testen wollen, schreiben wir zwischen die ersten beiden Anführungsstriche.

`Mod=""` bestimmt einen Modifikator, falls wir die Probe erleichtern oder erschweren wollen. Soll die Probe leichter werden, schreiben wir zwischen die Anführungsstriche - und dann den Wert, um den die Probe leichter sein soll. Soll sie schwerer werden, verwenden wir das +. Sollten wir die Probe nicht modifizieren wollen, dann löschen wir einfach das „`mod=""`“ Nun, da wir wissen, was wir testen wollen und wie wir es testen wollen, interessiert nur noch, was passieren soll, falls die Probe gelingt oder fehlschlägt. Wie schon bei der Trennung nach dem Geschlecht gabelt sich also hier die Handlung, je nachdem, ob die Probe bestanden wurde oder nicht. Somit können wir eigentlich alles andere viel schneller durchgehen. `<success>` öffnet den Strang der Handlung, in dem diese Probe gelungen ist. `</success>` schließt diesen Strang wieder. Also alles, was nur passiert, falls diese Probe gelungen ist, wird zwischen diesen `<success>` und `</success>` geschrieben. Ebenso steht alles, was nur passiert, wenn die Probe misslungen ist, zwischen `<failure>` und

`</failure>`. `</challenge>` bedeutet, dass die Probe zu Ende ist. Alles, was hier hinter stehen soll, passiert, egal, ob die Probe gelungen oder misslungen ist.

In einem konkreten Beispiel sähe das dann so aus:

Handlung vor der Probe

```
<challenge talent="Etikette" mod="-5">
```

```
<success>
```

Handlung, falls Probe gelungen ist

```
</success>
```

```
<failure>
```

Handlung, falls Probe misslungen ist

```
</failure>
```

```
</challenge>
```

Falls noch eine Handlung weiter gehen soll, die von der Probe nicht beeinflusst ist, steht sie hier.

Natürlich lassen sich auch ZBs auf dem AOQML-Editor schreiben. Dafür öffnen wir einfach die Startseite einer neuen Queste. Bevor wir alles, was wir nun gelernt haben, kombinieren wollen, müssen wir noch kurz die Zeile: `<quest status="running"/>` löschen.

Alles zusammen könnte dann wie folgt aussehen:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<scene xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema
instance"
xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://mih12.hostshar
ing.net/xsd/antamar-aoqml.xsd">
<p>Gedanken versunken läufst du die Straßen des dicht
bevölkerten Marktviertels entlang, als du plötzlich einen jun
gen Pagen an rempelst. Anscheinend solltest du besser auf
passen.</p>
<p>Der Page trug gerade einen Korb Kartoffeln vor sich her,
von denen einige durch dein Ungeschick herunter gefallen
sind.</p>
<challenge talent="Etikette" mod="-5">
<success>
<p>Höflich, wie du bist, sammelst du die Kartoffeln ein, legst
sie in seinen Korb zurück und entschuldigst dich
sogleich.</p>
<p>Der Page lächelt dich an: <q>Habt Dank <switch attribu
te="gender">
<case val="Female">
edle Frau
</case>
<else>
edler Herr
</else>
</switch></q></p>
</success>
<failure>
<p>Angriff ist die beste Verteidigung:<q><strong>Pass doch
auf, du blindes Huhn!</strong></q>, brüllst du den Pagen
an und lässt ihn verduzt da stehen.</p>
</failure>
```

</challenge>

</scene>

Damit haben wir unsere erste ZB geschrieben. Gratulation!

Das nächste Mal werden wir lernen, den Spieler auch in Form von Erfahrung und Gegenständen zu belohnen.

EIN JAHRESRÜCKBLICK

Werte Spieler, werte Helden, viel ist bisher in und um Antamar herum geschehen. Viele Menschen haben sich für dieses großartige Projekt Zeit genommen, um es zu verbessern, weiter auszugestalten und den Spielspaß für alle Beteiligten stetig zu erhöhen. Besonders in jüngerer Vergangenheit, nachdem der Wechsel vom DSA-bezogenen Aventurien zu Antamar vollständig vollzogen war, gab es immer wieder Neuerungen zu bestaunen, facettenreiche Länder und Regionen zu entdecken und Features sowie Wettbewerbe zu genießen. Dies gab uns von der Ordenspostille den Anlass, das Jahr 2009 unter diesem Aspekt einmal etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. So haben wir versucht, alle wichtigen Veränderungen, die in diesem Jahr geschahen, hier einmal für euch zusammenzufassen. Viel Spaß hiermit und auf dass die Entwicklung des Spiels weiter so schnell und qualitativ hochwertig vorangehe

Lennardo im Namen der gesamten Redaktion

Die erste Veränderung im neuen Jahr stellte am 4. Januar der Routenplaner dar, der von Darkwind erstellt wurde und Helden von da an eine sichere Planung ihrer

Reiseroute ermöglichte – vorausgesetzt natürlich, der Held ist in der Geographie Antamars einigermaßen bewandert.

Nachdem sowohl die Nachrichten-Funktionen im Forum als auch die Chatfunktion einer Schönheitskorrektur unterzogen wurden, öffneten am 15. Januar endlich die Ordenshallen ihre Pforten, sodass Helden sich im Chat mit ihren Ordensbrüdern und –schwestern austauschen können. Auch diese Features verdanken wir der Arbeit von Darkwind.

Nur einen Tag später wurde das Herzogtum Galfar implementiert, das sich an der Nordwestküste der Adelsrepublik Grauland befindet und seither stetig neue Abenteuer anlockt. Auch zauberte Darkwind sogleich das nächste Update aus dem Hut, indem mit der Anzeigenfunktion ganz neue Möglichkeiten für Helden und Arbeitssuchende geschaffen wurden, sich über den Erwerb eines Anzeigenblattes oder dem Aufgeben einer Anzeige kennenzulernen und voneinander zu profitieren.

Wie bereits zu erahnen, ließ Darkwinds nächstes Feature nicht lange auf sich warten; eine Woche nach dem letzten Geniestreich überarbeitete der User die Chatfunktion und fügte einige nützliche Möglichkeiten hinzu. So ist es

ab diesem Zeitpunkt möglich, Gesprächspartnern im Chat Gegenstände und Geld zu übergeben, ohne die Handelsfunktion zu Rate zu ziehen, und beispielsweise sein kurzzeitiges Wegbleiben vom Bildschirm mittels eines Status' kundzutun. Am gleichen Tag wurden außerdem neue Tavernenbilder eingeführt und kleine Änderungen an der Spielfunktion in Gasthäusern vorgenommen.

Erneut exakt eine Woche später durfte sich die Antamar-Gemeinde über die nächste positive Neuigkeit freuen – die raue Region Jarshejmr fand ihren Weg ins Spiel ebenso wie Avatare, die im Forum von nun an als Anzeigebilder verwendet werden konnten.

Aidan und einigen anderen Helfern aus der Community war es wie bei der Implementierung von Jarshejmr auch am 10. Februar zu verdanken, dass erneut die bereisbare Antamar-Welt um einen Abschnitt reicher wurde: die westlichste und zweitgrößte der nordahejmschen Inseln, Vestahejmr, wartet seitdem stetig auf mutige Helden, die ihren rauen Bedingungen trotzen.

Eine hilfreiche Neuerung bezüglich der Arbeiten in Städten und dem Besuchen von Universitäten und Kampfanstalten gesellte sich eine Woche später hinzu; dort

gesammelte Erfahrungspunkte können seitdem nur noch zum Steigern der bei der Arbeit / dem Lernprozess geforderten Fertigkeiten und Talente verwendet werden, was diese Funktion deutlich realitätsnäher erscheinen lässt.

Auch im Handelswesen wurden drei Tage danach spielrelevante Änderungen bekannt. Durch die Einteilung der Regionen Antamars in Handelszonen ist es seitdem für jeden Händler möglich, Waren in einem Land günstig aufzukaufen und sie in einem anderen, wo das Produkt seltener und dadurch wertvoller gehandelt wird, zu einem Mehrpreis zu verkaufen. Die Heilfunktion über den Chat, die von Held zu Held per Befehl /heile oder /heal funktioniert, wurde am gleichen Tag dank Darkwinds Arbeit ins Spiel eingebaut.

Neben neu implementierten Ländern, in diesem Fall Lothrinien und das Königreich Lúnasadh, die leider immer noch auf eine gebietspezifische Ausstattung an Zufallsbegegnungen warten müssen, wurden vier Tage nach dem letzten Update neue Arbeitsmöglichkeiten ins Spiel gebracht, die teilweise zu einschneidenden Änderungen im Bezahlungs- und „Karrieresystem“ der bisherigen Funktion führten. Zudem

fand Exondria, dem bereits an seinem Namen der raue südseehafte Charakter anzuhören ist, seinen Weg ins Spiel, wie auch einige Tage darauf neue Berufsbilder. Nachdem den Usern am 10. März die lang ersehnte Implementierung der Goblinlande mitgeteilt wurde, fand neben der ebenfalls sehr erfreulichen, kurz bevorstehenden Einführung eines neuen XML-Editors von Lowlander und Enno leider auch eine unerfreuliche Nachricht ihren Weg auf die Startseite – ein Bankenbug, der glücklicherweise bald von den Programmierern behoben werden konnte, sorgte für einigen Unmut bei vielen Geldanlegern. Oder war dies etwa ein besonders schlechter Scherz der Verantwortlichen am 1. April, den sie der Community nicht vorzuenthalten wollten...?

Mit der Implementierung des Nuovo Imperio Aurecciani (auch: Auretteianen), neuen Regenerationsregeln und der Tekkaio-Reiche wurde diese Nachricht allerdings von drei positiven begleitet, die jede Menge neuer Entdeckungen, Erfahrungen und vor allem Spielspaß garantieren. Der Einbau der Gebiete Suda-holmr, Herzstein und Westendar folgte nach 20 weiteren Tagen.

Am 5. Mai dann feierte Antamar sein dreijähriges Bestehen und konnte bereits auf eine mehr als ansehnliche Schaffens- und Entwicklungsgeschichte zurückblicken, der stetig neue Elemente hinzugefügt werden. Teil dieser rasanten Entwicklung sind und waren die Questen, zu denen es wie schon im Jahr zuvor einen Wettbewerb gab, in dem viele neue Questen entstanden und tolle Preise

zu gewinnen waren.

Nach den zahlreichen und aufwendigen Überarbeitungen der Chat- und Berufsfunktionen wartete nun der Markt mit einem erneuerten System auf, das unter anderem der allgegenwärtigen Unübersichtlichkeit (besonders in den großen Städten) Abhilfe schaffte und sowohl die Einteilung der Marktstände in Reihen als auch die noch heute gültige Marktsteuer von 3% umfasste.

Knapp einen Monat später war es dann endlich auch möglich, eine Ersatzwaffe für seinen Helden zu wählen, falls diesem seine Erstwaffe (wie auch immer) abhanden gekommen war. Auch wurde die Implementierung des gesamten Orkreichs abgeschlossen, das von diesem Zeitpunkt an komplett bereist werden kann. Sowohl das Land der Schwarzpelze als auch die Freien Flusstäler der Halblinge, die nur sechs Tage später ins Spiel gebracht wurden, konnte sich jeder Held von nun an auch auf dem Antamarischen Atlas ansehen, dem umfangreiche Erneuerungen der Reisekarten im Spiel zur Orientierungserleichterung folgen sollten.

Am 1. Juli dann gab die News-Page die lang diskutierte Überarbeitung des Rüstungssystems bekannt, das in der Vergangenheit häufig für Verwirrung aufgrund von zahlreichen Ausnahmeregelungen und dergleichen unter Spielern und Helden geführt hatte. Einen Tag darauf gab der Rat der Orden bekannt, demnächst ein großes Event zu veranstalten, an dem sich alle Helden Antamars in 12

verschiedenen Wettbewerben messen und zu Ruhm und Reichtum gelangen konnten. Dieses Ordensratsturnier wurde sodann auch ein höchst abwechslungsreiches und spannendes, bei dem sich auch solche Spieler über das Rollenspiel kennenlernten, die sich sonst nicht über Stunden im Straßengeplauder-Chat der großen Städte aufhalten.

Zusätzlich zur Überarbeitung des Patzersystems am 6. Juli wurde hinter den Kulissen bereits an neuen Designs für das Spiel und das Forum, einer verbesserten Heldengenerierung sowie einem erneuerten Aufrufsystem für Zufallsbegegnungen und Features in Tavernen gearbeitet, die alle kurz darauf ihren Weg ins Spiel fanden. Am 31. August begannen dann die Wahlen zum neuen Ordensrat, an denen sich wie immer viele Anhänger verschiedener Orden beteiligten. Pünktlich zum 1. September erschien endlich auch die 1. Ausgabe der „wiederbelebten“ Postille, die hoffentlich auch weiterhin so gut gefällt wie es aus den Feedbacks der letzten Ausgaben zu entnehmen war.

In altbekannter Manier wurden in der Folgezeit in schöner Regelmäßigkeit neue Regionen implementiert, so etwa die Inseln in der Sartogassosee, das nördliche Dün-Reich und die Eisenhallen. Eine weitere lobenswerte Änderung stellten außerdem die Auftragsbörsen dar, an denen Helden sich seitdem hauptsächlich mit Transportaufträgen eindecken und somit ihr Konto aufbessern können. Am 23. November eröffnete auch die Quest-Testumgebung, in der neue Questen auf ihre Spieltaug-

lichkeit und etwaige Fehler hin direkt von ihren Künstlern geprüft werden können. Updates wie etwa die systematische Umstellung der Eigenschaften „Klugheit“ und „Körperkraft“ in „Intelligenz“ und „Stärke“ (aufgrund der Abgrenzung zum DSA-Regelwerk) und die Einführung von Ersatzschilden rundeten ein erfolgreiches Jahr 2009 ab, in dem Antamar seinen Vollendungszielen in vielen Bereichen ein gutes Stück näher kam.

Insgesamt brachten sich unheimlich viele engagierte Spieler und auch solche, die ausschließlich für die Weiterentwicklung des Spiels arbeiten, in die Spielweiterentwicklung mit ein, sodass beinahe täglich neue Änderungen zu bestaunen waren. Auch wir (neben unseren anderen Aktivitäten in und für Antamar) möchten mit der Ordenspostille auch weiterhin einen Teil zu dieser rasanten und Spaß bringenden Entwicklung beitragen. Wir hoffen, dass sich auch in Zukunft so viele ideenreiche Menschen in dieses großartige Projekt einbringen, es voranbringen, es verbessern... Denn das Wichtigste an Antamar ist der Spaß, und in und mit dieser tollen und kooperativen Community fällt mir wahrlich kein anderes Wort ein, was mein Empfinden beim Arbeiten für Antamar treffender beschreiben würde.

Lennardo

DANKSAGUNG

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

Manokorlash spendete 4000 Gulden



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.